

Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun

Ratna Dewi¹, Enda Puspitasari², Rita Kurnia³
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau
e-mail: ratna.dewi2464@student.unri.ac.id¹, enda.puspitasari@lecturer.ac.id²,
rita.kurnia@lecturer.unri.ac.id³

Abstrak

Kemampuan mengenal huruf merupakan aspek penting yang harus dikuasai oleh anak sebagai dasar untuk mengenal lambang huruf, suara binatang/benda di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna, serta menulis dan menyebutkan huruf-huruf abjad. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media Kartu Huruf Elektrik dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Metode penelitian yaitu pengembangan (*Research and Development*) menurut Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner). Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan di TK Habibul Walidain Indragiri Hilir, dan dilakukan uji kelayakan oleh 2 orang ahli materi dan media, 5 orang ahli pendidik serta uji coba terbatas sebanyak 7 orang anak. Hasil validasi ahli materi mendapat rata-rata skor 3,73 termasuk dalam kategori layak, hasil validasi ahli media dengan rata-rata skor 3,61 termasuk kategori layak, hasil validasi ahli pendidik dengan rata-rata skor 3,8 kategori layak, serta uji coba terbatas yang dilakukan diketahui bahwa media kartu huruf yang dikembangkan layak digunakan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Kartu Huruf Elektrik layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *Mengenal Huruf, Kartu Huruf Elektrik*

Abstract

The ability to recognize letters is an important aspect that must be mastered by children as a basis for recognizing letter symbols, the sounds of animals/objects around them, making meaningful scribbles, and writing and mentioning the letters of the alphabet. This study aims to determine the feasibility of the Electric Letter Card media in improving the ability to recognize letters of children aged 4-5 years. The research method is research and development according to Borg and Gall. Data collection techniques using a questionnaire (questionnaire). Data analysis in the form of quantitative descriptive. The research was conducted at Habibul Walidain Kindergarten Indragiri Hilir, and a feasibility test was carried out by 2 material and media experts, 5 educator experts and a limited trial of 7 children. The results of the material expert validation got an average score of 3.73 including in the appropriate category, the media expert validation results with an average score of 3.61 including the appropriate category, the results of the educator expert validation with an average score of 3.8 in the appropriate category, and the test The limited trials carried out found that the developed letter card media was feasible to use. Based on the results of this study, it can be concluded that the Electric Letter Card Media is feasible to use in improving the ability to recognize letters for children aged 4-5 years.

Keyword: *Recognize Letter, Electric Letter Card*

PENDAHULUAN

Anak pada rentang usia 0-6 tahun mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam rentang kehidupan manusia. Dalam fase ini anak mulai peka/ sensitif terhadap berbagai rangsangan yang diberikan. Hal ini disebabkan karena terjadinya pematangan fungsi-fungsi jasmani dan rohani yang menandakan kesiapan anak dalam merespon berbagai rangsangan yang diberikan oleh lingkungannya, baik dari lingkungan terdekat yaitu keluarga, maupun lingkungan lain yang berada disekitarnya. Oleh karena itu, pada rentang usia ini seharusnya anak mendapatkan stimulasi yang baik agar aspek perkembangan dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan merupakan salah satu komponen yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Artinya pendidik harus mampu memberikan stimulasi baik melalui metode maupun media dan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada anak, dan sebelum anak pandai membaca, terlebih dahulu anak harus menguasai kemampuan dalam mengenal huruf. Etianingsih (2016) mengemukakan bahwa mengenal huruf merupakan salah satu tahap perkembangan anak yang termasuk dalam perkembangan aspek bahasa. Pada tahap ini anak akan belajar dari yang tidak diketahui menjadi tahu seperti contoh, tentang keterkaitan antar huruf. Dengan mengetahui keterkaitan antar huruf ini anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 tahun 2014 menjelaskan tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dalam lingkup perkembangan bahasa anak yaitu sebagai berikut: (1) anak mampu mengenal simbol/lambang huruf (2) mengenal berbagai macam suara hewan/benda yang ada disekitarnya (3) membuat coretan yang bermakna dan (4) meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan anak tersebut, bahwasanya anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah mampu mengenal lambang huruf, mengenal suara-suara disekitarnya baik benda maupun hewan, memaknai tulisannya sendiri serta mampu meniru dan menuliskan huruf-huruf abjad. Namun pada kenyataan masih banyak ditemukan anak-anak yang belum mampu mengenal lambang huruf, memaknainya serta tidak mampu membedakan beberapa huruf yang memiliki kemiripan, hal ini juga lumrah terjadi pada kalangan anak usia dini. Menurut pendapat Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008) mengungkapkan bahwa sudah sangat umum terjadi pada sebagian besar anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam membedakan huruf-huruf yang hampir memiliki kesamaan seperti huruf "E" dan "F" atau huruf "N" dan "M", "B" dan "D" dan seterusnya.

Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang sangat penting dalam proses perkembangan peserta didik, oleh karena itu hal ini harus mendapatkan perhatian yang lebih serius bagi orangtua dan guru disekolah. Kemampuan mengenal huruf juga menjadi salah satu tahap yang harus dilewati anak agar bisa membaca, yaitu terlebih dahulu anak harus dikenalkan dengan huruf-huruf, mengenal bentuk huruf, menyebutkan nama-nama huruf, menuliskan huruf, mengeja huruf hingga dapat membaca. Soenjono Darjiwidjojo (dalam Trisniwati, 2014) mengemukakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahapan perkembangan anak dari tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk huruf dan bunyi huruf, sehingga dengan pengetahuan tersebut anak dapat mengenal bentuk-bentuk dan bunyi-bunyi huruf serta memaknainya. Sedangkan menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Trisniwati, 2014) mengungkapkan bahwa belajar mengenal huruf merupakan suatu hal yang sangat dasar dari perkembangan membaca dan menulis. Anak perlu mengetahui dan mengenal huruf abjad terlebih dahulu sehingga dapat menjadi pembaca dan penulis yang baik. Oleh karena itu anak-anak yang mampu mengenal dan menyebutkan huruf-huruf abjad, dapat memperkecil kesulitan dalam memahami pelajaran.

Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik (dalam Dewi Vortuna Ratiyah Syafdaningsih, 2018) mengungkapkan bahwa anak-anak yang bisa mengenal dan menyebutkan huruf-huruf abjad mereka akan lebih mudah dalam mengikuti pembelajaran dan akan lebih sedikit mendapatkan masalah dalam belajar. Sedangkan Tadkiroatun Musfiroh (dalam Dewi Vortuna

Ratayah Syafdaningsih, 2018) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Pengenalan huruf sejak dini sangat penting bagi perkembangan bahasa anak, mempermudah pembelajaran serta dapat memberikan banyak manfaat bagi anak untuk mempersiapkan diri agar bisa membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Seiring dengan pesatnya pertumbuhan teknologi digital di era globalisasi ini, telah banyak membawa kemajuan diberbagai aspek kehidupan manusia, tidak terkecuali bagi kemajuan dunia pendidikan. Khususnya teknologi computer dan internet, dengan adanya teknologi canggih ini mampu memberikan banyak pilihan bagi dunia pendidikan dari tingkat PAUD sampai perkuliahan untuk dapat menunjang kegiatan dalam pembelajaran. Banyak keunggulan yang ditonjolkan dari perkembangan teknologi saat ini, seperti kecepatan untuk mendapatkan berbagai informasi dan juga tersedianya berbagai fasilitas multimedia yang akan menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif.

Media mempunyai peranan penting dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Gagne (dalam Arizqa Yasirli Salik, 2019) mengatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Guslinda dan Rita Kurnia, (2018) menyimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi murid atau anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Arif S. Sadiman (dalam Sheila Septiana Rahayuningsih dkk, 2019) menyebutkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang bisa pakai/digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menyampaikan fikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga terjadilah suatu proses pembelajaran.

