

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PANCING HURUF  
TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA  
ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**SRI MUNIKA  
NIM. 150210090**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Anak Usia Dini**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PANCING HURUF TERHADAP  
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**SKRIPSI**

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

Oleh:

Sri Munika

NIM. 150210090

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Dr. Heliati Fajriah, MA  
NIP. 197305152005012006

Pembimbing II



Putri Rahmi, M.Pd  
NIDN. 2006039002

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PANCING HURUF TERHADAP  
PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**SKRIPSI**

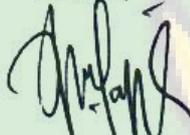
**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pada Hari/Tanggal:**

**Jumat, 16 Juli 2021 M  
6 Dzulhijjah 1442 H**

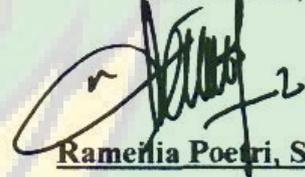
**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

**Ketua,**



**Dr. Heliani Fariyah, MA  
NIP. 197305152005012006**

**Sekretaris,**



**Ramehia Poetri, S. Pd**

**Penguji I,**



**Putri Rahmi M. Pd  
NIDN. 2006039002**

**Penguji II,**



**Faizatul Faridy, M. Pd  
NIP.199011252019032019**

**Mengetahui,**

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



**Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag.  
NIP. 195903091989031001**



### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Munika  
NIM : 150210090  
Prodi : Pendidikan Islam AnakUsia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Papan Pancing Huruf terhadap  
Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah 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 karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 24 Juni 2021

Yang Menyatakan,



  
Sri Munika

## ABSTRAK

Nama : Sri Munika  
NIM : 150210090  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah Dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : Pengembangan Media Papan Pancing Huruf terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun  
Tebal Skripsi : 92 Halaman  
Pembimbing I : Dr. Heliati Fajriah, MA  
Pembimbing II : Putri Rahmi, M.Pd  
Kata Kunci : Media, Perkembangan Bahasa, Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Hafizul Ilmi ditemukan anak masih belum memenuhi tingkat perkembangan bahasa keaksaraan anak dalam mengenal huruf-huruf A-Z, menyebutkan huruf, bahkan membedakan huruf dan mengenal suara-suara benda/hewan yang ada disekitarnya. Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluate*. Teknik pengumpulan data melalui observasi berupa lembar validasi dari validator ahli materi dan ahli media untuk mengembang media papan pancing huruf, serta lembar observasi penilaian guru untuk anak. Hasil validasi ahli media dan ahli materi pengembangan media menunjukkan bahwa kelayakan media papan pancing huruf untuk ahli media merupakan kategori sangat layak dengan hasil persentase pada sebesar 86%, dan ahli materi merupakan kategori sangat layak dengan hasil persentase 87 %. Kepraktisan penggunaan media papan pancing huruf terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun berdasarkan dari lembar observasi penilaian guru untuk anak menunjukkan bahwa media yang digunakan untuk anak sangat praktis dengan hasil persentase sebesar 90%. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media papan pancing huruf sangat layak dan sangat praktis digunakan terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul. **“Pengembangan Media Papan Pancing Huruf terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun”**.

Shalawat beriringan salam tidak lupa pula kita limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai suri teladan hidup manusia, baik dari yang tidak tau sampai menjadi tahu sebagaimana yang kami rasa kan pada saat sekarang ini. Penyusunan dan penulisan dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan rasa terimakasih tak terhingga kepada:

1. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA, selaku Dosen Pembimbing Pertama serta penasihat akademik yang telah banyak meluangkan waktu membantu dan mengarahkan penulis dalam bimbingan selama pembuatan Skripsi.
2. Ibu Putri Rahmi, M.Pd selaku dosen Pembimbing Kedua yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan nasihat serta motivasi kepada penulis selama pembuatan Skripsi.
3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah MA, selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberi motivasi dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Muslim Razali, S, H., M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah memberikan izin peneliti untuk melakukan penelitian.
5. Kepada Pustaka yang telah banyak membantu peneliti untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini baik dalam penyajian data maupun materi. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin namun kesempurnaan bukanlah milik manusia, melainkan hanya milik Allah SWT. semata. Jika terdapat banyak kesalahan dan kekurangan maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna untuk memperbaiki dimasa yang akan datang. Akhir kata kepada Allah SWT. penulis serahkan diri karena tidak ada sesuatu apapun itu yang akan terjadi jika tidak atas kehendak-Nya. Penulis sangat berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lainnya. Ammiin ya Rabbal 'alamin.

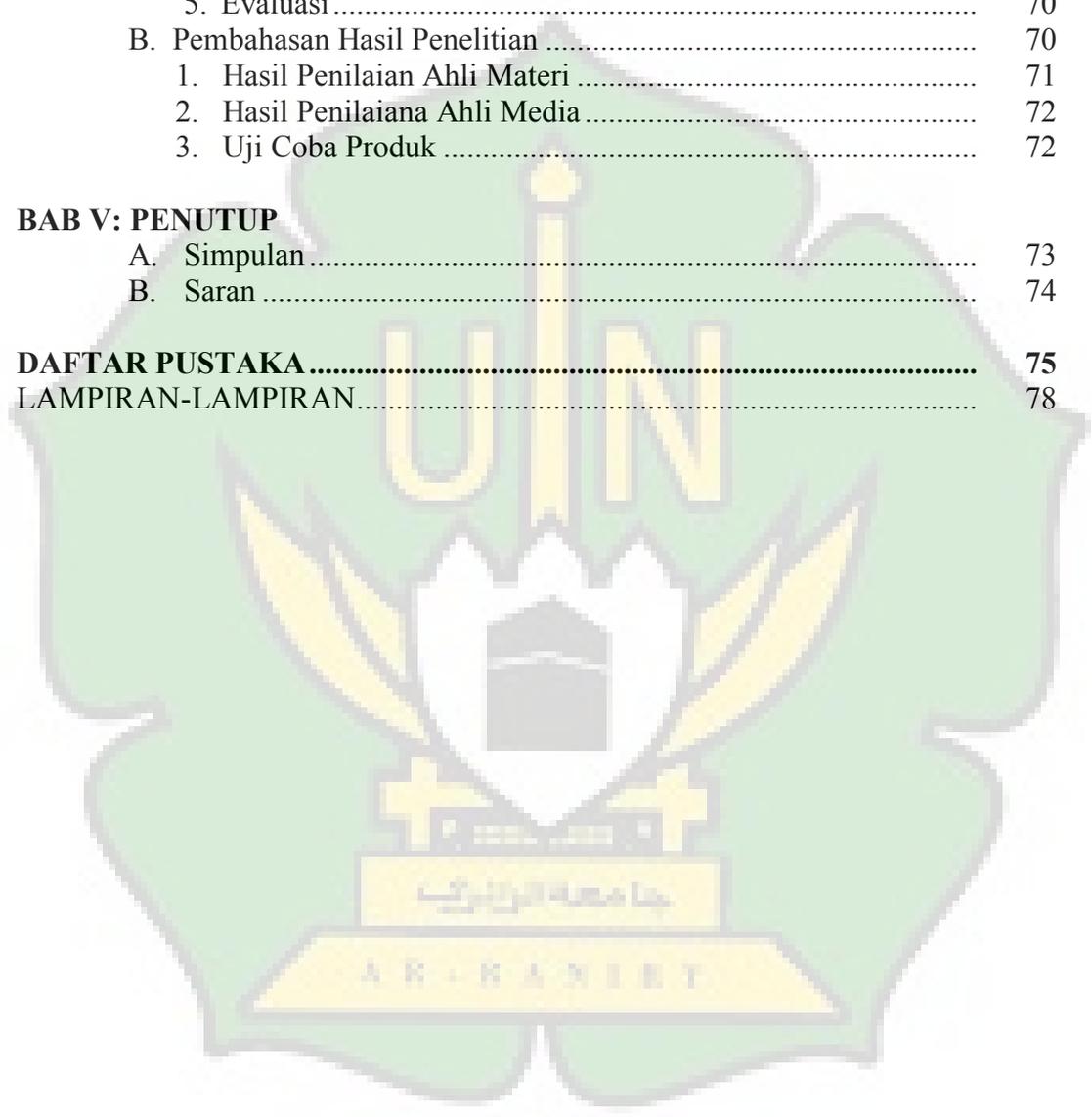
Banda Aceh, 24 Juni 2021  
Penulis,

Sri Munika

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Definisi Operasional .....	7
<b>BAB II : LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Media .....	9
1. Pengertian Media .....	9
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	10
3. Media Papan Pancing Huruf .....	11
B. Perkembangan Bahasa .....	14
1. Pengertian Perkembangan Bahasa .....	14
2. Fungsi Bahasa Anak.....	17
3. Faktor yang Mempengaruhi Bahasa Anak.....	19
4. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak.....	20
C. Anak Usia 4-5 Tahun.....	22
1. Pengertian Anak Usia 4-5 Tahun .....	22
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	24
3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	27
<b>BAB III: METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	29
B. Prosedur Penelitian .....	34
C. Lokasi Uji Coba.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Instrumen Penelitian .....	41
F. Teknik Analisis Data .....	46

<b>BAB VI : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	49
1. <i>Analysis</i> .....	49
2. <i>Design</i> .....	51
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	57
4. Implementasi.....	67
5. Evaluasi.....	70
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	70
1. Hasil Penilaian Ahli Materi .....	71
2. Hasil Penilaian Ahli Media .....	72
3. Uji Coba Produk .....	72
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	73
B. Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>78</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Standar Isi Tentang Perkembangan Bahasa Anak .....	17
Tabel 3.1	: Model Pengembangan ADDIE pada Perancangan Media Papan Pancing Huruf .....	32
Tabel 3.2	: Validasi Ahli Media .....	39
Tabel 3.3	: Validasi Ahli Media .....	40
Tabel 3.4	: Lembar Penilaian Perkembangan Bahasa Anak .....	43
Tabel 3.5	: Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Media dan Ahli Materi .....	44
Tabel 3.6	: Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi terhadap Perkembangan Bahasa Anak .....	46
Tabel 4.1	: Jadwal Kegiatan Penelitian .....	49
Tabel 4.2	: Alat dan Bahan dalam Pembuatan Media Papan Pancing Huruf .....	51
Tabel 4.3	: Langkah-Langkah Pembuatan Media Papan Pancing Huruf .....	53
Tabel 4.4	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 4.5	: Saran dan Komentar Ahli Materi terhadap Materi Media Papan Pancing Huruf .....	60
Tabel 4.6	: Hasil Instrumen Validasi Ahli Media .....	60
Tabel 4.7	: Saran dan Komentar Ahli Media terhadap Media Papan Pancing Huruf .....	62
Tabel 4.8	: Hasil Revisi Sebelum dan Sesudah Media Papan Pancing Huruf .....	62
Tabel 4.9	: Hasil Uji Coba Observasi Perkembangan Bahasa Anak .....	58

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Media Papan Pancing Huruf .....	14
Gambar 3.1	: Bagan Penelitian Model ADDIE.....	30
Gambar 4.1	: Media Papan Pancing Huruf Sebelum Validasi .....	56
Gambar 4.2	: Papan Mengenal Huruf Sebelum direvisi .....	62
Gambar 4.3	: Papan Mengenal Huruf Sesudah direvisi .....	62
Gambar 4.4	: Pancingan Sebelum direvisi .....	63
Gambar 4.5	: Pancingan Sesudah direvisi.....	63
Gambar 4.6	: Papan Mengenal Hewan Sebelum direvisi.....	63
Gambar 4.7	: Papan Mengenal Hewan Sesudah direvisi .....	63
Gambar 4.8	: Hewan dari Kardus Sebelum Direvisi.....	64
Gambar 4.9	: Hewan yang di press Sesudah Direvisi .....	64
Gambar 4.10	: Perekat Gambar Sebelum Direvisi.....	64
Gambar 4.11	: Perekat Gambar Sesudah Direvisi.....	64
Gambar 4.12	: Media Papan Pancing Huruf yang Sudah Divalidasi .....	65
Gambar 4.13	: Menggunakan Pancingan yang Sebelum Direvisi.....	65
Gambar 4.14	: Tutup Botol yang Digunakan Sebelumnya .....	65
Gambar 4.15	: Tutup Botol yang Sudah Direvisi.....	65
Gambar 4.16	: Papan Mengenal Huruf Sesudah Direvisi pada Sebelumnya .	66
Gambar 4.17	: Papan Mengenal Huruf Sesudah Direvisi .....	66
Gambar 4.18	: Papan Mengenal Hewan Sesudah Direvisi pada Sebelumnya	66
Gambar 4.19	: Papan Mengenal Huruf Sesudah Direvisi .....	66
Gambar 4.20	: Media Papan Pancing Huruf yang Sudah Divalidasi dan Direvisi.....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	78
Lampiran 2 : Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	79
Lampiran 3 : Surat Permohonan Izin Validasi Media.....	80
Lampiran 4 : Surat Permohonan Izin Validasi Materi .....	81
Lampiran 5 : Surat Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah.....	82
Lampiran 6 : Lembar Validasi Media .....	83
Lampiran 7 : Lembar Validasi Materi.....	86
Lampiran 8 : Lembar Observasi Perkembangan Bahasa Anak.....	89
Lampiran 9 : Dokumentasi Kegiatan .....	91



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Bahasa adalah sebuah rangkaian dari mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Anak mendengarkan kata dan meniru suaranya sehingga anak mengucapkan dengan benar, ketika anak mengaitkan hal tersebut dengan satu hal, kualitas, atau tindakan spesifik, maka anak dapat mengetahui kata dan dapat menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang lain.<sup>1</sup>

Perkembangan bahasa bertujuan meningkatkan kemampuan untuk menguasai alat berkomunikasi, baik melalui berkomunikasi dengan cara lisan, tertulis, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Sejalan dengan perkembangan sosial, maka perkembangan bahasa anak dimulai dengan cara meraba (suara atau bunyi tanpa arti) diikuti dengan bahasa satu suku kata, dua suku kata, menyusun kalimat sederhana, dan seterusnya dilakukan melalui sosialisai dengan menggunakan bahasa yang kompleks sesuai dengan tingkat perilaku sosialnya.<sup>2</sup>

Perkembangan bahasa anak di usia prasekolah berkembang sangatcepat. Oleh karena itu, salah satu karakteristik pada usia dini adalah usia bertanya, dimana anak seringkali mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang segala sesuatu yang ia lihat dan pikirkan, bahkan terkadang tidak mau berhenti bertanya bila jawaban yang diinginkan belum dijawab. Dengan bahasa, anak-anak dapat

---

<sup>1</sup> Tom dan Harriet Sobol, *Merancang Bangun Anak Cerdas*, (Jakarta: Inisiasi Press, 2003), hal. 25.