Media Kartu Huruf Elektrik merupakan sebuah kartu huruf yang dirancang berbasis elektronik. Media kartu huruf elektrik dimodifikasi dari media kartu huruf yang biasanya digunakan guru secara manual dan terbuat dari karton ataupun kertas biasa, sedangkan pada media kartu huruf elektrik dibuat lebih bervariasi dengan menggunakan serangkaian alat elektronik dan beberapa komponen media seperti saklar *on/off*, lingkaran huruf, kartu bergambar macam-macam hewan, tempat peletakkan huruf, lampu *led indicator*, dan tombol cek. Media bersifat menyenangkan dan menarik minat anak untuk belajar mengenal huruf.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah model pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono, (2015) metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk dapat menghasilkan atau menciptakan sebuah produk tertentu, dan menguji efektifitas produk yang dikembangkan tersebut. Untuk itu maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dilapangan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan adanya sebuah penelitian. Metode penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan model pengembangan prosedural. Metode ini dikembangkan oleh Borg & Gall, model pengembangan prosedural ialah model yang bersifat deskriptif dan menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan sebuah produk yang layak digunakan.

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah yang akan dilalui oleh peneliti dalam mengembangkan produk sesuai dengan model pengembangan yang dipilih. Adapun prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh tahap, namun pada penelitian ini peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi tujuh tahapan, penyederhanaan dilakukan karena beberapa faktor yang tidak memungkinkan yaitu keterbatasan waktu dan dana. Teknik pengumpulan data menggunakan angket (kuesioner).

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan Kartu Huruf Elektrik ini yaitu anak usia 4-5 tahun yang akan diuji cobakan secara terbatas pada beberapa orang anak usia dini untuk mengetahui kelayakan penggunaan media Kartu Huruf Elektrik. Salah satu tahapan dalam

penelitian ini adalah dengan uji validasi yang dilakukan oleh orang yang memiliki keahlian dibidangnya, uji validasi ahli ini digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran yang dalam penelitian ini berupa Kartu Huruf Elektrik sebelum digunakan. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah ahli materi, ahli media dan ahli pendidik. Adapun ahli materi dan ahli media yaitu dosen PG PAUD FKIP UNRI sebanyak 2 orang, sedangkan ahli pendidik yaitu guru PAUD yang sudah sertifikasi sebanyak 5 orang.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati dan bertujuan untuk mengukur variabel tertentu (Sugiyono, 2015). Adapun instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dalam bentuk angket (kuesioner). Menurut Sugiyono (2015) Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner dapat berupa pernyataan tertutup atau terbuka dan dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Adapun kegiatan yang akan dilakukan dalam analisis data ialah: mengelompokkan data, mentabulasi data, menyajikan data, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan, dan menjawab rumusan masalah yang ditetapkan (Sugiyono, 2015). Adapun data yang dihasilkan dari penelitian ini berupa penilaian dan saran dari ahli media, ahli materi dan ahli pendidik terhadap kualitas serta pengoperasian produk yang dikembangkan, yaitu berupa Media Kartu Huruf Elektrik. Adapun kualitas produk ditinjau dari beberapa aspek yang dinilai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Analisis Data Pengembangan Produk

Setelah mendapatkan penilaian atau hasil validasi dari pakar/ ahli media, materi dan ahli pendidik, maka dilakukan analisis data untuk pengembangan produk yaitu berupa masukan, kritikan, atau saran perbaikan yang diperlukan dalam melakukan perbaikan untuk melengkapi kekurangan yang terdapat pada produk yang dikembangkan.