<sup>2</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran PAUD* ( Bandung: , PT Remaja Rosda Karya, 2015), hal. 8

Mengekspresikan apa yang ingin dikatakan dan diketahuinya tentang dunia sekitar.<sup>3</sup>

Aspek perkembangan bahasa sangat penting dikembangkan untuk anak. Bahasa ini merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk melakukan sosialisasi dengan lingkungannya. Pengenalan bahasa anak sebaiknya dilakukan sedini mungkin, Karena berdasarkan hasil pengamatan pada anak-anak mereka mudah menyerap apapun yang didengar maupun dilihat anak. Salah satunya dalam bahasa mereka yang awalnya belum bisa menyampaikan, namun mereka sudah mampu memahami bahasa yang didengar melalui lingkungannya.

Sebuah bahasa memerlukan media sebagai perantara atau pengantar pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah komunikasi. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan semua orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gagne, bahwa media yaitu berbagi jenis komponen dalam lingkungan anak yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs menyatakan bahwa media merupakan segala alat fisik untuk menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar.<sup>4</sup>

Media berperan dalam mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar anak dan isi pembelajarannya. Kemudian, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, dimulai dari guru sampai kepada peralatan paling

---

<sup>3</sup>Riani Indri Hapsari, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: PT Indeks, 2016), hal. 223.

<sup>4</sup>Arief S Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 6

canggih, dapat disebut media. Kesimpulannya media ialah alat menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik diharapkan dapat membantu anak mengikuti kegiatan pembelajaran agar semua tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan optimal melalui media yang tepat.

Pada tanggal 05 Oktober 2020 hasil observasi di TK IT Hafizul Ilmi menunjukkan bahwa beberapa dari anak masih belum mengerti dalam mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Hal ini terlihat dari anak-anak yang masih sulit untuk menyebutkan huruf, menulis huruf dan bahkan membedakan setiap huruf.<sup>5</sup> Hal ini tentunya diperlukan pengembangan terhadap bahasa keaksaraan anak agar dapat berkembang dengan baik.

Media papan pancing huruf yaitu media dengan memanfaatkan kegiatan memancing sebagai kegiatan utama sebagaimana dilakukan orang banyak. Alat media papan pancing huruf berupa dari papan triplek, menggunakan pancingan yang terbuat dari bambu dan kail mainan yang terbuat dari magnet kemudian huruf yang dipancing berupa dari tutup botol berbentuk ikan yang sudah tuliskan huruf A-Z.

Pada saat anak memancing huruf anak akan memindahkan dan menyesuaikan huruf tersebut ke papan yang sudah dituliskan huruf A-Z.<sup>6</sup> Sedangkan yang akan dilakukan peneliti menggunakan pengembangan media

---

<sup>5</sup>Hasil Observasi Awal pada Agustus 2020.

<sup>6</sup>Anita Usti, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol. 1, No. 1, 2013, hal. 78.

papan pancing huruf terhadap perkembangan bahasa keaksaraan anak untuk mengetahui huruf A-Z.

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan bahan acuan. Adapun penelitian yang pernah dilakukan diantaranya: Penelitian yang dilakukan oleh Suryani dan Prima Aulia, dengan Judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Huruf Bergambar Di Taman Kanak-Kanak Aisyiah 5 Padang”. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa permainan memancing bertujuan untuk mendorong anak berfikir bahwa ada bagian yang berbeda-beda dari kata-kata yaitu bunyi awal, pertengahan, akhir, jumlah bunyi dan jumlah suku-kata. Keteampilan yang dikembangkan adalah agar anak mampu memisahkan bunyi atau huruf-huruf dan menggabungkan menjadi kata-kata dalam bentuk permainan memancing yang menyenangkan.<sup>7</sup>

Penelitian yang dilakukan Afnita Usti, dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenalkan Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain pancing angka ini adalah bermain yang membuat hubungan antara si anak dan angka dikehidupan sehari-hari. Bermain ini membantu anak untuk mengenal angka-angka dengan menggunakan alat pancing sebagai media bermain yang akan digunakan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Suryani dan Prima Aulia, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Hruuf Bergambar Di Taman Kanak-Kanak Aisyiah 5 Padang, *Jurnal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, Vol. 2, No. 1, 2020, hal. 2.

<sup>8</sup>Afnita Usti, Meningkatkan Kemampuan Mengenalkan Angka Melalui Bermain Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol. 1. No. 1, 2013, hal. 480.

Penelitian yang dilakukan Nike Pransiska, dengan judul “ Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memancing Huruf Bergambar Di TK Negeri Pembina Agam”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kemampuan membaca anak karena dengan adanya penggunaan huruf, tulisan dan gambar akan bisa membantu anak pandai membaca. Melalui permainan yang menarik menggunakan permainan memancing kartu huruf bergambar.<sup>9</sup>

Dari hasil penelitian yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terdapat pada variabel kegiatan, dan media yang digunakan adalah menggunakan media papan pancing huruf serta menggunakan metode penelitian *R&D(Research and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE*.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang permasalahan tersebut dalam sebuah karya ilmiah yang penulis sajikan dalam Skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Papan Pancing Huruf terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5.**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah proses pengembangan media papan pancing huruf untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimanakah kelayakan media papan pancing huruf untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun?

---

<sup>9</sup>Nike Pransiska, Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memancing Huruf Bergambar Di TK Negeri Pembina Agam, *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, No. 1, 2019, hal. 3.

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media papan pancing huruf untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun.
2. Untuk mengetahui kelayakan media papan pancing huruf untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Teoritis
  - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan media papan pancing huruf terhadap perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan pengembangan media papan pancing huruf terhadap perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun.
2. Praktis
  - a. Bagi peneliti

Mendapatkan fakta tentang bagaimana pengembangan media papan pancing huruf untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun.
  - b. Bagi guru

Sebagai masukan kepada guru untuk terus meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam pengembangan media untuk

peningkatan kemampuan bahasa keaksaraan anak sehingga pembelajarannya bisa menjadi efektif dan efisien.

c. Bagi sekolah

Sebagai masukan bagi pihak sekolah dalam rangka mengupayakan proses belajar yang efektif dan efisien serta peningkatan kemampuan bahasa keaksaraan pada anak.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan sebagai wawancara dan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran, yang dapat digunakan oleh penelitian selanjutnya.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran yang terjadi maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan dalam karya tulis ini, istilah yang dimaksud anatar lain:

1. Media Papan Pancing Huruf

Media papan pancing huruf adalah berupa media yang terbuat dari papan triplek dan kail mainan yang terbuat dari magnet dan huruf yang dipancing berupa dari tutup botol yang sudah tuliskan huruf A-Z. Pada saat anak memancing huruf anak akan memindahkan dan menyesuaikan huruf tersebut ke papan yang sudah dituliskan huruf A-Z.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup>Anita Usti, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol. 1, No. 1, 2013, hal. 78.

## 2. Bahasa keaksaraan

Bahasa termasuk kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang mencakup semua cara berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambangan atau simbol untuk mengucapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.<sup>11</sup>

Bahasa keaksaraan meliputi kemampuan, minat, kegemaran, kebiasaan tentang membaca dan menulis. Mengenal huruf merupakan untuk mengenal huruf-huruf dan kata, mengaitkannya dengan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Agar perkembangan anak untuk mengenal huruf dan meningkat dengan baik guru hendaknya memberikan pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain untuk anak.

Bahasa keaksaraan yang dimaksud pada peneliti adalah perkembangan bahasa untuk mengenalkan huruf-huruf A-Z sehingga anak bisa meniru atau mengucapkan huruf-huruf tersebut.

---

<sup>11</sup>Yuli Pudji Lestari dan Mas'udah, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di TK Kusuma Putra Surabaya, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol, 8, No. 2, 2019, hal. 2.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Media Papan Pancing Huruf**

##### **1. Pengertian Media**

Media adalah perantara atau penghantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Melalui pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia (guru dalam proses pembelajaran) untuk menyampaikan ide, gagasan atau pendapat sehingga ide gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima tujuan (siswa dalam proses pembelajaran).<sup>1</sup>

Media menunjukkan fungsi atau peranannya, adalah mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar anak dan isi pembelajarannya. Kemudian, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, dimulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Kesimpulannya media ialah alat menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>2</sup>

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa media pengembangan aspek anak merupakan alat untuk membantu proses guru dalam mengembangkan atau meningkatkan aspek perkembangan anak. Media dalam pengembangan mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>1</sup>Joko Sulianto, dkk, *Panduan Penggunaan Boneka Tangan*, (Semarang: Tunas Puitika Publishing, 2013), hal. 1.

<sup>2</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), hal. 3

Dengan adanya media papan pancing huruf, proses kegiatan pengembangan aspek khususnya bahasa akan membantu pendidik dalam tugas kependidikannya.

## 2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pengembangan aspek anak usia dini secara umum terdiri atas tiga bagian yaitu: media visual, media audio, dan media audio-visual.

- a. Media audio. Media audio adalah media pembelajaran yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang mengendalikan kemampuan suara, contohnya radio, *cassatte recorder*, piringan hitam. Pengguna media audio dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini pada umumnya untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan mendengarkan. Dari sifatnya yang auditif, media ini mengandung kelemahan yang harus diatasi dengan cara memanfaatkan media lain.
- b. Media visual. Media visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan, media visual ada yang menampilkan gambar diam seperti gambar, *slider*, foto, lukisan, *film strip*, ada pula yang menampilkan gambar bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

Media audio-visual. Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio-visual terdiri dari audio-visual diam dan audio-visual gerak. Audio-visual diam seperti *sound slider*, film rangkaian suara, media audio-visual gerak seperti film suara dan *video cassatte* media audio-visual membuat penyajian pembelajaran atau tema pada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media audio-visual ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru dalam menyampaikan materi pada anak.

Peran guru dapat beralih menjadi fasilitator yang memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar.<sup>3</sup>

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa media papan pancing huruf dapat dikategorikan dalam jenis media visual yang menggunakan indra penglihatan dan menampilkan gambar diam seperti media papan pancing huruf tersebut.

### 3. Media Papan Pancing Huruf

Media papan pancing huruf adalah media dengan memanfaatkan kegiatan memancing sebagai kegiatan utama sebagaimana dilakukan orang banyak. Alat media papan pancing huruf berupa dari papan triplek, menggunakan pancingan yang terbuat dari bambu dan kail mainan yang terbuat dari magnet kemudian huruf yang dipancing berupa dari tutup botol berbentuk ikan yang sudah tuliskan huruf A-Z.

Pada saat anak memancing huruf anak akan memindahkan dan menyesuaikan huruf tersebut ke papan yang sudah dituliskan huruf A-Z.<sup>4</sup> Media pancing huruf merupakan media menggunakan alat pancing dengan tutup botol yang diwarnai dan dituliskan huruf-huruf A-Z yang telah dimodifikasi dan kembangkan sesuai tahap perkembangan anak usia dini.

Perbedaan media papan pancing huruf dengan media pancing angka adalah keduanya sama-sama menggunakan pancingan dan yang membedakannya media tersebut adalah media papan pancing huruf terbuat dari tutup botol yang

---

<sup>3</sup>Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*.(Bandung: Sinar Baru Algensido, 2005), hal. 34.

<sup>4</sup>Anita Usti, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol. 1, No. 1, 2013, hal. 78.

berbentuk ikan dan dituliskan huruf A-Z. Sedangkan media pancing angka menggunakan angka-angka yang di pancing.

Tuttle dan Penny Huches paquette dalam Rosi Meri Irwati menjelaskan bahwa permainan memancing bertujuan untuk mendorong anak berfikir bahwa ada bagian yang berbeda-beda dari kata-kata yaitu bunyi awal, pertengahan, akhir, jumlah bunyi dan jumlah suku kata. Ketelampilan yang dikembangkan adalah agar anak mampu memisahkan bunyi atau huruf-huruf dan menggabungkannya menjadi kata-kata dalam bentuk permainan memancing yang menyenangkan.<sup>5</sup> Hubungan antara media papan pancing huruf dengan perkembangan bahasa keaksaraan anak adalah dalam kegiatan belajar menggunakan huruf-huruf A-Z agar anak lebih mengerti dan proses belajar anak lebih menyenangkan dan bisa dimengerti oleh anak dengan menggunakan media papan pancing huruf tersebut.

Permainan memancing huruf yang di teliti oleh Suryani dan Prima Aulia merupakan permainan yang menggunakan alat pancing dengan huruf diberikan gambar yang telah dimodifikasi dan dirancang sedemikian rupa dan juga dikembangkan sesuai tahapan perkembangan anak usia dini, anak-anak menggunakan objek nyata yang berupa hewan-hewan laut yang mengapun di atas air dan dibadan masing-masing hewan laut tersebut terempel simbol-simbol

---

<sup>5</sup>Suryani dan Prima Aulia, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Huruf Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiah 5 Padang, *Journal Of Family, Adult, And Early Childhood Education*, Vol. 2. No. 1, 2015, hal. 2.

huruf. Anak-anak juga diberikan alat pancing yang dapat digunakan secara bergantian.<sup>6</sup>

Adapun yang membedakan media papan pancing huruf dengan pembahasan diatas adalah langkah sebagai berikut:

- a. Anak memancing tutup botol yang bertuliskan huruf A-Z di papan yang pertama.
- b. Anak meletakkan tutup botol tersebut ke papan yang dibulatkan sesuai dengan huruf yang anak pancing.
- c. Anak menyebutkan huruf yang dipancing oleh anak.
- d. Anak memancing papan pancing yang kedua dengan menggunakan tutup botol dan gambar-gambar hewan.
- e. Anak menebak suara-suara hewan dan memilih gambar hewan.
- f. Anak mencocokkan huruf-huruf yang terdapat pada nama dan menyebutkan nama-nama hewan.

---

<sup>6</sup>Suryani dan Prima Aulia, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Huruf Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiah 5 Padang, *Journal Of Family, Adult, And Early Childhood Education*, Vol. 2. No. 1, 2015, hal. 2.

**Gambar 2.1 Media Papan Pancing Huruf**



## **B. Perkembangan Bahasa**

### **1. Pengertian Perkembangan Bahasa**

Bahasa termasuk kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain yang mencakup semua cara berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.<sup>7</sup>

Bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Keterampilan bahasa juga penting dalam rangka pembentukan konsep, informasi, dan pemecahan masalah. Melalui bahasa pula kita dapat memahami komunikasi pikiran dan perasaan.

<sup>7</sup>Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 118.

Perkembangan bahasa adalah meningkatkan kemampuan penguasaan alat berkomunikasi, naik alat komunikasi dengan lisan, tertulis, maupun menggunakan tanda-tanda dan isyarat. Semakin anak itu tumbuh dan berkembang serta mulai berkembang dari tingkat yang sederhana menuju ke bahasa yang kompleks. Anak belajar bahasa seperti halnya belajar yang lain, meniru dan mengulang merupakan hasil yang didapatkan cara belajar bahasa awal. Lalu anak menambah kata-kata dengan meniru bunyi-bunyi yang didengarnya.<sup>8</sup>

Syamsul Yusuf mengatakan bahwa bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan suatu pengertian.<sup>9</sup>

Berdasarkan permendikbud 137 tahun 2014 tentang kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, pada lingkup perkembangan bahasa ( mengenal keaksaraan) anak usia 4-5 tahun mampu mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan atau benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z.

Aspek bahasa berkembang dimulai dengan peniruan bunyi. Perkembangan selanjutnya berhubungan erat dengan perkembangan kemampuan intelektual dan sosial. Bahasa merupakan alat untuk berpikir. Berpikir merupakan suatu proses memahami dan melihat hubungan. Proses ini tidak mungkin dapat berlangsung dengan baik tanpa alat bantu, yaitu bahasa. Bahasa juga merupakan alat

---

<sup>8</sup>Mursid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 8.

<sup>9</sup>Syamsul Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hal. 118.

berkomunikasi dengan orang lain dan kemudian berlangsung dalam suatu interaksi sosial.

Salah satu unsur yang ada dalam perkembangan bahasa anak usia dini ialah bahasa keaksaraan. Bahasa keaksaraan meliputi kemampuan, minat, kegemaran, kebiasaan tentang membaca dan menulis. Mengenal huruf merupakan untuk mengenal huruf-huruf dan kata, mengaitkannya dengan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Agar perkembangan anak untuk mengenal huruf dan meningkat dengan baik guru hendaknya memberikan pembelajaran dalam bentuk kegiatan bermain untuk anak.

Keaksaraan adalah aspek perkembangan bahasa yang memfokuskan pada pemahaman anak terhadap kata-kata dan tulisan yang dapat distimulasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak. Keaksaraan sendiri merupakan perkembangan yang berfokus pada pemahaman anak terhadap indikator perkembangan dalam mengenai mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan atau benda yang ada di sekitarnya, menirukan (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z.<sup>10</sup>

Tujuan mengenal huruf untuk anak usia dini adalah agar anak bisa mengenali dan bisa mengenali simbol-simbol dari sebuah huruf dan dapat dilihat dari keberhasilan anak atau tingkat kemampuan mengenal huruf bisa diukur dari

---

<sup>10</sup>Yuli Pudji Lestari dan Mas'udah, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di TK Kusuma Putra Surabaya, *Jurnal PAUD Teratai*, Vol, 8, No. 2, 2019, hal. 3.

saat anak bisa memaknai huruf sehingga anak bisa menyebutkan huruf awal dari kata.<sup>11</sup>

Adapun standar Isi Tentang Perkembangan Anak (STPPA) lingkup perkembangan bahasa usia 4-5 tahun yaitu:<sup>12</sup>

**Tabel 2.1 Standar Isi Tentang Perkembangan Bahasa Anak**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun
Keaksaraan	1. Mengenal simbol-simbol 2. Mengenal suara- suara hewan/benda yang ada di sekitarnya 3. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.

Sumber: pemendikbud 137 tahun 2014

## 2. Fungsi Bahasa Anak

Secara umum fungsi bahasa bagi anak ialah sebagai alat mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Secara khusus bahwa fungsi bahasa bagi anak adalah untuk mengembangkan ekspresi-perasaan, imajinasi dan pikiran.

Untuk anak usia dini bahasa mempunyai beberapa manfaat yaitu bahasa sebagai sarana untuk berpikir, bahasa sebagai sarana untuk mendengarkan, bahasa

<sup>11</sup>Suryani, meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan memancing huruf bergambar di taman kanak-kanak aisyiah 5 padang, *Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, vol. 2. No. 1, hal. 2.

<sup>12</sup>Peraturann Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesai, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Nomor 137, tahun 2014 lampiran I

sebagai sarana untuk melakukan kegiatan berbicara dan setelah memasuki sekolah bahasa mempunyai manfaat untuk membaca dan menulis.<sup>13</sup>

Bahasa sebagai sarana untuk berfikir dapat terlihat ketika anak-anak mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya dengan yang diucapkannya, bahasa sebagai sarana untuk mendengarkan terlihat ketika anak dapat mendengarkan apa yang orang lain ucapkan, hal ini tidak akan terjadi pada anak yang mengalami kekurangan dalam pendengarannya, bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan berbicara terlihat ketika anak mulai berkomunikasi dengan orang lain disekitarnya dan orang lain mengerti apa yang diucapkan oleh anak tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak taman kanak-kanak antara lain:

- a. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak
- c. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
- d. Sebagai alat untuk menyetakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup>Suhartono. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005), hal. 13.

<sup>14</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 81.

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Bahasa Anak

Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh faktor-faktor kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi, dan hubungan keluarga.<sup>15</sup>

- a. Faktor kesehatan. Kesehatan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama pada usia awal kehidupannya. Apabila pada usia dua tahun pertama, anak mengalami sakit terus-menerus, maka anak tersebut cenderung akan mengalami kelambatan atau kesulitan dalam perkembangan bahasanya. Oleh karena itu, untuk memelihara perkembangan bahasa anak secara normal, orangtua perlu memperhatikan kondisi kesehatan anak.
- b. *Intelegensi*. Perkembangan bahasa anak dapat dilihat dari tingkat intelegensinya. Anak yang perkembangan bahasanya cepat, pada umumnya mempunyai inteligensi normal atau di atas normal. Namun begitu, tidak semua anak yang mengalami kelambatan perkembangan bahasanya pada usia awal, dikategorikan sebagai anak yang bodoh. Hurlock mengemukakan hasil studi mengenai anak yang mengalami kelambatan mental, yaitu bahwa sepertiga diantara mereka yang dapat berbicara, yaitu bahwa sepertiga diantara mereka yang dapat berbicara secara normal dan anak berada pada tingkat intelektual yang paling rendah, mereka sangat miskin dalam bahasanya.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup>Syamsul Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hal. 122.

<sup>16</sup>Syamsul Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 121.

- c. Status Sosial Ekonomi Keluarga. Beberapa studi tentang hubungan antara perkembangan bahasa dengan status sosial ekonomi keluarga menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga miskin mengalami kelambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan dengan anak yang berasal dari keluarga yang lebih baik. Kondisi ini terjadi mungkin disebabkan oleh perbedaan kecerdasan atau kesempatan belajar (keluarga miskin diduga kurang memperhatikan perkembangan bahasa anaknya).
- d. Jenis kelamin (*sex*). Pada tahun pertama usia anak, tidak ada perbedaan dalam vokalisasi antara pria dengan wanita. Namun mulai usia dua tahun, anak wanita menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak pria.
- e. Hubungan keluarga. Hubungan ini dimaknai sebagai proses pengalaman berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan keluarga, terutama dengan orangtua yang mengajar, melatih dan memberikan contoh berbahasa kepada anak.<sup>17</sup>

#### **4. Tujuan Pengembangan Bahasa Anak**

Pengembangan keterampilan bahasa anak merupakan kemampuan yang sangat penting untuk berkomunikasi terutama bagi mereka yang sudah masuk ke lingkungan pendidikan prasekolah khususnya taman kanak-kanak. *Early Learning Goals*, mengemukakan bahwa tujuan pengembangan bahasa pada usia awal dijabarkan sebagai berikut:

---

<sup>17</sup>Nida'ul Munafiah dan Sri Maisari, dkk, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jawa Tengah: Mangku Bumi, 2018), hal. 5-6.

- a. Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih siap dalam bermain dan belajarnya.
- b. Menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks.
- c. Mendengar dengan kesenangan dan merespon cerita, lagu, irama dan sajak-sajak dan memperbaiki sendiri cerita, lagu, music dan irama.
- d. Menggunakan bahasa untuk mencipta, melukiskan kembali peran dan pengalaman.
- e. Menggunakan pembicaraan, untuk mengorganisasi, mengurutkan, berpikir jelas, ide-ide, perasaan, dan kejadian-kejadian.
- f. Mendukung, mendengarkan dengan penuh perhatian.
- g. Merespons terhadap yang mereka dengan komentar, pertanyaan dan perbuatan yang relevan.
- h. Interaksi dengan orang lain, merundingkan rencana dan kegiatan, dan menunggu giliran dalam percakapan.
- i. Memperluas kosa kata mereka, meneliti arti dan suara dari kata-kata baru.
- j. Mengatakan kembali cerita-cerita dalam urutan yang benar, menggambar pola bahasa pada cerita.
- k. Berbicara lebih jelas dan dapat didengar kepercayaan dan pengawasan dan bagaimana memperlihatkan kesadaran pada pendengar.
- l. Mendengar dan berkata, cirri dan susara akhir dalam kata-kata.
- m. Menyesuaikan suara dan huruf, memberi nama, mengarahkan huruf-huruf dalam alfabet.
- n. Membaca kata-kata umum yang sudah dikenal dan kalimat sederhana.

- o. Mengetahui bahwa cetakan itu memiliki arti contoh dalam bahasa Inggris membaca dari kiri ke kanan dari atas ke bawah.
- p. Menunjukkan suatu pemahaman dan unsur-unsur buku seperti karakter urutan kajian, dan pembahasan.
- q. Mencoba menulis untuk berbagai pilihan.
- r. Menulis nama sendiri dan benda-benda lain seperti sebagai label dan kata-kata di bawah gambar dan mulai dari bentuk kalimat sederhana, kadang-kadang menggunakan tanda baca.
- s. Menggunakan pengetahuan huruf untuk menulis kata-kata sederhana. Dan mencoba dengan kata-kata yang lebih kompleks.
- t. Menggunakan pensil dan menggunakan secara lebih efektif untuk membentuk huruf yang dapat dikenal.<sup>18</sup>

## C. Anak Usia 4-5 Tahun

### 1. Pengertian Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia 4-5 tahun atau disebut anak usia dini merupakan anak dalam masa perkembangan dari usia 0-8 tahun sebagai lompatan perkembangan<sup>19</sup> Karena itulah masa yang unik, *golden age* (usia emas) dalam pertumbuhan dan perkembangan. Istilah lain dari anak usia dini adalah fase prasekolah yaitu usia sekitar 2-6 tahun, yaitu ketika anak memiliki cukup pemahaman tentang dirinya.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 79

<sup>19</sup>Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002), hal. 32.

<sup>20</sup>Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, cet. V, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 162.

Menurut Slamet Suyanto, anak usia dini dimulai dari usia 0-8 tahun. Pada tahap ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat baik fisik maupun mental. Sehingga untuk membentuk generasi yang cerdas, beriman, bertakwa, serta berbudi luhur hendaklah dimulai pada fase tersebut.<sup>21</sup>

Sujiono menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan.<sup>22</sup> Gibran melukiskan istilah bagi anak dengan kalimat, “anakmu bukanlah anakmu, melainkan anak zamannya”. Banyak aspek-aspek perkembangan Anak Usia Dini (AUD). Secara internasional sebenarnya aspek-aspek perkembangan AUD adalah:

- a. Perkembangan Fisik, baik motorik halus maupun motorik kasar. Yang termasuk motorik halus dalam hal ini adalah gerakan tangan dan yang termasuk dalam motorik kasar adalah gerakan si anak saat naik-turun tangga ataupun memanjat.
- b. Perkembangan emosional dan sosial. Emosional dalam hal ini menyangkut segala sesuatu yang berhubungan dengan perasaan si anak, baik itu perasaan, sedih, senang, kesal, gembira, dll. Sedangkan perkembangan sosial dalam hal ini adalah interaksi si anak dengan lingkungan, terutama orang-orang yang ada di sekitar si anak.

---

<sup>21</sup>Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat. 2005), hal. 6.

<sup>22</sup>Dewi Salma dan Eveline Siregar. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media bekerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta, 2004), hal. 351.

- c. Perkembangan kognitif/intelektual. Perkembangan kognitif disini contohnya adalah perkembangan kemampuan si anak untuk menggunakan bahasa.

Usia dini lahir sampai enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian seseorang anak. Usia ini adalah usia penting untuk pengembangan intelegensi permanen.<sup>23</sup>

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Pernyataan para ahli itu menegaskan pendidikan anak usia dini memang memiliki karakter atau ciri khusus yang membedakannya dari pendidikan yang akan dialami anak pada tahap selanjutnya yaitu pendidikan dasar. Karakter atau ciri khusus itu adalah:

- a. Menumbuhkembangkan seluruh segi kemanusiaan anak didik, dalam konteks kecerdasan ini berarti mengembangkan kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ), kecerdasan majemuk dan bentuk-bentuk kecerdasan lainnya.
- b. Mendahulukan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif anak agar anak didik merasakan berbagai pengalaman yang melibatkan seluruh aspek kemanusiaannya, psikis dan fisik, jiwa raga dan seluruh indranya.
- c. Menjadikan bermain sebagai roh bagi proses pembelajaran karena bagi anak yang sedang tumbuh bermain-belajar.

---

<sup>23</sup>Suharsono. *Akselerasi Intelligence, Optimalkan IQ, EQ dan SQ*. (Jakarta: Inisiasi Pers, 2004), hal. 39.

- d. Menjadikan seni dan pendidikan fisik sebagai menu utama yang dilaksanakan dalam suasana yang penuh kegembiraan, menyenangkan dan bebas.<sup>24</sup>

Secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang usianya di atas delapan tahun. Anak usia dini yang unik memiliki karakteristik sebagai berikut.

- a. Anak Bersifat Egosentris. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Hal itu bisa diamati ketika anak saling berebut mainan, atau menangis ketika menginginkan sesuatu namun tidak dipenuhi oleh orangtuanya.
- b. Anak Memiliki Rasa Ingin Tahu. Anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal yang menarik dan menakjubkan. Hal ini mendorong rasa ingin tahu (*curiosity*) yang tinggi. Rasa ingin tahu anak sangat bervariasi, tergantung apa yang menarik perhatiannya. Sebagai contoh, anak akan tertarik dengan warna, perubahan yang terjadi dalam benda itu sendiri. Bola yang berbentuk bulat dapat digelindingkan dengan warna-warni serta kontur bola yang baru dikenal oleh anak sehingga anak suka dengan bola. Rasa ingin tahu ini sangat baik dikembangkan untuk memberikan pengetahuan yang baru bagi anak dalam rangka mengembangkan kognitifnya. Semakin banyak pengetahuan yang didapat berdasar kepada rasa ingin tahu anak yang tinggi, semakin kaya daya pikir anak.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup>Ihsana El-Khuluqo. *Manajemen PAUD. Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), hal. 34.