Analisis Data Kualitas Produk

Analisis data kualitas produk didapat dari proses penilaian yang diberikan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pendidik. Selanjutnya akan dianalisis dengan menentukan skala penilaian dalam hal ini menggunakan skala likert dengan rentang penilaian terendah 1 dan nilai tertinggi 4, selanjutnya menghitung skor rata-rata penilaian yang didapat dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

- X : Skor rata-rata
- $\sum x$: Jumlah skor
- N : Jumlah komponen validasi

Skor rata-rata yang diperoleh diubah kedalam bentuk kualitatif skala pada tabel. Kelayakan Media Kartu Huruf Elektrik ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Selanjutnya nilai rata-rata dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan media Kartu Huruf Elektrik menurut Eko Putro Widyoko (2012 dalam Srimulyanti, 2016) dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Kriteria Kelayakan

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
4	$3,25 \leq x \leq 4,00$	Sangat baik	Layak
3	$2,5 \leq x < 3,25$	Baik	
2	$1,75 \leq x < 2,5$	Kurang baik	Tidak layak
1	$1 \leq x < 1,75$	Tidak baik	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran dalam lembaga pendidikan anak usia dini merupakan salah satu hal penting yang harus dilakukan demi tercapainya peningkatan mutu pendidikan, serta menunjang tercapainya aspek-aspek perkembangan anak usia dini sebagaimana yang diharapkan. Zeliana, (2018) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran mengacu pada pemilihan media/ alat peraga yang sesuai untuk digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran tentunya memiliki karakteristik dan cara masing-masing sehingga pendidik harus benar-benar mampu memilih dan menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan sehingga media yang dikembangkan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media kartu huruf elektrik untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di lembaga PAUD. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, diketahui perlunya pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran khususnya pengenalan huruf kepada anak usia 4-5 tahun. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat mengatasi permasalahan belajar, mempermudah proses penyampaian materi ajar oleh guru, mengembangkan aspek perkembangan anak, menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta memotivasi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai perkembangan teknologi.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rita Kurnia, (2020) dalam pembelajaran bahasa pada jenjang PAUD, guru harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menyediakan atau membuat media pembelajaran yang diperlukan dalam proses belajar mengajar dan harus sesuai dengan tema dan sub tema yang akan diajarkan. Oleh karenanya media pembelajaran yang mendukung seperti media berbasis elektronik dan sebagainya akan sangat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2015) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keingintahuan dan minat yang baru, meningkatkan motivasi serta merangsang berjalannya proses pembelajaran yang efektif, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Media Kartu Huruf Elektrik adalah sebuah media yang dirancang dan dikembangkan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Media Kartu Huruf Elektrik dibuat dengan memanfaatkan rangkaian pemrograman alat-alat elektronik untuk mendeteksi hasil kerja anak. Dalam penggunaan media ini, terlebih dahulu anak akan menekan tombol *on*, selanjutnya memutar sebuah lingkaran pemilihan huruf yang bertuliskan huruf A-Z, setelah putaran berhenti, anak diminta untuk mencari kartu bergambar dengan awalan huruf yang didapat, kemudian anak akan menyusun kartu huruf elektrik pada tempat peletakkan huruf sesuai gambar. Selanjutnya anak menekan tombol pengecekan huruf dan secara otomatis alat akan bekerja untuk mendeteksi benar dan salahnya hasil kerja anak. Media ini didesain dengan menggunakan rangkaian alat elektronik untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran mengenal huruf.

Menurut Majid, (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran yang berbasis ilmu teknologi sangat bagus untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karena akan membuat

anak lebih tertarik dengan media berbasis teknologi sehingga anak akan lebih semangat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak harus dipilih secara cermat dan harus mampu menggambarkan nilai-nilai yang membentuk jati diri dan kepribadian anak. Sedangkan menurut Rita Kurnia, (2020) keterbatasan akses infrastruktur dalam dunia pendidikan dapat membuat anak-anak kurang termotivasi untuk belajar sains khususnya teknologi di era digital. Oleh karenanya peran media teknologi menjadi salah satu hal yang sangat penting sebagai sebuah sarana dalam proses pembelajaran, karena dapat menciptakan komunikasi dan lingkungan belajar yang baik bagi anak.

Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak berdasarkan validasi oleh validator materi sebanyak dua orang, validator media sebanyak dua orang dan validator pendidik sebanyak lima orang. Penilaian dilakukan dengan menggunakan angket yang didalamnya terdapat butir-butir pertanyaan, komentar dan saran. Ahli materi dan media dalam penelitian pengembangan ini adalah Dosen Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau yaitu bapak Drs. H. Zulkifli, N, M.Pd, sebagai validator 1 dan Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi, sebagai validator 2. Sedangkan validasi ahli pendidik dilakukan oleh 5 orang guru PAUD yang sertifikasi. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidik akan ditampilkan pada tabel berikut ini:



Gambar 1. Media Kartu Huruf Elektrik

Validasi ahli materi

Ahli materi dalam penelitian pengembangan ini adalah Dosen Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau yaitu bapak Drs. H. Zulkifli, N, M.Pd, sebagai validator 1 dan Dr. Daviq Chairilisyah, M.Psi, sebagai validator 2. Berikut jumlah skor penilaian dari kedua ahli materi:

Tabel 2. Perolehan Hasil Uji Coba Validasi Materi

Validasi Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori	Kelayakan
Ahli Materi 1	41	3,73	Sangat Baik	Layak
Ahli Materi 2	41	3,73	Sangat Baik	Layak
Kesimpulan	82	3,73	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan data penilaian ahli materi 1, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan sebanyak 41 dari 11 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,73 diinterprestasikan kriteria “sangat baik” dan tingkat kelayakan “layak”. Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian ahli materi 2, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan sebanyak 41 dari 11 aspek yang dinilai, dengan sara-rata 3,73 diinterprestasikan kriteria “sangat baik” dan tingkat kelayakan “layak”. Sedangkan jumlah keseluruhan yang didapat dari kedua ahli materi sebanyak 82 dengan rata-rata 3,73 dengan kategori sangat baik dan tingkat kelayakan “layak”.

Validasi ahli media

Ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Dosen Program Studi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau yaitu bapak Drs. H. Zulkifli, N, M.Pd, sebagai validator 1 dan Dr. Daviq Chairilsyah, M.Psi, sebagai validator 2. Berikut jumlah skor penilaian dari kedua ahli media:

Tabel 3. Perolehan Hasil Uji Coba Validasi Media

Validasi Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori	Kelayakan
Ahli Media 1	65	3,42	Sangat Baik	Layak
Ahli Media 2	72	3,79	Sangat Baik	Layak
Kesimpulan	137	3,61	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan data penilaian ahli media 1, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan sebanyak 65 dari 19 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,42 diinterprestasikan kriteria “sangat baik” dan tingkat kelayakan “layak”. Selanjutnya berdasarkan hasil penilaian ahli media 2, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan sebanyak 72 dari 19 aspek yang dinilai, dengan sara-rata 3,79 diinterprestasikan kriteria “sangat baik” dan tingkat kelayakan “layak”. Sedangkan jumlah keseluruhan yang didapat dari kedua ahli media sebanyak 137 dengan rata-rata 3,61 dengan kategori sangat baik dan tingkat kelayakan “layak”.

Dari penilaian kedua ahli media diketahui bahwa media kartu huruf elektrik layak digunakan pada pembelajaran pengenalan huruf anak usia 4-5 tahun, hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada penelitian yang dilakukan oleh Dewi Vortuna Ratiyah Syafdaningsih (2018), yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B4 TK Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak Kelompok B4 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Palembang dapat ditingkatkan menggunakan permainan kartu huruf. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai presentase kemampuan mengenal huruf anak kelompok B1, yaitu pada kondisi awal sebesar 35,85%, kemudian pada Siklus 1 presentase meningkat menjadi 61,11%, dan presentase rata-rata pada Siklus II mampu meningkat hingga 83,73%. Peningkatan dari Pra Siklus ke Siklus 1 sebesar 25,27%, dan peningkatan dari Siklus 1 ke Siklus II sebesar 22,62%.