<sup>25</sup> Ihsana El-Khuluqo. *Manajemen PAUD. Pendidikan Taman Kehidupan Anak...*, hal 34.

- c. Anak Bersifat Unik. Anak memiliki keunikan sendiri seperti dalam gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan bawaan, minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain. Meskipun terdapat polaurutan umum dalam perkembangan anak yang dapat diprediksi, namun pola perkembangan dan belajarnya tetap memiliki perbedaan satu sama lain.
- d. Anak Memiliki Imajinasi dan Fantasi. Anak memiliki dunia sendiri, berbeda dengan orang di atas usianya. Mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi. Terkadang mereka bertanya tentang sesuatu yang tidak dapat ditebak oleh orang dewasa, hal itu disebabkan mereka memiliki fantasi yang luar biasa dan berkembang melebihi dari apa yang dilihatnya. Untuk memperkaya imajinasi dan fantasi anak, perlu diberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang kemampuannya untuk berkembang.
- e. Anak Memiliki Daya Konsentrasi Pendek. Pada umumnya anak sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut, selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan. Rentang konsentrasi anak usia lima tahun umumnya adalah sepuluh menit untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat anak masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menarik dan menyenangkan bagi mereka. Pembelajaran dapat

dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpacu di tempat dan menyimak dalam jangka waktu lama.<sup>26</sup>

### 3. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan dari pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan stimulasi maupun rangsangan untuk perkembangan potensi anak supaya menjadi anak yang bertaqwa, sehat, berilmu, kritis, kreatif, inovatif, mandiri serta percaya diri<sup>16</sup>. Tujuan lain pendidikan anak usia dini yaitu memfasilitasi proses pertumbuhan dan perkembangan anak secara lebih optimal serta mengembangkan potensi anak supaya di masa yang akan datang menjadi manusia yang bermanfaat.<sup>27</sup>

Secara khusus tujuan pendidikan anak usia dini adalah:

- a. Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
- b. Agar anak mampu mengelola ketrampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
- c. Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
- d. Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.

<sup>26</sup>Ihsana El-Khuluqo. *Manajemen PAUD. Pendidikan Taman Kehidupan Anak...*, hal 34.

<sup>27</sup>Suyadi dan maulidya ulfal, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal.

- e. Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang positif dan kontrol diri.
- f. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai kreatif.<sup>28</sup>



---

<sup>28</sup>Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks, 2011), hal. 42-43.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D (Research and Development)* dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentuan untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik dan bermamfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).<sup>1</sup>

*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 papan pancing huruf untuk mengenalkan bahasa keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun.<sup>2</sup>

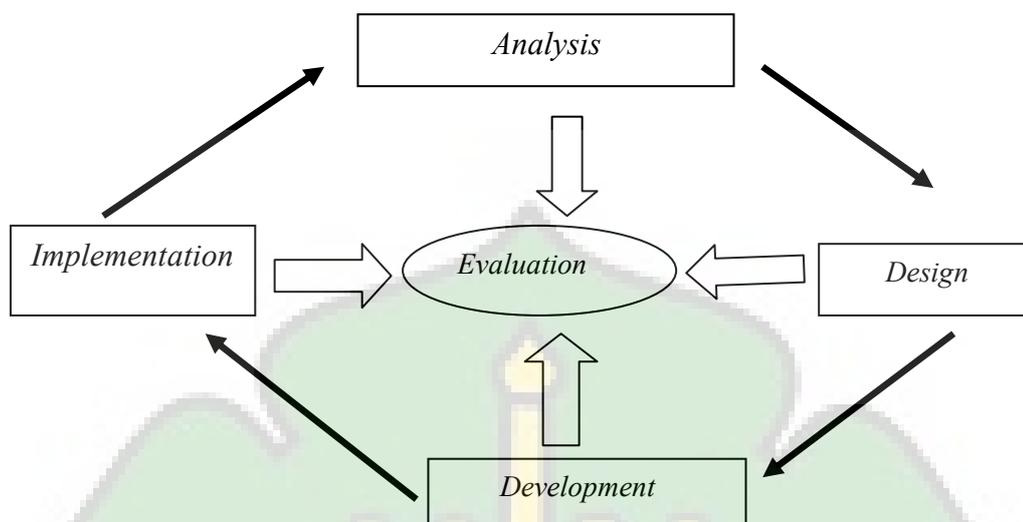
Dengan metode penelitian ini dengan media papan pancing huruf adalah untuk mengembangkan media pembelajaran, dimana dengan menggunakan media papan pancing huruf dapat meningkatkan kemampuan bahasa keaksaraan anak lebih aktif dan kreatif.

---

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT Indeks, 2017), hal. 26

<sup>2</sup>Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hal. 142.

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model ADDIE



**Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model ADDIE.<sup>3</sup>**

### 1. *Analysis*

Kajian ini merupakan suatu kegiatan pencarian informasi aktual yang akan terjadi di lapangan yang terdiri dari informasi tentang kemampuan anak, paradigma yang digunakan oleh anak, skenario pembelajaran, dan pemahaman sikap anak. Sehingga instrumen yang dipakai dalam tahap ini dengan melakukan pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan interview, baik dengan anak maupun pembelajaran. Aspek-aspek yang akan dikaji adalah tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik anak, tujuan pembelajaran, proses dan hasil pembelajaran.

Tahap ini yang akan dikaji tentang permasalahan pembelajaran, karakteristik anak, tujuan pembelajaran, proses dan hasil pembelajaran. Berkaitan dengan menganalisis kurangnya kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam

<sup>3</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 26.

perkembangan bahasa keaksaraan pada mengenal simbol-simbol huruf, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z. Dengan menggunakan media papan pancing huruf tersebut pada anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan bahasa keaksaraan anak akan lebih mengerti dan perkembangan bahasa keaksaraan akan lebih meningkat.<sup>4</sup>

## 2. *Design*

Dalam tahap ini pengembang berencana untuk melakukan pengembangan rancangan pembelajaran maupun rancangan pengajaran, maka perlu mendesign sesuai dengan apa yang diteliti. Dalam hal ini mengembangkan media maka pengembang harus mampu untuk mengembangkan ujian intruksional, analisa tugas dan kriteria penilaian yang sesuai dengan media yang akan disusun. Selain itu pengembang harus menentukan lingkungan pengembangan. Pada tahap ini pengembang harus memilih tempat dan anak dari setting yang akan diujicobakan, ahli materi, ahli pembelajaran, ahli test penguasaan dan ahli design media pembelajaran.

Dalam tahap ini yang akan di design untuk pengembangan media papan pancing huruf untuk mencapai peningkatan perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan tutup botol bertuliskan huruf A-Z yang kemudian akan dipancing dengan menggunakan pancingan. Dalam rancangan awal pembuatan media papan pancing huruf yang terbuat dari papan triplek yang akan di lobangkan berbentuk bulatan dan dituliskan huruf A-Z dan pancingan dengan kail magnet.

---

<sup>4</sup>Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, (Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), hal. 34-38.

Rancangan awal yang telah di design berkaitan dengan perkembangan bahasa keaksaraan anak dalam mengenal simbol-simbol huruf, mengenal suara-suara hewan-hewan/benda yang ada disekitarnya, meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z. Sehingga anak mampu dalam tingkat perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Pada tahap ini dalam merancang media papan pancing huruf berkaitan dengan materi dalam media sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan bahasa keaksaraan anak.<sup>5</sup>

### 3. *Development*

*Development* adalah mengembangkan sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan, jika rancangan pembelajaran dan pengajaran maka pengembangan yang dilakukan harus sesuai dengan bidang pengembangan itu sendiri. Namun jika dikembangkan berupa produk media berupa buku ajar yang diinginkan oleh pengembang maka pengembang harus mengembangkan materi instruksional. Sehingga produk yang dihasilkan dalam bentuk pengembangan media.

Pada tahap perkembangan media pancing huruf yang akan dikembangkan adalah dari sisi medianya atau alat dan bahannya. Dalam pengembangan media tersebut berupa huruf-huruf A-Z dan gambar-gambar hewan pada media papan pancing huruf tersebut. Sehingga produk yang dihasilkan dalam bentuk media yang bagus dan layak digunakan terhadap perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup>Yudi Hari Rayanto Dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2...*, hal. 34-38.

<sup>6</sup>Yudi Hari Rayanto Dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2...*, hal. 34-38.

#### 4. Implementasi

Produk penelitian yang telah dihasilkan bukanlah produk yang akan disusun dan harus di uji melalui beberapa tahapan yang ilmiah. Sehingga kevalidan, keterandalan dan kehasilgunaan bisa terukur dan teruji. Pada tahap ini yang akan diimplementasikan atau diuji coba adalah kepada anak usia 4-5tahun dengan berjumlah 11 orang anak untuk mencapai tingkat perkembangan bahasa anak.

Tahap ini menggunakan beberapa tahap implementasi kepada anak yaitu tahap I untuk pengenalan media dalam mengenal huruf-huruf A-Z. Kemudian tahap II untuk mengenal suara-suara hewan yang ada di sekitarnya. Pada validasi media untuk melihat kelayakan dari media dalam perkembangan bahasa anak untuk mendapatkan komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi untuk melakukan revisi pada media papan pancing huruf.<sup>7</sup>

#### 5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini bisa dilakukan setelah ke empat tahap awal yang telah dilakukan sebelumnya. Tahap ini bisa dilakukan dengan memberikan evaluasi formatif maupun sumatif.

Evaluasi media papan pancing huruf pada saat melakukan uji coba untuk mendapatkan komentar dan saran dari validator ahli media dan ahli materi. Kemudian melakukan revisi media sesuai dengan yang disampaikan dari ahli

---

<sup>7</sup>Yudi Hari Rayanto Dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*, hal. 34-38.

mediadan ahli materi untuk mendapatkan hasil layak dan tidak layak dari media papan pancing huruf.<sup>8</sup>

## B. Prosedur Penelitian

Pengembangan media papan pancing huruf terhadap perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun untuk mengenalkan huruf-huruf A-Z. Dalam penelitian ini ada beberapa tahap dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 3.1 Model Pengembangan ADDIE pada perancangan Media Papan Pancing Huruf**

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan peneliti	Luaran
(1)	(2)	(3)
<i>Analyze</i>	Menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran di TK IT Hafizul Ilmi, Blangkrung, kecamatan Baitussalam, Aceh Besar yaitu, metode pembelajaran yang selama ini banyak dilakukan seperti model pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku dan alat peraga lainnya, metode ini kurang sesuai dengan dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian pesat, namun selama ini	Solusi terhadap permasalahan yaitu pengembangan media papan pancing untuk pengenalan huruf-huruf A-Z pada anak usia dini.

<sup>8</sup>Yudi Hari Rayanto Dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2...*, hal. 34-38.

	<p>penggunaan media pembelajaran pengenalan simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z masih kurang efektif. Media yang berbentuk buku, balok dan sejenisnya itu membuat anak bosan dalam mengikuti pembelajaran. Media ini juga membuat anak bingung dan susah dalam mengenal dan menghafal huruf-huruf A-Z. Sedangkan media konvensional ini dirasa kurang interaktif karena tidak ada proses interaksi antara media pembelajaran dengan anak didik. Penguasaan media, pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat dalam penggunaan media. Pada permasalahan-permasalahan pada anak Di TK ini adalah bahwa dari beberapa anak dalam tingkat pencapaian perkembangan bahasa keaksaraan anak masih belum tercapai sesuai dengan tingkat usianya.</p>	
--	--	--

<i>Design</i>	<p>Setelah dianalisis sesuai permasalahan dan kebutuhan, selanjutnya membuat desain media papan pancing huruf.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media papan pancing huruf sesuai dengan kemampuan anak.</li> <li>2. Menyesuaikan media papan pancing huruf dengan anak mampu dalam mengenal huruf-huruf A-Z dengan baik.</li> <li>3. Menyesuaikan media papan pancing huruf dengan anak mampu dalam mengenal simbol-simbol.</li> <li>4. Menyesuaikan media papan pancing huruf dengan anak mampu dalam mengenal suara-suara hewan yang ada di sekitarnya.</li> </ol>	<p>Desain Media papan pancing huruf.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Papan</li> <li>2. Tutup botol</li> <li>3. Pancingan mainan</li> <li>4. Kail dari magnet</li> <li>5. Spidol</li> <li>6. magnet</li> <li>7. gambar-gambar hewan</li> <li>8. lem lilin</li> <li>9. Cat minyak</li> <li>10. Lilin</li> <li>11. Paku</li> <li>12. Palu</li> <li>13. Kertas jeruk</li> </ol>
<i>Develop</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tahap pengembangan yaitu pembuatan media papan pancing huruf</li> <li>2. Selanjutnya melakukan konsultasi kepada validator ahli materi dan ahli media pada penelitian pengembangan media papan pancing huruf</li> <li>3. Melakukan revisi terhadap saran yang diberikan oleh</li> </ol>	<p>Media papan pancing huruf yang akan dirancang adalah dengan menggunakan alat dan bahan antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menggunakan papan triplek yang akan dilobangkan dengan brntuk bulat dengan tulisan-tulisan huruf A-Z.</li> <li>2. Pancingan yang terbuat</li> </ol>

	<p>penguji validator untuk mendapatkan produk media papan pancing huruf yang baik dan sesuai yang diinginkan.</p> <p>4. Data yang diperoleh dari hasil validasi media dianalisis dan dipresentasikan untuk mengetahui kategori kelayakan dari media yang dikembangkan.</p>	<p>dari bambu.</p> <p>3. Kail yang terbuat dari magnet.</p> <p>4. Tutup botol yang diwarnai dengan warna yang berbeda-beda.</p> <p>5. Tutup botol yang bertuliskan huruf A-Z.</p> <p>6. Papan yang ditempel dengan gambar-gambar hewan.</p> <p>7. Kata-kata yang akan disesuaikan dengan huruf yang akan dipancing.</p>
<i>Implement</i>	<p>Implementasi kelayakan validasi media papan pancing huruf dilakukan dengan uji coba yaitu dilakukan pada anak di TK IT Hafizul Ilmi, Blangkrung, kecamatan Baitussalam, Aceh Besar. Selanjutnya peneliti juga melakukan penyebaran lembar observasi kemampuan mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, meniru (menulis</p>	<p>Penerapan media papan pancing huruf pada pembelajaran pengenalan huruf-huruf A-Z.</p>

	<p>dan mengucapkan) huruf A-Z pada anak, permulaan anak yang diisi oleh guru ketika anak sedang mencoba produk media papan pancing huruf sesuai dengan indikator yang dicapai. Hal ini dilakukan untuk melihat kemampuan anak pada saat mengenal huruf-huruf A-Z menggunakan media papan pancing huruf serta melihat aspek kualitas kepraktisan media papan pancing huruf yang telah dikembangkan. Pada tahap Implementasi ini juga dilakukan uji coba produk dengan validasi dari validator ahli media dan ahli meteri untuk mendapatkan saran dan komentar untuk melakukan revisi media untuk mendapatkan hasil layak atau tidak layaknya media tersebut. Validasi media ditunjukkan kepada validator ahli</p>	
--	--	--

	media Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd. Dan validator ahli materi ibu dewi fitriani. M. Ed.	
<i>Evaluate</i>	Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan media papan pancing huruf dua pakar ahli media dan penilaian terhadap kemampuan mengenal huruf-huruf A-Z pada anak sehingga didapatkan kesimpulan layak atau tidak layak media papan pancing huruf yang akan dikembangkan.	simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna, meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z Persentase nilai kelayakan dan hasil rancangan sendiri untuk kemampuan mengenal huruf-huruf A-Z pada anak melalui media papan pancing huruf yang akandikembangkan.

Sumber: Permendikbud 137 Tahun 2014

### C. Lokasi Uji Coba

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Hafizul Ilmi, Blangkrung, Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar, pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan hasil observasi di TK IT Hafizul Ilmi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2021 semester genap tahun ajaran 2020/2021.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik penelitian kelayakan media dan kelayakan materi dengan mengumpulkan lembar penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan media papan pancing huruf yang akan dikembangkan oleh pakar ahli media dan digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap media yang akan dikembangkan.

1. Lembar penilaian proses pengembangan media, lembar ini dibagikan kepada validator ahli media dan ahli materi dari dosen PIAUD UIN Ar-Raniry. Lembar ini juga dibagikan setelah media papan pancing huruf dikembangkan oleh peneliti dan sebelum dimplementasikan ke sekolah. Setelah dosen menilai media papan pancing huruf tersebut, peneliti menganalisis data untuk melihat persentase kelayakan media yang telah dikembangkan dan saran-saran yang diberikan oleh dosen pada lembar penilaian kelayakan media papan pancing huruf menjadi masukan dalam perbaikan.<sup>9</sup>
2. Lembar kelayakan pengembangan media papan pancing huruf untuk melihat kelayakan dari media dan materi dalam pengenalan huruf-huruf A-Z pada anak, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu kepada validator ahli agar data yang diperoleh memiliki kriteria kepraktisan. Setelah anak TK A belajar menggunakan media papan pancing huruf. Maka peneliti meminta kepada guru untuk mengisi lembar penilaian anak dalam

---

<sup>9</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 26.

pengembangan media papan pancing huruf untuk pengenalan huruf-huruf A-Z pada anak.<sup>10</sup>

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada peneliti ini dapat diklasifikasikan menjadi dua macam instrumen. Masing-masing digunakan untuk memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan. Adapun instrumen penelitian sebagai berikut:

- a. Lembar kelayakan materi dan media digunakan untuk mengumpulkan dan mengukur kelayakan media papan pancing huruf. Lembar observasi penelitian ini akan ditunjukkan kepada dosen ahli dan guru di TK IT Hafizul Ilmi tersebut. Lembar observasi ini menentukan apakah media papan pancing huruf layak digunakan tanpa revisi dengan revisi layak diproduksi.
- b. Lembar observasi kemampuan mengenal huruf-huruf A-Z pada anak. Lembar observasi anak digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan. Aspek ini bertujuan untuk mendapat data mengenai pengembangan anak menggunakan media papan pancing huruf.

---

<sup>10</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian...*, hal. 26.

## 1. Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi

**Tabel 3.2 Validasi Ahli Materi**

Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1. Tema	a. Kesesuai dengan kurikulum PAUD					
	b. Sesuai dengan tingkat kemampuan anak					
	c. Dapat mendorong keaktifan anak					
	d. Membantu kelancaran dalam proses belajar bahasa anak					
2. Isi	a. Mampu mengenalkan huruf-huruf A-Z dengan baik					
	b. Materi yang disampaikan berguna dan bermamfaat untuk kemampuan anak dalam kehidupan sehari-hari					
3. Penyajian	a. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran anak					
	b. Materi sesuai dengan tahap perkembangan anak					
	c. Materi yang disajikan					

	dengan kondisi yang nyata					
	d. Materi sesuai dengan penggunaan media					
	e. Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik					
	f. Materi sesuai dengan aspek perkembangan bahasa keaksaraan anak					
	g. Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak					

Sumber: Permendikbud 137 Tahun 2014

Keterangan :

1. Sangat tidak sesuai
2. Tidak sesuai
3. Kurang sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

## 2. Lembar Instrumen Validasi Media

**Tabel 3.3 Validasi Ahli Media**

Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1. Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan.	a. Kesesuaian dengan program belajar kurikulum PAUD.					
	b. Kesesuaian dengan dedaktif/metodik (kaidah mengajar) antara lain: 1. Sesuai dengan tujuan perkembangan bahasa keaksaraan anak yang ingin dicapai.					
	2. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.					
	3. Sesuai dengan perkembangan anak.					
	4. Membantu melancarkan proses belajar mengajar.					
2. Segi kepraktisan dalam proses pembuatan media	a. Bahan pembuatan media aman dan tidak berbahaya bagi anak.					
	b. Dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama.					
	c. Bersifat multiguna, mampu mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak.					

	d. Keserasian ukuran media tidak terlalu kecil atau terlalu besar.					
	e. Penggunaan media mudah digunakan, ringan, dan mudah digunakan.					

Sumber: Permendikbud 137 Tahun 2014

Keterangan :

1. Sangat tidak sesuai
2. Tidak sesuai
3. Kurang sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

### 3. Lembar Instrumen Perkembangan Bahasa Anak

Tabel 3.4 Lembar Penilaian Perkembangan Bahasa Anak

Indikator	Aspek yang Ingin Dikembangkan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1. Belajar dan mengenal bahasa	a. Anak belum mampu mengenal simbol-simbol didalam abjad.				
	b. Anak belum mampu mengenal huruf-huruf A-Z.				
	c. Anak belum mampu mengenal suara-suara hewan.				
	d. Anak belum mampu mengenal benda yang ada disekitarnya.				
2. Gagasan	a. Anak belum mampu membedakan huruf-huruf.				

	b. Anak belum mampu berkonsentrasi dalam menyesuaikan huruf-huruf.				
--	--	--	--	--	--

Sumber: Permendikbud 137 Tahun 2014

Keterangan :

1. Belum Berkembang (BB)
2. Mulai Berkembang (MB)
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### F. Teknik Analisis Data

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

##### 1. Analisis kelayakan

Lembar observasi penilaian digunakan untuk menganalisis kelayakan. Data lembar observasi penilaian terhadap media papan pancing huruf kelayakan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator. Nilai rata-rata validator kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut:

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

Keterangan:

- $\sum m$  : Jumlah skor tiap aspek penelitian  
 $M_{max}$  : Skor maksimal tiap aspek penilaian

$x$  : Persentase skor tiap aspek penilaian

**Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

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

(Sumber : Sugiyono, 2015).<sup>11</sup>

#### 1. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan ini dilakukan dengan menggunakan Lembar Observasi terhadap perkembangan bahasa keaksaraan untuk mengenal huruf-huruf A-Z pada anak. Data lembar observasi anak terhadap pembelajaran dengan menggunakan media papan pancing huruf dipresentasikan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Tabulasi data yang diperoleh di TK IT Hafizul Ilmi. Penskoran angket lembar observasi terhadap perkembangan bahasa keaksaraan untuk mengenal huruf-huruf A-Z pada anak dengan berikan tanda (✓) pada pilihan, yaitu: 4 kategori penilaian yaitu: berkembang sangat baik (skor 4), berkembang sesuai harapan (skor 3), mulai berkembang (skor 2), belum berkembang (skor 1).
- b. Mengkoreksikan rata-rata skor yang diperoleh menjadi nilai kualitatif sesuai kriteria penilaian dengan skor minimum ideal adalah 4 dan skor maksimum ideal adalah 1.<sup>12</sup>

<sup>11</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2015), hal. 135.

<sup>12</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hal. 135.

Arikunto menyatakan bahwa hasil perolehan data dari lembar observasi terhadap perkembangan bahasa keaksaraan untuk mengenal huruf-huruf A-Z pada anak terhadap pengembangan media papan pancing huruf dikumpulkan dan dihitung menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

- P : Nilai persen yang dicari  
 F : Jumlah skor yang diperoleh  
 N : Jumlah skor maksimum

Nilai rata-rata dari lembar observasi terhadap pengembangan bahasa keaksaraan untuk mengenal huruf-huruf A-Z pada anak. Kemudian dicocokkan dengan tabel 3.6 kategori berdasarkan lembar observasi anak.

**Tabel 3.6 Kriteria Berdasarkan Lembar Observasi terhadap perkembangan bahasa anak**

Presentase (%)	Kategori	Skor
0-25	Belum Berkembang (BB)	1
26-60	Mulai Berkembang (MB)	2
61-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
76-100	Berkembang Sangat Baik (BSH)	4

(Sumber: Kemendikbud Anak Usia Dini, 2015)<sup>12</sup>

<sup>12</sup>Kemendikbud Anak Usia Dini, *Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), hlm. 5.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini telah dilaksanakan di TK IT Hafizul Ilmi, Blangkrung, Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar.

**Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Hari/Tanggal	Waktu (menit)	kegiatan
1.	Selasa/ 8 juni 2021	60	Pengenalan Produk dan Uji Coba Produk Serta Pemberian Lembar Penilaian Perkembangan Anak.
2.	Rabu/ 9 juni 2021	50	Pengenalan Produk dan Uji Coba Produk Serta Pemberian Lembar Penilaian Perkembangan Anak.

*Sumber : Jadwal penelitian*

Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam Pengembangan Media Papan Pancing Huruf ini berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE. Tujuan utama pada model pengembangan ini digunakan mendesain dan mengembangkan sebuah produk media yang efektif dan efisien.

#### 1. *Analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Analisis kebutuhan adalah untuk melihat kemampuan-kemampuan dan kompetensi perkembangan bahasa keaksaraan anak yang harus ditingkatkan anak dan sesuai dengan usianya. Dari analisis tersebut peneliti melihat bahwa beberapa dari anak dalam perkembangan bahasa keaksaraan masih belum tercapai sesuai tingkat usianya.

Langkah-langkah yang akan dilakukan pada tahap ini adalah melakukan observasi awal ke sekolah. Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan diperoleh keterangan bahwa beberapa dari anak kurangnya dalam perkembangan bahasa keaksaraan dalam mengenal huruf A-Z. Selanjutnya analisis karakteristik anak dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas anak, berdasarkan analisis karakteristik anak dapat disimpulkan mengenai kondisi anak yaitu sebagai berikut:

- a. Kurangnya kemauan dalam belajar karena media yang diberikan membuat anak bosan sehingga anak kurang aktif dan tidak ada rasa kemauan dalam belajar.
- b. Beberapa dari anak juga kurang aktif dan cepat tangkap ketika guru kelas mengajar.
- c. Beberapa dari anak juga belum bisa mengenal huruf A-Z.

Berkaitan dengan menganalisis kurangnya kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam perkembangan bahasa keaksaraan pada mengenal simbol-simbol huruf, mengenal suara-suara hewan/atau benda yang ada disekitarnya, meniru (menulis dan mengucapkan) huruf A-Z. Dengan menggunakan media papan pancing huruf tersebut melihat bagaimana tingkat pencapaian perkembangan bahasa keaksaraan anak.

## 2. Design

Pada tahap ini yang akan di design untuk pengembangan media papan pancing huruf untuk mencapai peningkatan perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan tutup botol bertuliskan huruf A-Z yang kemudian akan dipancing dengan menggunakan pancingan. Dalam rancangan awal pembuatan media papan pancing huruf yang terbuat dari papan triplek yang akan di lubangkan berbentuk bulatan dan dituliskan huruf A-Z dan pancingan dengan kail magnet. Kemudian melakukan penyesuaian dengan tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak 4-5 tahun, media papan pancing huruf sesuai dengan kemampuan anak, menyesuaikan media papan pancing huruf dengan anak mampu dalam mengenal huruf-huruf A-Z, mampu dalam mengenal simbol-simbol, dan mampu dalam mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah awal dalam merancang media papan pancing huruf adalah menyiapkan alat dan bahan yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.2 Alat dan Bahan Dalam Pembuatan Media Papan Pancing Huruf**

Alat dan Bahan	Gambar	
Alat dan bahan: papan triplek, tutup botol, pancingan mainan, spidol, cat minyak, magnet, gambar hewan yang sudah diprint, lilin, mancis, nama-nama hewan yang sudah di print, lem lilin, paku, palu, gunting. Minyak untuk cat.		
		



Setelah menyiapkan alat dan bahan, maka langkah selanjutnya adalah membuat atau merancang media papan pancing huruf sesuai dengan prosedur dalam pembuatan media yaitu sebagai berikut:

- a. *Edukatif* adalah terdapat unsur pendidikan yang akan membantu keberhasilan belajar anak.
- b. *Teknis* adalah memilih alat dan bahan dalam pembuatan media papan pancing huruf seperti jenis huruf-huruf, ukuran huruf, ukuran papan,

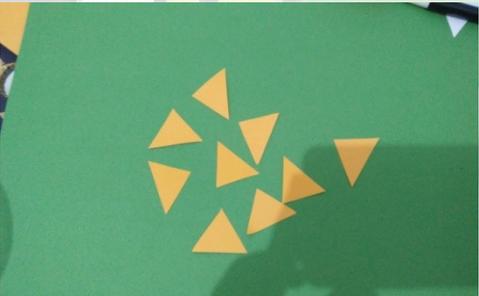
ukuran pancingan, kualitas bahan dari media, dan tingkat keamanan bahaya atau tidak pada saat menggunakannya kepada anak.