Validasi ahli pendidik

Ahli pendidik dalam penelitian pengembangan ini adalah Guru PAUD yang Sertifikasi yang berjumlah sebanyak 5 orang, yaitu Jumilah, S.Pd, Siska Lestari, S.Pd, Lissari Ningsih, S.Pd, Dede Sumiati, S.Pd. AUD, dan Siti Roaeni, S.Pd. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli pendidik akan ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Perolehan Hasil Uji Coba Validasi Ahli Pendidik

Validasi Ahli	Jumlah Skor	Rata-rata Skor	Kategori	Kelayakan
Ahli Pendidik 1	30	3,8	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik 2	30	3,8	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik 3	31	3,9	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik 4	29	3,6	Sangat Baik	Layak
Ahli Pendidik 5	31	3,9	Sangat Baik	Layak
Kesimpulan	151	3,8	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan data hasil ahli pendidik 1, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan 30 dari 8 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,8 diinterpretasikan kriteria Sangat Baik dan tingkat kelayakan Layak, berdasarkan data hasil penilaian ahli pendidik 2, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan 30 dari 8 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,8 diinterpretasikan kriteria Sangat Baik dan tingkat kelayakan Layak, berdasarkan data hasil penilaian ahli pendidik 3, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan 31 dari 8 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,9 diinterpretasikan kriteria Sangat Baik dan tingkat kelayakan Layak, berdasarkan data hasil penilaian ahli pendidik 4, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan 29 dari 8 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,6 diinterpretasikan kriteria Sangat Baik dan tingkat kelayakan Layak, dan berdasarkan data hasil penilaian ahli pendidik 5, media kartu huruf elektrik mendapatkan jumlah skor keseluruhan 31 dari 8 aspek yang dinilai, dengan rata-rata 3,9 diinterpretasikan kriteria Sangat Baik dan tingkat kelayakan Layak.

Dari hasil penilaian ahli pendidik yang dalam hal ini adalah guru PAUD, diketahui bahwa media Kartu Huruf Elektrik dalam pengoperasiannya sudah dikatakan layak digunakan. Dalam mengembangkan bahan ajar untuk anak usia dini guru harus memilih tema yang relevan dengan perhatian atau minat anak, kemudian menjadi bahan pembelajaran yang direncanakan, dan dilakukan melalui kegiatan dalam rangka mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Guru harus mampu memilih tema yang tepat dan kemudian mengembangkannya dari berbagai sumber, misalnya tema yang diperoleh dari alam ataupun lingkungan sekitar anak.

Selanjutnya dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan peneliti kepada 7 orang anak usia dini, terlihat bahwa respon anak yaitu sangat antusias saat pertama kali melihat dan bermain menggunakan media kartu huruf elektrik, anak juga menunjukkan rasa ingin tau yang tinggi untuk belajar mengenal huruf menggunakan media tersebut, selain itu dapat menciptakan suasana belajar yang menarik minat anak serta menyenangkan karena dapat bermain sambil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian Kurnia, Rita (2020) adalah menunjukkan hasil penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran IT berbasis mekatronik dalam proses pengajaran anak usia dini menjadikan pembelajaran holistik lebih menyenangkan dan membantu anak mengembangkan aspek bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni dari anak usia dini agar perkembangannya berjalan dengan baik.

Selain itu hasil penelitian dari Trisniwati, (2014) yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus II dapat diketahui kemampuan mengenal huruf meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dengan hasil presentase pencapaian yang diperoleh pada siklus II berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 86%.