- c. *Estetika* adalah memiliki unsur keindahan media yang dipilih seperti penggunaan bentuk yang menarik dan sesuai. Unsur ini perlu diperhatikan karena akan menarik minat anak dalam menggunakannya. Media papan pancing huruf yang telah dirancang dapat di lihat pada gambar di bawah ini.

**Tabel 4.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media Papan Pancing Huruf**

No	Keterangan	Gambar
1	Papan yang sudah dipotong dan dilobangkan sesuai ukuran tutup botol, kemudian dilem papan yang dibawahnya dan direkatkan	
2	Dipaku bagian sudut papan tersebut agar supaya kuat saat digunakan	

3	Cat papan sesuai dengan warna yang diinginkan	
4	Cat bolongan papan tersebut dengan warna yang berbeda-beda	
5	Tulis huruf-huruf pada papan tersebut	
6	Cat tutup botol dengan warna yang berbeda-beda	

7	Tulis huruf-huruf pada dalam tutup botol	
8	Tempel gambar hewan-hewan di papan tersebut	
9	Gunting kertas jeruk berbentuk segi tiga	

<p>10</p>	<p>Buat sirip ikan di ekor ikan tersebut</p>	
-----------	--	--

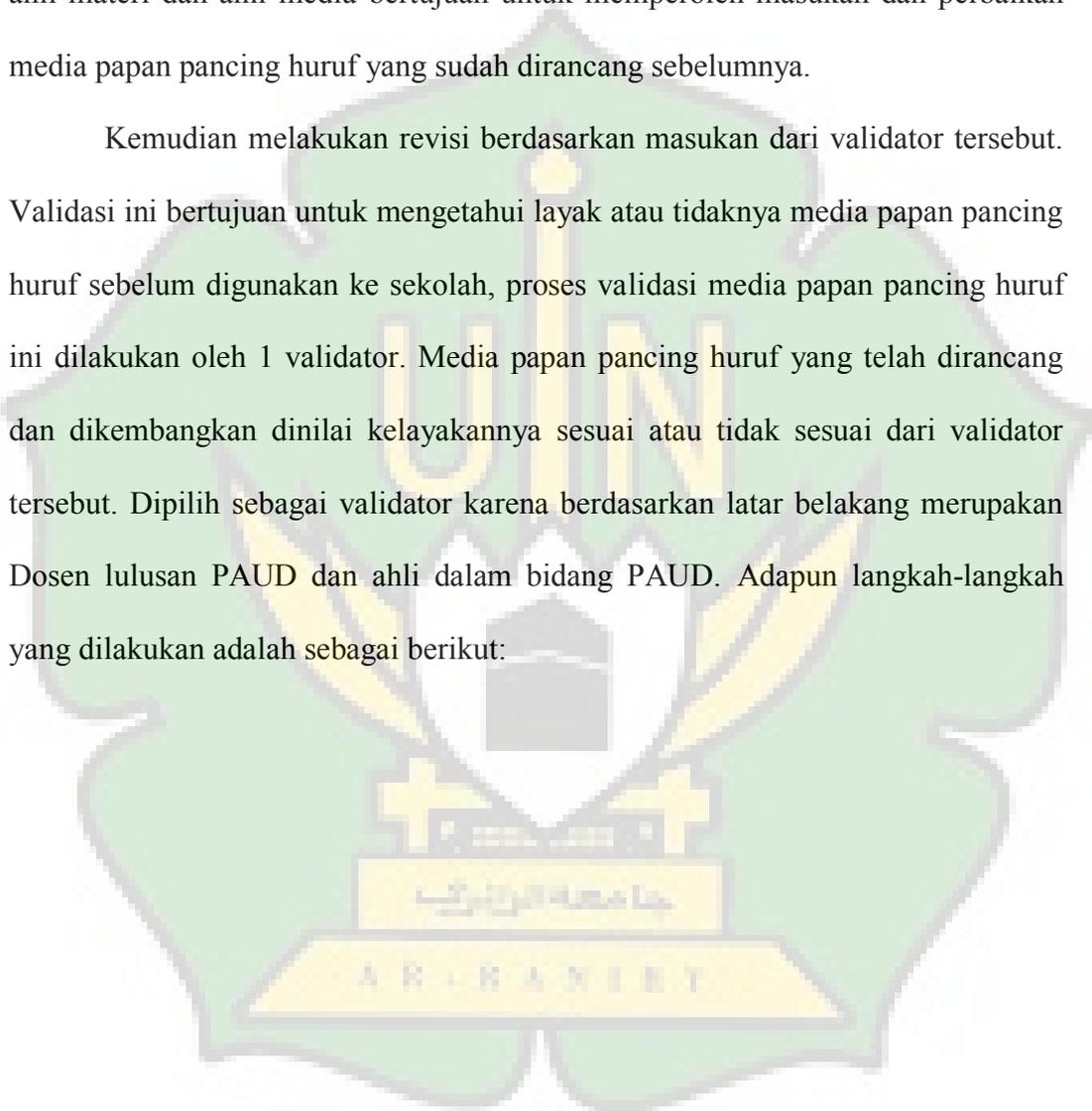
**Gambar 4.1 Media Papan Pancing Huruf Sebelum Validasi**



### **3. *Development (Pengembangan)***

Tahap pengembangan dan revisi ini dilakukan setelah media papan pancing huruf didesain, selanjutnya dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media bertujuan untuk memperoleh masukan dan perbaikan media papan pancing huruf yang sudah dirancang sebelumnya.

Kemudian melakukan revisi berdasarkan masukan dari validator tersebut. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya media papan pancing huruf sebelum digunakan ke sekolah, proses validasi media papan pancing huruf ini dilakukan oleh 1 validator. Media papan pancing huruf yang telah dirancang dan dikembangkan dinilai kelayakannya sesuai atau tidak sesuai dari validator tersebut. Dipilih sebagai validator karena berdasarkan latar belakang merupakan Dosen lulusan PAUD dan ahli dalam bidang PAUD. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:



### a. Validasi Ahli Materi

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi, berikut hasil validasi oleh ahli materi pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi**

No	Aspek yang Dinilai	Indikator Penilaian	Validator	Kategori
1.	Tema	a. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	5	Sangat Sesuai
		b. Sesuai dengan tingkat kemampuan anak	5	Sangat Sesuai
		c. Dapat mendorong keaktifan anak	4	Sesuai
		d. Membantu kelancaran dalam proses belajar bahasa anak	4	Sesuai
2	Isi	a. Mampu mengenalkan huruf-huruf A-Z dengan baik	4	Sesuai
		b. Materi yang disampaikan berguna dan bermamfaat untuk kemampuan anak dalam kehidupan sehari-hari	5	Sangat Sesuai
3	Penyajian	a. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan dengan tujuan pembelajaran anak	4	Sesuai
		b. Materi sesuai dengan tahap perkembangan anak	5	Sangat Sesuai
		c. Materi yang disajikan dengan kondisi yang nya	4	Sesuai
		d. Materi sesuai dengan penggunaan media	4	Sesuai

	e. Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik	4	Sesuai
	f. Materi sesuai dengan aspek perkembangan bahasa keaksaraan anak	5	Sangat Sesuai
	g. Materi yang disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak	4	Sesuai
<b>Jumlah Skor</b>		57	
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>		65	
<b>Rata-Rata</b>		4,38	
<b>Persentase</b>		87%	Sangat Layak

*Sumber: hasil pengolahan data oleh ahli materi*

Tabel 4.3 Kemudian hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata 4,38, dengan hasil nilai persentase sebesar 87% telah dikonversikan dengan tabel kulaifikasi tingkat kelayakan pada media papan pancing huruf merupakan kategori sangat layak, tetapi ada beberapa poin lain yang perlu diperbaiki.

Setelah dilakukan penilaian materi oleh ahli materi terdapat ada saran dan komentar terhadap materi media papan pancing huruf tersebut. Saran yang diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk tahap selajutnya. Materi media papan pancing huruf yang dikembangkan layak untuk diuji coba di sekolah. Adapun saran dan komentar dari ahli materi dapat di jelaskan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.5 Saran dan Komentar Ahli Materi Terhadap Materi Media Papan Pancing Huruf**

<b>Nama Validator</b>	<b>Saran dan Komentar</b>
Dewi Fitriani, M. Ed.	1. Sudah dapat digunakan tanpa revisi

**b. Validasi Ahli Media**

Produk awal yang telah diselesaikan kemudian divalidasi oleh ahli media.

Berikut hasil validasi oleh ahli media padat dijelaskan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.6 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media**

<b>No</b>	<b>Aspek Yang Diamati</b>	<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Validator</b>	<b>Kategori</b>
1	segi edukatif/ nilai-nilai pendidikan	a. Kesesuaian dengan program belajar kurikulum PAUD	4	Sesuai
		b. Kesesuaian dengan dedaktif/metodik (kaidah mengajar) antara lain: 1. Sesuai dengan tujuan perkembangan bahasa keaksaraan anak yang ingin dicapai	5	Sangat sesuai
		2. Sesuai dengan kemampuan dan tahap usia anak	4	Sesuai
		3. Sesuai dengan perkembangan anak	4	Sesuai
		4. Membantu melancarkan proses belajar mengajar	5	Sangat sesuai
2	Segii kepraktisan dalam proses pembuatan	a. Bahan pembuatan media anak dan tidak berbahaya bagi anak	4	Sesuai
		b. Dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama	4	Sesuai

media	c. Bersifat multiguna, mampu mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak	4	Sesuai
	d. Keserasian ukuran media tidak terlau kecil atau terlalu besar	4	Sesuai
	e. Penggunaan media mudah digunakan dan ringan	5	Sangat sesuai
<b>Jumlah Skor</b>		43	
<b>Jumlah Skor Maksimum</b>		50	
<b>Rata-Rata</b>		4,3	
<b>Persentase</b>		86%	Sangat layak

*Sumber: Hasil Pengolahan Data Ahli Media*

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa hasil dari validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata 4,3 dengan hasil persentase mencapai 86% berada dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan media papan pancing huruf sudah sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil penilaian dari ahli media.

Setelah dilakukan penilaian media oleh ahli media didapatkan saran dan komentar terhadap media papan pancing huruf. Saran yang dapat diberikan tersebut dijadikan sebagai masukan untuk merevisi desain produk tahap selanjutnya. Revisi media tersebut untuk mengetahui beberapa kekurangan dan memperbaiki media papan pancing huruf agar media tersebut yang dikembangkan layak untuk diuji coba. Peneli melakukan perbaikan pada media papan pancing huruf yang sudah dibuat berdasarkan dengan masukan-masukan yang telah diberikan oleh ahli media. Adapun hasil dari revisi media dapat dijelaskan pada tabel bawah ini:

**Tabel 4.7 Saran dan Komentar Ahli Media Terhadap Media Papan Pancing Huruf**

Nama Validator	Saran dan Komentar
Rani Puspa Juwita, M. Pd	1. Sudah sesuai dan siap diuji cobakan pada anak

Revisi produk merupakan perbaikan dalam pengembangan media papan pancing huruf. Produk yang telah divalidasi pada tahap 1 kemudian dilakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk berdasarkan saran dari validator ahli di aspek bagian teknis.

Adapun perbandingan revisi media papan pancing huruf dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4.8 Hasil Revisi Sebelum dan Sesudah Media Papan Pancing Huruf**

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	 <p><b>Gambar 4.2 Papan Mengenal Huruf Sebelum Direvisi</b> Bahan Untuk Tampilan Media Menggunakan Huruf-Huruf Yang Bertuliskan Dari Spidol.</p>	 <p><b>Gambar 4.3 Papan Mengenal Huruf Sesudah Direvisi</b> Bahan untuk media menggunakan huruf-huruf yang terbuat dari bahan plastik yang ditempelkan.</p>
<p><b>Keterangan:</b> Berdasarkan saran dan komentar dari validator untuk menggantikan huruf dari bertuliskan spidol menjadi huruf-huruf yang terbuat dari bahan atom dan kemudian huruf tersebut ditempelkan menggunakan lem lilin dipapan media tersebut.</p>		

2.	 <p><b>Gambar 4.4 Pancingan Sebelum Direvisi</b></p> <p>Bahan untuk pancingan yang digunakan menggunakan dari bambu yang diruncingkan dan diwarnai.</p>	 <p><b>Gambar 4.5 Pancingan Sesudah Direvisi</b></p> <p>Bahan untuk pancingan yang digunakan menggunakan pancingan mainan.</p>
<p><b>Keterangan:</b> Berdasarkan saran dan komentar dari validator untuk menggantikan pancingan dari bambu menjadi pancingan mainanan</p>		
3	 <p><b>Gambar 4.6 Papan Mengenal Hewan Sebelum Direvisi</b></p> <p>Bahan untuk tampilan media dalam pengenalan hewan-hewan yang ada disekitarnya, sebelumnya media ini menggunakan gambar hewan menggunakan kardus yang ditempelkan dan huruf-huruf ditulis dengan spidol.</p>	 <p><b>Gambar 4.7 Mengenal Hewan Papan Sebelum Direvisi</b></p> <p>Bahan yang digunakan media menggunakan gambar-gambar hewan dan nama hewan yang sudah dipress, menggunakan magnet sebagai perekat gambar dan nama hewan agar lebih mudah diganti dengan gambar hewan yang digunakan selanjutnya.</p>

**Keterangan:** Berdasarkan saran dan komentar dari validator untuk menggantikan gambar-gambar hewan yang dibuat dari kardus dan nama-nama hewan ditulis dengan spidol menjadi gambar-gambar hewan dan nama-nama hewan yang dipress, kemudian lobang ditambah dengan acak dan menggunakan magnet untuk merekatkan dan bisa diganti.

4



**Gambar 4.8 Gambar Hewan Dari Kardus Sebelum Direvisi**

Bahan yang digunakan untuk gambar adalah dari kardus yang ditempelkan dan digunting sesuai ukuran gambar.



**Gambar 4.9 Gambar Hewan yang di press Sesudah Direvisi**

Gambar yang digunakan untuk gambar adalah gambar yang sudah dipress.

**Keterangan:** Berdasarkan saran dan komentar dari validator untuk menggantikan gambar-gambar hewan yang dibuat dari kardus menjadi gambar-gambar hewan yang sudah dipress.