Berdasarkan hasil penilaian yang didapatkan melalui proses validasi materi, validasi media, validasi pendidik dan uji coba terbatas yang dilakukan, dapat dinyatakan bahwa media kartu huruf elektrik yang telah dikembangkan dinyatakan “layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: media kartu huruf elektrik dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan R&D dari Borg & Gall dengan serangkaian uji validasi ahli sampai media. Hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media kartu huruf elektrik yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Penelitian pengembangan ini dilakukan sesuai prosedur pengembangan secara sistematis dan terstruktur dengan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang dibatasi pada beberapa tahapan penelitian meliputi: tahap pertama pengumpulan data/informasi yang dilakukan dengan observasi dan wawancara untuk mencari informasi tentang kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan media kartu huruf elektrik, tahap kedua membuat desain konsep produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan media kartu huruf elektrik, tahap ketiga menganalisis kelayakan media kartu huruf elektrik yang dilakukan oleh para ahli dan revisi produk, uji coba terbatas yang kepada 7 orang anak untuk melihat kelayakan penggunaan media kartu huruf elektrik dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Selain untuk pengenalan huruf kepada anak, media kartu huruf elektrik juga bermanfaat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak lainnya seperti melatih kemampuan kognitif saat menyesuaikan huruf sesuai gambar, melatih motorik saat memutar lingkaran pemilihan huruf dan menyusun kartu huruf, melatih seni dengan melihat berbagai warna yang berbeda, melatih sosial emosional saat bermain bersama, dan menambah kosa kata serta pengetahuan anak ketika bermain. Selain itu media kartu huruf elektrik juga dapat membangkitkan ketertarikan anak dalam bermainsambil belajar, membuat anak aktif dalam proses pembelajaran, tidak membosankan dan menciptakan pembelajaran yang menarik bagi anak.
- b. Media kartu huruf elektrik yang dihasilkan sudah dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf untuk anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak. Kelayakan dari produk media kartu huruf elektrik ini diperoleh melalui hasil validasi oleh para ahli materi, media, dan pendidik serta hasil uji coba terbatas yang dilakukan peneliti. Validasi dari ahli materi memperoleh kriteria “layak” dengan skor rata-rata 3,73 dari 11 aspek yang dinilai, validasi oleh ahli media memperoleh kriteria “layak” dengan skor rata-rata 3,61 dari 19 aspek yang dinilai, dan validasi oleh ahli pendidik memperoleh kriteria “layak” dengan skor rata-rata 3,8 dari 8 aspek yang dinilai, serta dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan pada 7 orang anak, dapat dikatakan media kartu huruf elektrik layak digunakan. Dari hasil yang diperoleh dari validasi para ahli serta uji coba terbatas yang dilakukan, maka dapat disimpulkan media kartu huruf elektrik “layak” digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Carol Seefeldt. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT.Indeks.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Kurnia, R., Mahdum., Azriyenni., & Piki, S., P. 2020. Development Of Learning Media For Early Childhood Based On The Mechatronics System. Proceedings Of The 2nd International Conference Innovation In Education (ICoIE 2020). Vol 504.
- Kurnia, R. 2020. Efektifitas Media Dadu Putar Untuk Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 4. No 1 DOI: 10.31849/paud-lectura.V%Vi%i.4644
- Kurnia, Rita dan Yeni Solfiah. 2018. Pengaruh Media Pensil Karakter Animasi Upin dan Ipin Terhadap Kemampuan Menulis Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 12(2):341-350
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.
- Sheila Septiana Rahayuningsih dkk. 2019. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* Vol 9 (1): 13. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Satya Wacana.
- Dewi Vortuna Ratiyah Syafdaningsih. 2018. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B4 Tk Negeri Pembina 1 Palembang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Tumbuh Kembang* Vol 5 (2): 10. Universitas Sriwijaya. Palembang.
- Rita Jahita Tanjung. 2018. Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Huruf Abjad Pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina 1 Kota Sabang. *Jurnal Pendidikan Madrasah* Vol 3 No 2. Kota Sabang.
- Etianingsih. 2016. Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A Dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf. Skripsi. Jember: Program Studi Pendidikan Guru dan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.
- Irma Yulinda Maslich. 2016. "Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arizqa Yasirli Salik. 2019. Pengaruh Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal di Kelas A Taman Kanak-kanak (TK) Wijaya Kusuma Tamam Siduarjo. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Negeri Sunan Ampel. Surabaya.
- Srimulyanti. 2016. Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegaran Gundokusuman, Yogyakarta. Skripsi, FIP Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Trisniwati. 2014. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan". Skripsi, Yogyakarta. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta.
- Zeliana Darniyanti. 2018. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Melalui Media Audio Visual Di Paud Tk Pertiwi Ngaru-Aru Banyudono Boyolali". Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri Surakarta.