5



**Gambar 4.10 Perekat Gambar Sebelum Direvisi**

Bahan yang digunakan untuk perekat gambar menggunakan lem timbal balik



**Gambar 4.11 Perekat Gambar Sesudah Direvisi**

Bahan yang digunakan untuk perekat gambar dan mudah dilepas dan diganti sesuai dengan gambar

		mana yang anak pilih menggunakan magnet.
<p><b>Keterangan:</b> Berdasarkan saran dan komentar dari validator untuk menggantikan bahan perekat gambar menggunakan lem timbal balik menjadi magnet yang untuk perekat gambar dan mudah dilepas dan diganti sesuai dengan gambar mana yang anak pilih.</p>		
6.	 <p><b>Gambar 4.12 Pancingan yang sudah Direvisi Sebelumnya</b> Bahan untuk pancingan yang digunakan menggunakan pancingan mainan.</p>	 <p><b>Gambar 4.13 Menggunakan Pancingan yang Sebelum Direvisi</b> Bahan untuk pancingan yang digunakan menggunakan dari bambu yang diruncingkan dan diwarnai.</p>
<p><b>Keterangan:</b> berdasarakan saran dan komentar dari Dosen Penguji Sidang untuk menggantikan pancingan mainan kembali lagi ke pancingan dari bahan bambu</p>		
7.	 <p><b>Gambar 4.14 Tutup Botol yang Digunakan Sebelumnya</b> Tutup botol yang digunakan sebelumnya tidak berbentuk ikan</p>	 <p><b>Gambar 4.15 Tutup Botol yang Sudah Direvisi</b> Tutup botol yang digunakan sudah berbentuk ikan</p>

**Keterangan:** berdasarkan saran dan komentar dari Dosen Penguji Sidang untuk mengganti tutup botol yang tidak berbentuk ikan menjadi tutup botol yang berbentuk ikan

8.



**Gambar 4.16 Papan Mengenal Huruf Sesudah Direvisi pada Sebelumnya**

Tutup botol sebelumnya yang akan diletakkan di papan tidak berbentuk ikan



**Gambar 4.17 Papan Mengenal Huruf Sesudah Direvisi**

Tutup botol yang akan diletakkan di papan sudah berbentuk ikan

**Keterangan:** berdasarkan saran dan komentar dari Dosen Penguji Sidang untuk mengganti tutup botol yang tidak berbentuk ikan menjadi tutup botol yang berbentuk ikan

9.



**Gambar 4.18 Papan Mengenal Hewan Sesudah Direvisi pada Sebelumnya**

Tutup botol sebelumnya yang akan diletakkan di papan tidak berbentuk ikan



**Gambar 4.19 Papan Mengenal Huruf Sesudah Direvisi**

Tutup botol yang akan diletakkan di papan sudah berbentuk ikan

**Keterangan:** berdasarkan saran dan komentar dari Dosen Penguji Sidang untuk mengganti tutup botol yang tidak berbentuk ikan menjadi tutup botol yang berbentuk ikan

**Gambar 4.20 Media Papan Pancing Huruf yang Sudah Divalidasi dan direvisi**



#### 4. Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan tahapan penelitian melakukan uji coba, setelah melakukan revisi produk berupa materi dan media papan pancing huruf. Uji coba ini dilakukan pada anak usia 4-5 atau TK A dengan jumlah anak 11 orang. Pada tahap ini anak diminta untuk mencoba produk media papan pancing huruf secara bergantian. Penelitian ini juga melibatkan guru kelas TK IT Hafizul Ilmi untuk memberikan penilaian terhadap anak sedang menggunakan media papan pancing huruf sesuai dengan indikator perkembangan yang ingin dicapai. Penilaian ini tujuannya untuk melihat perkembangan bahasa keaksaraan anak dalam pembelajaran menggunakan media papan pancing huruf.

Implementasi yang dilakukan pada anak terdiri dari dua tahap, yaitu merupakan tahap I yang dilakukan untuk melihat perolehan data awal dalam

mengenal huruf-huruf A-Z. Kemudian dilakukan tahap II untuk melihat perolehan data akhir dalam mengenal suara-suara hewan dan nama-nama hewan yang ada disekitar anak. Berikut merupakan hasil observasi perkembangan bahasa anak.

**Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Observasi Perkembangan Bahasa Anak**

No	Nama Peserta Didik	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Jumlah Skor Maksimum	Skor Individu Anak	Kategori
1	X1	28	28	100	Sangat Praktis
2	X2	18	28	64,28	Praktis
3	X3	28	28	100	Sangat Praktis
4	X4	26	28	92,85	Sangat Praktis
5	X5	26	28	92,85	Sangat Praktis
6	X6	25	28	89,28	Sangat Praktis
7	X7	25	28	89,28	Sangat Praktis
8	X8	28	28	100	Sangat Praktis
9	X9	22	28	78,57	Praktis
10	X10	26	28	92,85	Sangat Praktis
11	X11	28	28	100	Sangat Praktis
<b>Jumlah Skor Klasikal</b>		280	308	999,69	
<b>Rata-Rata</b>		25,4			
<b>Persentase</b>		90%			Sangat Praktis

Sumber: Hasil Pengolahan Data Peserta Didik

Tabel 4.8 menunjukkan bahwa nama peserta didik X1 dengan jumlah skor 28, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 100, yang didapatkan merupakan kategori sangat praktis, nama peserta didik X2 dengan jumlah skor 18, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 64,28, yang didapatkan merupakan kategori praktis, nama peserta didik X3 dengan jumlah skor 28, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 100, yang didapatkan merupakan kategori sangat praktis, nama peserta didik X4 dengan jumlah skor 26, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 92,85, yang didapatkan merupakan kategori sangat praktis, nama peserta didik X5 dengan jumlah skor 26, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 92,85, yang didapatkan merupakan kategori sangat praktis, nama peserta didik X6 dengan jumlah skor 25, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 89,28, yang didapatkan merupakan kategori sangat praktis, peserta didik X7 dengan jumlah skor 25, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 89,28, yang didapatkan merupakan kategori sangat praktis, peserta didik X8 dengan jumlah skor 28, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 100, yang didapatkan merupakan kategori sangat praktis, nama peserta didik X9 dengan jumlah skor 22, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 78,57, yang didapatkan merupakan kategori praktis, nama peserta didik X10 dengan jumlah skor 26, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 92,85, yang didapatkan

merupakan kategori sangat praktis, nama peserta didik X11 dengan jumlah skor 28, diperoleh jumlah maksimum dengan hasil 28, skor individu anak dengan hasil 100, yang didapatkan merupakan kategori sangat praktis. Kemudian hasil observasi dapat diketahui nilai rata-rata keseluruhan anak 25,4 dengan hasil persentase 90% yang berada dalam karegori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau sangat praktis dan sudah mencapai kriteria perkembangan yang ingin dicapai. Berdasarkan hasil observasi ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa keaksaraan anak sudah meningkat sesuai yang diinginkan pada anak di TK IT Hafizul Ilmi.

### **5. Evaluasi**

Setelah melakukan implementasi media papan pancing huruf di TK IT Hafizul Ilmi, peneliti kemudia melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengamatan selama media papan pancing huruf melakukan implementasi dan masukan saran dan komentar dari dosen pembimbing baik itu dari validator ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembang menjadi sempurna dan bagus memiliki kualitas yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia 4-5 tahun.

### **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D yang bertujuan untuk menghasilkan media yang sesuai diinginkan untuk digunakan dalam pembelajaran berupa media papan pancing huruf untuk meningkatkan perkembangan bahasa

Keaksaraan anak usia 4-5 tahun dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan beberapa tahap yaitu: 1) Analisis, yaitu digunakan

untuk menganalisis masalah yang dihadapi pada anak, pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan karakteristik anak. Dari analisis kebutuhan mengetahui bahwa dari beberapa anak dalam perkembangan bahasa keaksaraan anak masih belum tercapai sesuai dengan tingkat usianya. 2) Design yaitu setelah melakukan analisis permasalahan, selanjutnya peneliti mulai melakukan pembuatan materi dan mendesain media yaitu media papan pancing huruf. 3) *Development* (pengembangan) tahap pengembangan ini meliputi validasi menggunakan lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Tahap ini juga melakukan revisi produk dari saran dan komentar para ahli sebagai penyempurnaan produk yang akan dikembangkan oleh peneliti. 4) Implementasi adalah melakukan uji coba di TK IT Hafizul Ilmi kelas TK A dengan 11 orang anak. 5) Evaluasi, yaitu terbentuknya sebuah produk akhir media papan pancing dalam pembelajaran anak usia 4-5 tahun.

Produk yang telah dikembangkan kemudian akan divalidasi oleh validator ahli materi dan ahli media dan akan di uji cobakan pada anak usia 4-5 tahun di TK IT Hafizul Ilmi sehingga memperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil penilaian ahli materi

Pada penelitian ini untuk mendapatkan kelayakan pada media papan pancing huruf adalah melakukan uji coba produk pada validasi dari validator ahli maateri terlebih dahulu untuk mendapatkan komentar dan saran dari ahli materi dan melakukan pengolahan data dari rumus kelayakan.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi pada media papan pancing huruf memperoleh nilai rata-rata 4,38 dengan hasil persentase 87% berada dalam kategori sangat layak.

## 2. Hasil penilaian ahli media

Pada penelitian ini untuk mendapatkan kelayakan pada media papan pancing huruf adalah melakukan uji coba produk pada validasi dari validator ahli media terlebih dahulu untuk mendapatkan komentar dan saran dari ahli media dan melakukan pengolahan data dari rumus kelayakan.

Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media pada media papan pancing huruf memperoleh dengan nilai rata-rata 4,3 dengan hasil persentase 86% berada dalam kategori sangat layak.

## 3. Uji coba produk

Produk yang digunakan pada sekolah untuk mendapatkan hasil kepraktisan pada media papan pancing huruf yaitu melakukan uji coba media kepada anak dan lembar penilaian anak akan diisi oleh guru kelas untuk mendapatkan nilai yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak.

Uji coba produk yang dilakukan merupakan adalah uji coba pada anak TK IT Hafizul Ilmi dalam aspek penilaian perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dan mendapatkan nilai rata-rata 25,4 dengan hasil persentase sebesar 90% dan berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

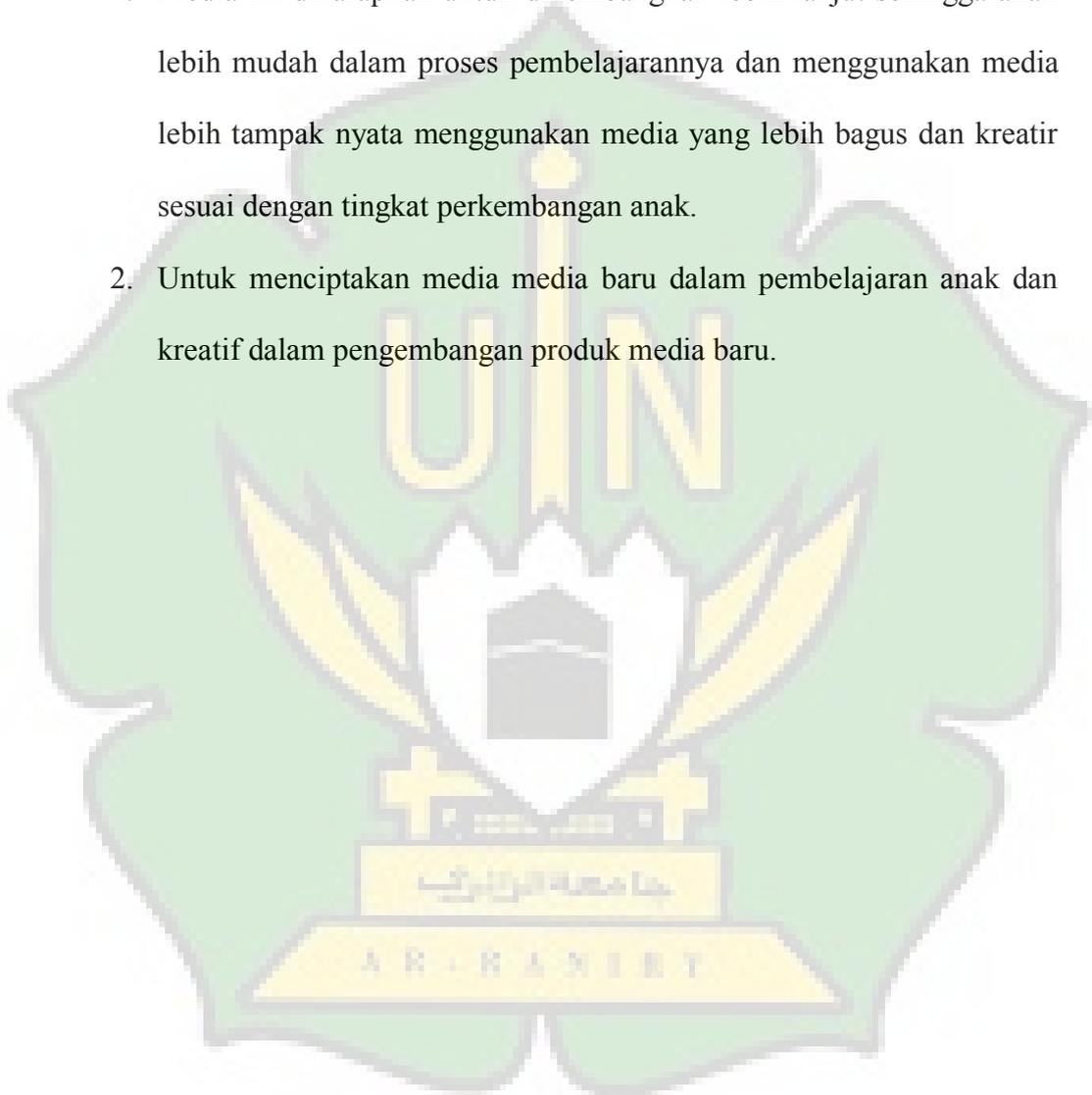
Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan, media papan pancing huruf dirancang untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media papan pancing huruf berdasarkan validasi dari validator ahli. Tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media papan pancing huruf didesain, selanjutnya dilakukan validasi oleh validator ahli materi dan ahli media bertujuan untuk memperoleh masukan dan perbaikan media papan pancing huruf yang sudah dirancang sebelumnya. Proses ini bertujuan untuk mengetahui layak atau tidak layaknya media papan pancing huruf sebelum digunakan ke sekolah.
2. Pengembangan media papan pancing huruf memiliki hasil uji kelayakan setelah diuji cobakan di lapangan pada TK IT Hafizul Ilmi pada kelas TK A untuk melihat bagaimana tingkat pencapaian perkembangan bahasa keaksaraan anak mendapatkan nilai observasi dengan nilai rata-rata 25,4 dengan hasil persentase 90% dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) atau sangat praktis. Berdasarkan hasil dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan pancing huruf terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak.

## **B. Saran**

Media papan pancing huruf ini dikembangkan oleh peneliti masih banyak kekurangan, oleh karena itu peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Media ini diharapkan untuk dikembangkan lebih lanjut sehingga anak lebih mudah dalam proses pembelajarannya dan menggunakan media lebih tampak nyata menggunakan media yang lebih bagus dan kreatif sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
2. Untuk menciptakan media media baru dalam pembelajaran anak dan kreatif dalam pengembangan produk media baru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Ahmad, Rivai dan Nana Sudjana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Eveline, Siregar dan Dewi Salma. 2004. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Bekerjasama Dengan Universitas Negeri Jakarta.
- El-Khuluqo, Ihsana. 2015. *Manajemen PAUD. Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik & Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Harriet, Sobol dan Tom. 2003. *Merancang Bangun Anak Cerdas*. Jakarta: Inisiasi Press.
- Hapsari, Indri Riani. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Indeks.
- Hasil observasi awal pada Agustus 2020.
- Joko, Sulianto, dkk. 2013. *Panduan Penggunaan Boneka Tangan*. Semarang: Tunas Puitika Publishing.
- LN, Yusuf Syamsul. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Purwadi, dan Rosa Erlina Sari. 2018. Menggunakan Alat Permainan Balok Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Audi*, Vol. 2, No. 2.
- Mauludi, Fajar. 2018. Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Emlalui Media Balok Huruf Pada Siswa Tunagrahita Kategori Ringan Kelas IV Di SLB Relabhakti 1 Gampin. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, Vol. 7, No 8.
- Mas'udah, dan Yuli Pudji Lestari. 2019. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di TK Kusuma Putra Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, Vol, 8, No. 2.
- Mursid. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.

- Maulidya, dan Ulfal Suyadi. 2015. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung : PT Remaja Rosda karya.
- Margono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurani, Yuliani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Rahman, S. Hibana. 2002. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Sadiman, S. Arief. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Prima Aulia, Suryani. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Huruf Bergambar di Taman Kanak-Kanak Aisyiah 5 Padang. *Journal Of Family, Adult, And Early Childhood Education*, Vol. 2. No. 1.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Suharsono. 2004. *Akselerasi Intelligence, Optimalkan IQ, EQ dan SQ*. Jakarta: Inisiasi Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugianti, dan Yudi Hari Rayanto. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- S. Tampubulon. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta : Erlangga.
- Usti, Anita. 2013. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Pancing Angka Bagi Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Vol. 1, No. 1.
- Yusuf, Syamsul. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.

Peraturann Menteri Pendidikan Kebudayaan Republik Indonesai, *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Nomor 137. Tahun 2014 lampiran I

Pransiska, Nike. 2019. Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Melalui Permainan Memancing Huruf Bergambar Di TK Negeri Pembina Agama. *Jurnal Pesona PAUD*, Vol. 1, No. 1.





## Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

20/6/2021

Document



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

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

Nomor : B-9562/Un.08/FTK.I/TL.00/06/2021  
Lamp : -  
Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

1. Kepala TK IT Hafizul Ilmi
2. Blangkrung
3. Kecamatan Baitussalam
4. Aceh Besar

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

Nama/NIM : **SRI MUNIKA / 150210090**  
Semester/Jurusan : XII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Blangkrung, Kecamatan Baitussalam, Aceh Besar

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

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

Banda Aceh, 02 Juni 2021  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 20 Agustus  
2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.

### Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Validasi Media



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

Nomor : B-1018/Un.08/Kp.PIAUD/04/2021  
 Lamp : 1 Lembar  
 Hal : *Permohonan Uji Coba Pengembangan Media*

Kepada Yth,  
 Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd

di-  
 Banda Aceh

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

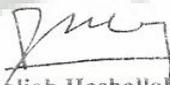
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi media mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama	: Sri Munika
NIM	: 150210090
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Papan Pancing Huruf terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun
Kegiatan	: Validasi Media Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 1 April 2021  
 Ketua Prodi PIAUD

  
 Jamaliah Hasballah

#### Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Validasi Materi



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

Nomor : B-1019/Un.08/Kp.PIAUD/04/2021  
 Lamp : 1 Lembar  
 Hal : *Permohonan Validasi Ahli Materi*

Kepada Yth,  
 Ibu Dewi Fitriani, M. Ed

di-  
 Banda Aceh

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

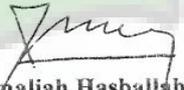
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk memvalidasi materi mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Sri Munika  
 NIM : 150210090  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Pancing Huruf terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun  
 Kegiatan : Validasi Materi Pembelajaran

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 1 April 2021  
 Ketua Prodi PIAUD

  
 Jamaliah Hasballah

## Lampiran 5. Surat Balasan dari Sekolah



### PENDIDIKAN ANAK USIA DINI ISLAM TERPADU (PAUD-IT) HAFIZUL 'ILMI "TK-IT HAFIZUL 'ILMI"

GAMPONG BLANG KRUENG KECAMATAN BAITUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR PROVINSI ACEH

Sekretariat: Jln T. Chikk Silang Lr. A. Rahman KDusun Lamkuta Email: [pauditblangkrueng@gmail.com](mailto:pauditblangkrueng@gmail.com) KP:23373 HP.085260075551

#### SURAT KETERANGAN

No : 422/30/TK.IT-HI/VII/2021

Lamp :

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Astuti,S.Pd  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : TK IT Hafizul Ilmi Blang Krueng

Dengan ini menerangkan bahwa sesungguhnya benar yang namanya tersebut di bawah ini:

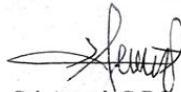
Telah Melakukan Penelitian Ilmiah Mahasiswa di TK IT Hafizul'ilmi Blang Krueng

Nama : Sri Munika  
NIM : 150210090  
Fakultas / Jurusan : UIN / PIAUD  
Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Pancing Huruf Terhadap Perkembang  
Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Demikianlah surat keterangan ini di buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aceh Besar, 10 Juni 2021

Kepala Sekolah TK IT Hafizul Ilmi

  
Sri Astuti, S.Pd

## Lampiran 6. Lembar Validasi Media

### LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Pancing Huruf Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Peneliti : Sri Munika

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Ahli Media : Rani Puspa Juwita, M. Pd

#### A. Petunjuk

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

Keterangan :

1. Sangat tidak sesuai
2. Tidak sesuai
3. Kurang sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

#### B. Penilaian Media

Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1. Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan.	a. Kesesuaian dengan program belajar kurikulum PAUD.				✓	
	b. Kesesuaian dengan dedaktif/metodik (kaidah mengajar) antara lain: 1. Sesuai dengan tujuan perkembangan bahasa					✓

	keaksaraan anak yang ingin dicapai.					
	2. Sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia anak.				✓	
	3. Sesuai dengan perkembangan anak.				✓	
	4. Membantu melancarkan proses belajar mengajar.					✓
2. Segi kepraktisan dalam proses pembuatan media	a. Bahan pembuatan media aman dan tidak berbahaya bagi anak.				✓	
	b. Dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama.				✓	
	c. Bersifat multiguna, mampu mengembangkan lebih dari satu aspek perkembangan anak.				✓	
	d. Keserasian ukuran media tidak terlalu kecil atau terlalu besar.				✓	
	e. Penggunaan media mudah digunakan, ringan, dan mudah digunakan.					✓

**A. Catatan/Komentar/Kritik/Saran :**

*Salah satu dan SF4P dicobakan pada Anak*

.....

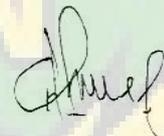
.....

.....

Banda Aceh,

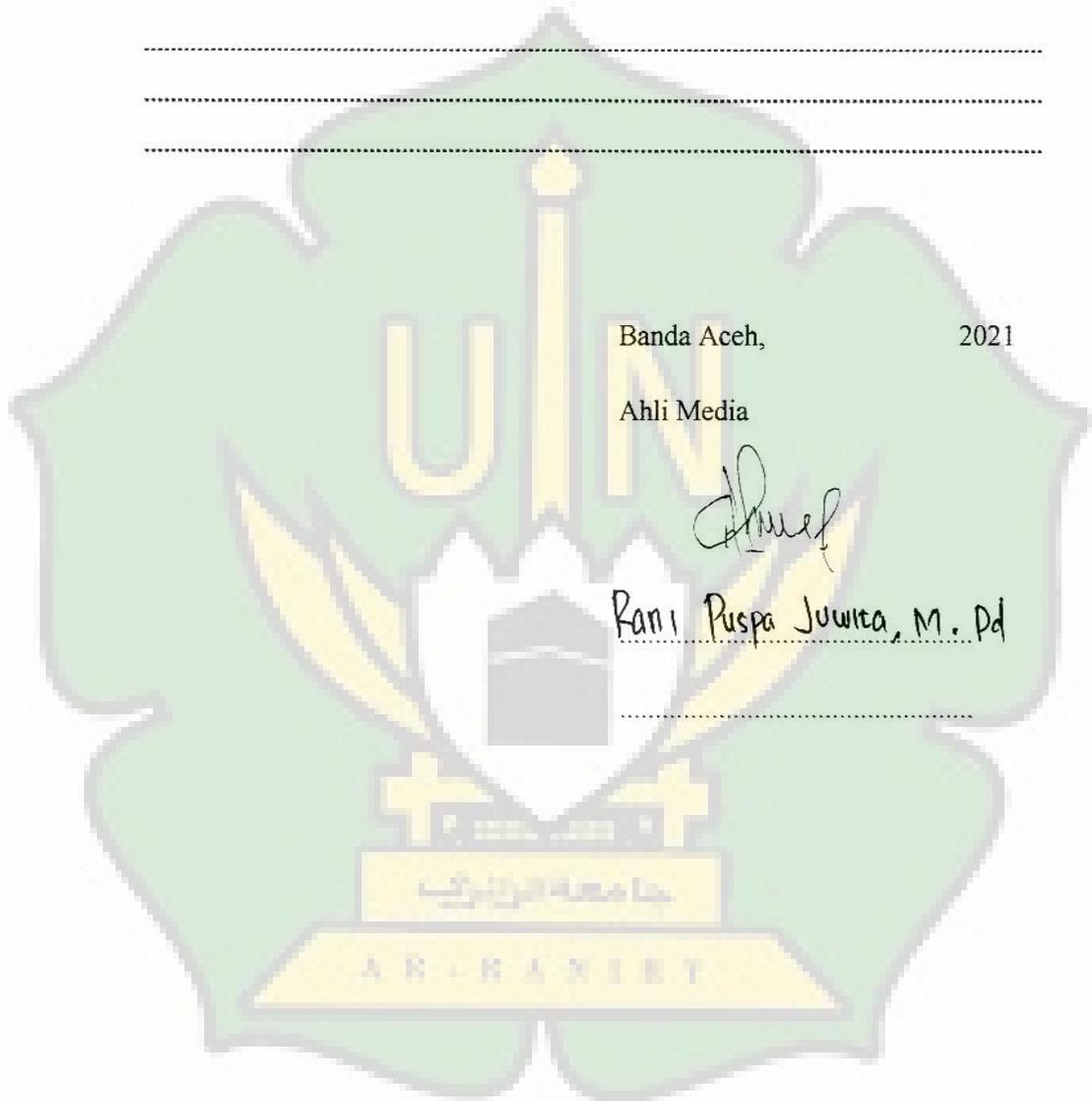
2021

Ahli Media



*Rani Puspa Juwita, M. Pd*

.....



## Lampiran 7. Lembar Validasi Materi

### LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Pancing Huruf Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Peneliti : Sri Munika

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Ahli Materi : Dewi Fitriani, M.Ed.

#### A. Petunjuk

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

Keterangan :

1. Sangat tidak sesuai
2. Tidak sesuai
3. Kurang sesuai
4. Sesuai
5. Sangat sesuai

#### B. Penilaian Media

Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1. Tema	a. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD					✓
	b. Sesuai dengan tingkat kemampuan anak					✓
	c. Dapat mendorong keaktifan anak				✓	

	d. Membantu kelancaran dalam proses belajar bahasa anak				✓	
2. Isi	e. Mampu mengenalkan huruf-huruf A-Z dengan baik				✓	
	f. Materi yang disampaikan berguna dan bermamfaat untuk kemampuan anak dalam kehidupan sehari-hari					✓
3. Penyajian	g. Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran anak				✓	
	h. Materi sesuai dengan tahap perkembangan anak					✓
	i. Materi yang disajikan dengan kondisi yang nyata				✓	
	j. Materi sesuai dengan penggunaan media				✓	
	k. Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik				✓	
	l. Materi sesuai dengan aspek perkembangan bahasa keaksaraan anak					✓
	m. Materi yang					

	disampaikan menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami anak								✓
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---

**A. Catatan/Komentar/Kritik/Saran :**

Sudah dapat digunakan tanpa revisi

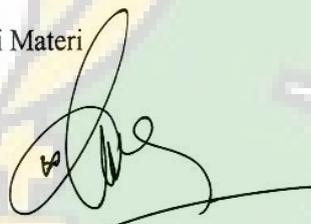
.....

.....

.....

Banda Aceh, 21 April 2020

Ahli Materi

  
Desri Fitriani, M.Ed.

2006107803.

## Lampiran 8. Lembar Observasi Perkembangan Bahasa Anak

### LEMBAR INSTRUMEN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Papan Pancing Huruf Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Peneliti : Sri Munika

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan

Nama Anak : M. AGIL AL ABID

Pendidik : Yusra

#### A. Petunjuk

1. Lembar instrumen diisi oleh bapak/ibu.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai pengamatan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat bapak/ibu.

Keterangan :

1. Belum Berkembang (BB)
2. Mulai Berkembang (MB)
3. Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### B. Komponen Penilaian

Indikator	Aspek yang Ingin Dikembangkan	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1. Belajar dan mengenal bahasa	a. Anak mampu mengenal simbol-simbol didalam abjad.				✓
	b. Anak mampu mengenal huruf-huruf A-Z.				✓
	c. Anak mampu mengenal suara-suara hewan.				✓
	d. Anak mampu mengenal				✓

	benda yang ada disekitarnya.				
2. Gagasan	e. Anak mampu berinisiatif.				✓
	f. Anak mampu membedakan huruf-huruf.				✓
	g. Anak mampu berkonsentrasi dalam menyesuaikan huruf-huruf.				✓

**A. Catatan/Komentar/Kritik/Saran :**

Alhamdulillah cara mengajar dan Ma  
Sangat Bagus dan perhatian  
kepada anak-anak

Banda Aceh, 09-06-2021

Pendidik

*Yusra*

Yusra

Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan



