

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN AJAIB ALFABET
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK
USIA 5-6 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



OLEH:

YESI OKTRIANA
NIM. 1611250048

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU
(IAIN) BENGKULU
2021**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (1736) 51276, 51171 fax (0736)51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ajaib Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun”** yang disusun oleh **Yesi Oktriana NIM. 1611250048** telah dipertahankan didepan dewan penguji skripsi fakultas tarbiyah dan tadris IAIN bengkulu pada hari Rabu tanggal 27 januari 2021 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang pendidikan islam anak usia dini.

Ketua

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP. 196209051990021001

Sekretaris

Nurhikma, M.Pd
NIP. 198709192019032004

Penguji 1

Dr. Irwan Satria, M.Pd
NIP. 19740718200312004

Penguji II

Wiwinda, M.Ag
NIP. 197606042001122004

Bengkulu, 17-02-2021

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris



Dr. Zubaidi, M.Ag, M.Pd
NIP. 196903081996031005



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa telp. (1736) 51276, 51171 fax (0736)51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Yesi Oktriana
NIM : 1611250048

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr.

Nama : Yesi Oktriana

NIM : 1611250048

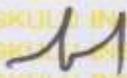
Judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ajaib Alfabet
Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6
Tahun ”**

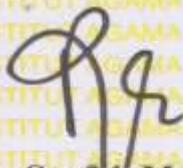
Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah.. Demikian, Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing I

Bengkulu, 17 Februari 2021

Pembimbing II


Deni Febrini, S.Ag, M.Pd
NIP. 197502042000032001


Fatrica Svafiq, M.Pd. I
NIP. 198510202011012011

MOTTO

“Maka Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(QS. Al-Insyirah 94 ayat 5)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, suka duka telah kulalui dalam meraih cita-cita, dengan izin Allah SWT akhirnya dapat ku gapai satu cita dengan penuh syukur dan bahagia, dengan rasa kasih dan sayang yang tulus ku persembahkan hasil karya sederhana ini kepada mereka yang aku cintai dan sayangi:

- 1. Terimakasih dan teristimewa teruntuk bapak Rasuin dan ibu Asnidar kedua orang tua ku tersayang yang setiap saat mendo'akan aku agar aku menjadi manusia yang bermanfaat. Akhirnya cita-cita kalian tercapai Alhamdulillah anak-anakmu semua sudah sarjana ini berkat doa-doa kalian berdua, terima kasih orang tua ku tersayang.*
- 2. Terima kasih untuk kakakku Samsul Bahri, Sulastri, Wiwik Darwati yang luar biasa dalam memberi dukungan dan doa yang tanpa henti.*
- 3. Terima kasih untuk keluarga besarku yang tidak bisa kusebut satu persatu.*
- 4. Dosen pembimbingku bunda Deni Febrini, S.Ag, M.Pd Dan Fatrica Syafri, M.Pd.I*
- 5. Seluruh dosen, dan dosen validasi ahli media.*
- 6. Teruntuk orang dekatku Ridoni Putra terima kasih sudah banyak membantu dalam susah, senang, maupun bahagia.*
- 7. Teruntuk teman seperjuangan angkatan 2016 yang telah berjuang bersama untuk menggapai sebuah cita-cita kita.*
- 8. Agama, almamater, bangsa dan negara*

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yesi Oktriana

Nim : 1611250048

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul *"Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ajaib Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun"* adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu,

2021

Yang Menyatakan,



Yesi Oktriana
Nim. 1611250048

ABSTRAK

Yesi Oktriana, 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ajaib Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. Program studi pendidikan islam anak usia dini. Fakultas tarbiyah dan tadris, IAIN benngkulu. Pembimbing: I : Deni Febrini, S.Ag. M.Pd. II : Fatrica Syafri, M.Pd.I

Kata Kunci : Media, Pajaib Alfabet

Tujuan penelitian ini, mengetahui proses pengembangan media pembelajaran pajaib alfabet untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 dalam belajar huruf abjad dan bacaan kemudian mengetahui validitas produk media pajaib alfabet (papan ajaib alfabet) pada anak untuk pembelajaran sehari-hari,

Hasil validitas media pajaib afabet ini sudah valid dari hasil validasi para ahli seperti ahli media dan materi sesuai dengan beberapa tahapan validasi yang ditentukan dari tahap pertama oleh Septi Fitriana, M.Pd (ahli media) tahap pertama 32% tahap kedua 50% tahap ketiga 96% Kesy Yohana, S.Pd pada tahap pertama 30% tahap kedua 52% tahap ketiga 98% Randi, M.Pd (validasi ahli materi) tahap pertama 28% tahap kedua 34% tahap ketiga 92%. Dari hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pajaib alfabet dikatakan valid dan membuat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena berkat petunjuk, rahmat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ajaib Alfabet dalam meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun”* ini dapat diselesaikan guna untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan pada program studi pendidikan Islam anak usia dini Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Penulis menyadari skripsi ini masih ada kekurangan dan kesalahan pada proposal ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sebagai bahan untuk memperbaiki kesalahan dimasa yang akan datang dari pembaca.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin, M., M.Ag., MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Nurlaili, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas ilmu kepada penulis.
4. Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku ketua program studi pendidikan Islam anak usia dini (PIAUD) IAIN Bengkulu yang telah menyediakan fasilitas yang diperlukan mahasiswa PIAUD.

5. Pembimbing 1 Deni Febrini, S.Ag, M.Pd dan pembimbing II Fatrica Syafri, M.Pd.I terima kasih yang telah banyak memberikan sumbangan pikiran, saran, motivasi, membimbing serta mengarahkan hingga selesainya skripsi ini.
6. Pihak Perpustakaan yang telah membantu menyediakan referensi dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Penulis hanya mampu berdoa dan berharap semoga beliau-beliau yang telah berjasa selalu memberikan rahmat dan karunia oleh Allah SWT. Dengan segala kerendahan hati izinkanlah penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu-ilmu pengetahuan maupun kepentingan lainnya.

Bengkulu, Januari 2021
Penulis,

Yesi Oktriana
NIM. 1611250048

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	10
1. Pengertian media pembelajaran.....	10
2. Tujuan media bagi anak.....	11
3. Fungsi media pembelajara.....	11
4. Manfaat media pembelajaran AUD	11
5. Jenis-jenis media pembelajaran	12
6. Prinsip pembuatan media pembelajaran	13
7. Pengertian warna dan jenis-jenis warna	13
8. Teori media gambar peningkatan perkembangan bahasa	14
9. Pengertian perkembangan bahasa.....	14

10. Fungsi bahasa bagi anak.....	16
11. Tujuan pengembangan bahasa.....	17
12. Pengertian bermain.....	17
13. Permainan dengan huruf.....	18
14. Indikator kemampuan bahasa.....	19
B. Kajian hasil penelitian yang relevan.....	20
C. Kerangka berpikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Subjek dan objek penelitian.....	27
C. Prosedur pengembangan.....	28
D. Jenis Data.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Pengembangan instrument penelitian.....	36
G. Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PERSEMBAHAN.....	39
A. Hasil penelitian.....	39
B. Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 2 Prosedur Pengembangan	28
Gambar 3 Validasi Tahap 1	47
Gambar 4 Validasi Tahap 2	50
Gambar5 Validasi Tahap 3	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Persamaan Penelitian	25
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media dan Materi	33
Tabel 3.2 Pedoman Skor	33
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan.....	34
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Aspek Penilaian Media.....	34
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Aspek Penilaian Materi.....	34
Tabel 3.6 Kriteria Validasi	36
Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Tahap I	50
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Tahap II.....	53
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Tahap III	58
Tabel 5.1 Validasi Ahli.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak.¹ Oleh karena itu, PAUD adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian yang kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak (kompetensi).²

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Usia dini yaitu masa awal kehidupan anak dan masa terpenting dalam rentang kehidupan seorang individu yang mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga memerlukan bimbingan agar seluruh potensinya berkembang secara optimal.³

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual

¹Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22

²Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini, Buku Ajar SI PAUD* (Jogjakarta : Deepublis 2015), h. 115

³Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Refika Aditama, 2016), h. 2

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.. Setiap rangsangan atau stimulasi yang diterima anak akan melahirkan sambungan baru atau memperkuat sambungan yang ada. Semakin banyaknya dan semakin kuatnya sinaps-sinaps tersebut akan menjadikan otak berfungsi optimal. Hal ini berguna bagi perkembangan sensori anak, kompleksitasan kuatnya jaringan sel otak anak secara otomatis akan memacu aspek-aspek perkembangan seperti kognitif, sosial-emosional, kreativitas, bahasa, dan lain sebagainya⁴

Pengembangan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, melalui media proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyfull learning*) dengan menggunakan media hasil pengembangan yang sesuaikan dengan kebutuhan siswa dan guru dikelas, diharapkan dapat meningkat efektivitas pembelajaran yang berujung pada meningkatnya hasil belajar siswa.⁵ Seperti dijelaskan dalam ayat berikut ini:

وَلِيَخْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ

وَلْيَقُولُوا قَوْلًا سَدِيدًا ﴿٦١﴾

Artinya : dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang

⁴Novan ardy wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta : Gava Media, 2016), h. 1-7

⁵Nunuk Surhayani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 8-14

mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan Perkataan yang benar. (QS. An Nisaa' Ayat: 9)

Dengan adanya pengajaran anak tentang bahasa sejak dini dalam keseharian anak baik dari sekolah maupun di rumah. Seperti mengajarkan tentang huruf abjad, menyusun huruf abjad sesuai dengan urutannya, menulis huruf abjad, dan belajar membaca, maka anak akan mengetahui huruf-huruf yang berhubungan abjad, seperti menyusun kata sesuai gambar, membaca huruf yang sudah disusun dan lain-lainnya.

Masa anak usia ini sering disebut “*golden age*” atau masa emas. Pada masa emas ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara tepat dan hebat.⁶

Bahasa yaitu alat yang penting untuk berkomunikasi bagi setiap orang, termasuk anak usia dini, melalui bahasa seorang anak usia dini, akan mengembangkan kemampuan bergaulnya (*social skill*) dengan orang lain. Penguasaan keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial ini dimulai dengan kemampuan berbahasa. Tanpa bahasa seseorang tidak akan dapat berkomunikasi dengan orang lain. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak. Melalui berbahasa, komunikasi antar anak dapat terjalin dengan baik sehingga anak dapat membangun hubungan. Tidak heran bahasa

⁶Hasnida, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakarta Timur : PT. Luxima Metro Media 2015), h. 167-183

dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan anak, Anak yang dianggap banyak berbicara, kadang merupakan cerminan anak yang cerdas.⁷

Sejak bayi bahasa dipelajari melalui interaksi sosial dengan orang lain, melalui kesempatan mendengarkan dan menguji coba suara dan kata. Sebagai tambahan, tata bahasa anak-anak berdasarkan pada pertimbangan dan anak-anak mampu memperoleh kata-kata dari percakapan.⁸

Sesuai dengan kurikulum PAUD, bahwa salah satu kompetensi anak usia dini yang ingin dibentuk atau diwujudkan adalah kemampuan bahasa. Bagi anak usia dini, kemampuan tersebut disebut dengan kemampuan mengetahui abjad dan bacaan, yakni kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai alfabet, yang berhubungan dengan huruf alfabet dan membaca. Sehingga untuk meningkatkan tujuan pembelajaran dalam kurikulum PAUD dibutuhkan media bermain untuk dapat membantu anak meningkatkan minat dan rangsangan terhadap pembelajaran.

Oleh karena itu diperlukan kegiatan proses pengembangan pembelajaran yang maksimal dan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu salah satunya dengan kegiatan pembelajaran pajaib alfabet. Dalam proses belajar mengajar dengan media pajaib alfabet ada banyak faktor yang mempengaruhi

⁷Nurbiana Dhieni, dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2014), h. 12.3

⁸Lara Fridani, dkk, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2011), h. 4.3

tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, metode dan media pembelajaran. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran peserta didik yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa media proses pembelajaran efektifitas belajar maupun tingkat pendidikan tidak akan tercapai, apa lagi di zaman milenial sekarang pembelajaran harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret. salah satunya kemampuan perkembangan anak usia dini yang menjadi bagian penting dalam pengembangan proses pembelajaran yang konkret yaitu media pajab alfabet juga bisa meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Kegiatan bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.⁹

Penulis pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, menguji keefektifan produk tersebut. Kemampuan media pajab alfabet pada anak usia dini merupakan bagian dari pengembangan aspek kemampuan bahasa anak di lembaga pendidikan anak usia dini.

⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2010), h. 91

Berdasarkan observasi, penulis mengamati tentang media pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap anak masih belum menarik perhatian anak untuk belajar, hal ini terlihat ketika dari penyampaian pembelajaran mengenal huruf alfabet kepada anak, guru hanya menanyakan warna-warna pada huruf tanpa memodifikasi pembelajaran yang lebih aktif, media yang digunakan ketika belajar sangat sederhana yang hanya terbuat dari kertas, anak mudah cepat bosan disaat proses pembelajaran. jelas bahwa permasalahan yang penulis temui ketika observasi yaitu kurangnya kreatif dalam memberikan pembelajaran dan kurang menggunakan alat permainan edukatif yang menarik untuk anak belajar.

Maka dari itu kenapa penulis tertarik mengangkat judul tentang pengembangan bahasa anak usia dini melalui media pembelajaran yaitu pajaiab alfabet. karena setiap penulis observasi melihat atau terjun langsung mengajar kesekolah penulis belum pernah melihat proses pembelajaran menggunakan media yang menarik untuk anak, masih banyak yang menggunakan media sederhana hanya terbuat dari kertas dan kardus. Setelah penulis mengamati pada saat observasi penulis menemukan cara supaya anak lebih tertarik belajar dengan membuat media yang tahan lama yaitu media pajaiab alfabet. Pajaiab alfabet (papan ajaib alfabet) adalah alat permainan edukatif tentang kemampuan bahasa anak yang disusun oleh penulis dengan proses pembelajaran seperti mengenal huruf alfabet, menyusun huruf, mengenal kata dan penulis juga menambahkan papan binatang yang akan ditempel sama papan media yaitu pajaiab alfabet (papan ajaib alfabet). Oleh sebab itu, Penulis

tertarik mengajukan judul penelitian “*Pengembangan Media Pajab alfabet dalam meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Minimnya alat permainan edukatif dalam menunjang proses pembelajaran
2. Media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran belum menarik perhatian anak untuk belajar.
3. Anak merasa cepat bosan dalam proses belajar
4. Kemampuan mengenal bahasa anak masih belum maksimal, ini di buktikan dengan hapalan huruf abjad, dan mengenal kata.

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah dalam hal :

1. Pengembangan kemampuan bahasa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu kemampuan yang berhubungan dengan huruf abjad. Jika anak senang dengan bahasa terlihat jelas bahwa anak tersebut menyukai huruf abjad dan mengenal kata.
2. Kemampuan bahasa anak usia 5-6 yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu anak menyusun abjad sesuai urutan, anak menyebutkan nama binatang dan menempelkannya ke papan, apa bila anak sudah bisa menempelkan papan binatang anak akan menyusun kata sesuai nama binatang yang ada di papan tersebut.

3. Selanjutnya penelitian ini penulis dibatasi uji validasi saja karena adanya pandemi covid-19, agar mengetahui produk bisa digunakan untuk anak usia dini.
4. Kemudian pada prosedur pengembangan, penelitian ini hanya dibatasi pada tahap revisi, tidak melakukan uji tes kepada anak usia dini.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah Proses pengembangan media pembelajaran Papan Ajaib Alfabet dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun ?
2. Bagaimana hasil uji validasi ahli terhadap pengembangan media pembelajaran Papan Ajaib Alfabet dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini 5-6 tahun ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran Papan Ajaib Alfabet dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.
2. Mengetahui hasil kevalidan pengembangan media pembelajaran Papan Ajaib Alfabet dalam meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan banyak manfaat diantaranya :

1. Teoritis

Mempermudahkan anak untuk belajar abjad, dan membaca anak melalui media pembelajaran pajaib alfabet (papan ajaib alfabet)

2. Praktis

a. Bagi penulis

Hasil penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang kemampuan bahasa anak melalui media pembelajaran.

b. Bagi siswa dapat:

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf alfabet melalui kegiatan yang aktif, menarik, dan menyenangkan. Meningkatkan perkembangan pembelajaran menyusun kata sesuai gambar dan melatih membaca anak.

c. Guru dapat:

Untuk mempermudah proses pembelajaran dengan menggunakan media dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin, *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹⁰

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran (*message*) kepada penerima (*communicant*, yaitu anak/peserta didik. Agar pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh anak maka dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pembelajaran.

Peran media dalam komunikasi pembelajaran di PAUD semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa konkret. Oleh karena itu, salah satu prinsip pembelajaran di PAUD adalah kekonkretan, artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari di sesuatu secara nyata. Pembelajaran di PAUD harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkret.¹¹

¹⁰ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 40

Media pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri peserta didik.¹²

2. Tujuan Media Bagi Anak

- a. Mempermudah proses pembelajaran dikelas
- b. Meningkatkan efesien pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

3. Fungsi Media Pembelajaran

- a. Menghadirkan objek sebenarnya
- b. Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep lebih konkret
- d. Memberi suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

4. Manfaat Media Pembelajaran

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi verbalisme.
- b. Menarik perhatian siswa.

¹¹Badru Zaman dan Asephery Hernawan, *Media Dan Sumber Belajar PAUD* (Tangerang Selatan : Universitas Terbuka, 2019) h.3.3

¹²Nunuk Surhayani , dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 3-4

- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- d. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.
- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran.¹³

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran AUD

a. Media manipulative

Media manipulative adalah segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan, dan dimanipulasikan. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang biasa ditemukan anak dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih kontekstual, seperti penggunaan kancing, gelas plastik, bola kecil, kaleng, kardus, karet gelang, tutup botol.

b. Media piktorial

Media piktorial adalah manipulasi dari media sebenarnya, biasanya diimplementasikan dalam bentuk-bentuk gambar. Alasan yang mendasari penyediaan media ini adalah perkembangan pemahaman anak dari masa transisi praoperasional menuju masa operasional konkret.

¹³Nunuk Surhayani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 8-14

c. Media simbolik

Tahapan penggunaan media yang terakhir adalah media simbolik. Media ini diberikan kepada anak yang sudah memiliki tingkat pemahaman yang cukup matang. Media pada tahapan ini sudah tidak lagi menggunakan benda-benda atau gambar-gambar, melainkan dengan rumus-rumus, grafik, ataupun lambang operasional.

6. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

a. Media pembelajaran hendaknya dibuat multiguna.

Multiguna adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

b. Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD

Mudah dibuat seperti dari bahan-bahan bekas, seperti bekas botol minum bisa dibuat pesawat. Dengan menggunakan bahan bekas nilai pendidikan bisa ditanamkan guru kepada anak didik untuk melatih kreatif anak.

c. Tidak menggunakan bahan-bahan yang berbahaya bagi anak.

Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran.¹⁴

7. Pengertian Warna Dan Jenis-Jenis Warna

Warna merupakan pantulan cahaya dari benda-benda sehingga warna merupakan unsur pertama yang terlihat oleh mata dari suatu benda.

¹⁴ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur : PT. Luxima Metro Media, 2014), h. 36-42

Menurut ahli psikolog warna terdiri dari empat warna yang merupakan warna kesatuan yaitu warna merah, kuning, hijau, dan biru. Ketiga warna primer yang masi digunakan pada saat ini adalah merah, kuning, dan biru. Merah seperti darah, kuning seperti warna telur, dan biru seperti langit dan laut.¹⁵

8. Teori Media Gambar Peningkatan Perkembangan Bahasa

Peran media gambar ini dapat memudahkan siswa menerima materi pembelajaran yang diberikan oleh guru dan diusahakan dapat menggunakan sebanyak mungkin alat indera yang dimiliki, makin banyak alat indera yang digunakan untuk mempelajari sesuatu semakin mudah diingat apa yang dipelajari anak.¹⁶

9. Pengertian Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa anak berkaitan dengan proses alami yang dikenal dengan pemerolehan bahasa. Anak mendengar dalam situasi apapun akan memberikan sumbangan yang berarti pada perkembangan bahasanya.¹⁷

Bahasa sebagai alat komunikasi universal yang membantu memperlancar proses sosialisasi. Sebagai makhluk sosial, setiap individu dapat memahami individu lain melalui bahasa. Demikian halnya dengan

¹⁵ *Jurnal Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna* (Edi Hendri Mulyana, Istikhoroh Nurzaman, Nur Asifa Fauziyah, Received : Mei 2017, Accepted : Mei 2017, Published : Juni 2017)

¹⁶ Nofvi Yanti, dkk, *Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar* di Raudhatul Athfal Alhikmah Bandar Lampung. *Jurnal FKIP Unila Jl. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung*

¹⁷ Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2015), h. 86

anak-anak, sejak lahir anak telah mengembangkan bahasanya sehingga mampu berkomunikasi dengan lingkungannya melalui tangisan dan gerak isyarat sesuai tahap perkembangan. Kemampuan berbahasa hendaknya dikembangkan sejak dini, dimulai dari lingkungan keluarga, lingkungan tempat tinggal hingga lingkungan sekolahnya. Dibutuhkan lingkungan yang kaya untuk mendukung kemampuan berbahasa anak. Sebagai orang dewasa maupun pendidik hendaknya memahami tentang perkembangan bahasa anak mulai dari perkembangan bunyi, perkembangan bentukan kata, perkembangan kalimat anak, dan sebagainya.

Menurut Santrock bahasa ialah bentuk komunikasi lisan, tertulis, atau isyarat yang berdasarkan pada suatu sistem dari simbol-simbol. Bahasa terdiri dari kata-kata yang digunakan oleh masyarakat beserta aturan-aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya. Perkembangan bahasa anak berkembang sejak dilahirkan.¹⁸

Aspek bahasa memegang peran penting di dalamnya. Sejak dilahirkan anak langsung dikondisikan dengan mendengar kata-kata yang diucapkan oleh orang sekelilingnya. Dari itulah anak mulai belajar bahasa termasuk dalam kata-kata nyanyian yang biasa diperdengarkan oleh ibunya.¹⁹

Media pengembangan bahasa sangat membantu dalam keberhasilan anak dalam belajar. Khusus untuk pengembangan bahasa, dibutuhkan media yang dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi aktif dan

¹⁸Sri Rahayu, *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Depok Sleman Yogyakarta : Kalimedia, 2017), h. 31-32

¹⁹Siti Zubaidah, dkk, *Seni Bercerita*, (Yogyakarta : Cakrawala Yogyakarta, 2018), h. 109

pasif pada anak. Anak membutuhkan latihan untuk membaca, bercerita, dan bercakap-cakap dengan orang lain. Dalam hal ini, media akan sangat membantu sekali karena akan menimbulkan motivasi dan usaha anak dalam belajar bahasa.²⁰

Kosakata dan tata bahasa cara anak memikirkan kata-kata berubah selama masa kanak-kanak menengah dan akhir. Mereka menjadi kurang terikat pada tindakan dan persepsi yang diasosiasikan dengan kata-kata, dan mereka menjadi lebih analisis dalam pendekatan mereka terhadap kata-kata. Pendekatan analisis ini muncul jika anak-anak diminta untuk mengatakan sesuatu yang pertama kali muncul benak mereka ketika mereka mendengar suatu kata.²¹

10. Fungsi Bahasa Bagi Anak Usia Dini

Ada beberapa sumber yang telah mencoba memberikan penjabaran dari fungsi bahasa bagi anak taman kanak-kanak, diantaranya menurut depdiknas, fungsi pengembangan bahasa bagi anak:

- a. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan dan buah pikiran anak
- c. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak
- d. Sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.

²⁰ Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa* (Tangerang Selatan, 2014), h. 9.1

²¹ John W. Santrock, *Perkembangan Anak* (Jakarta Penerbit Erlangga, 2007), h. 362

11. Tujuan Pengembangan Bahasa

- a. Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih siap dalam bermain dan belajar
- b. Interaksi dengan orang lain, merundingkan rencana kegiatan, dan menunggu giliran dan percakapan
- c. Memperluas kosa kata mereka, meneliti arti dan suara dari kata-kata
- d. Mendengar dan berkata, ciri dan suara akhir dalam kata-kata
- e. Mencoba menulis untuk berbagai pilihan.²²

12. Pengertian Bermain

Dunia anak adalah bermain, dalam kehidupan anak-anak, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan bermain. filsuf Yunani, Plato, merupakan orang pertama yang menyadari dan melihat praktis dari bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak.²³

Bagi anak, permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktif secara spontan. Permainan sering juga dianggap

²²Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), h. 79-80

²³Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format Paud, Konsep, Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA), h. 92-93

kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik baru.²⁴

13. Permainan Dengan Huruf

Belajar bahasa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengembangan-pengembangan berkomunikasi yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa antara lain

- a. Mendengarkan
- b. Berbicara
- c. Membaca
- d. Menulis

Mendengarkan dan membaca termasuk keterampilan berbahasa secara reseptif (menerima), sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan yang ekspresif. Disamping itu juga, bahwa perkembangan masing-masing faktor secara bertahap dan pentingnya memantau persepsi, ingatan, penglihatan, dan pendengaran anak agar dapat mendeteksi kelemahan-kelemahan anak secara dini.

Proses anak memahami, menghubungkan, dan mengutarakannya dalam bentuk bahasa ekspresif, semuanya akan menentukan perkembangannya.²⁵

²⁴ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 183

²⁵ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2010), h. 165

14. Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Sesuai Dengan

Permendikbud 137 Tahun 2013 Sebagai Berikut :

- a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.
- b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.
- c. mengenal warna dan bentuk ukuran
- d. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap
- e. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.²⁶

Tingkat pencapaian perkembangan aspek bahasa menurut pendidikan nasional dapat dilihat dari tujuh indikator. (1) menyima perkataan orang lain, (2) mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya, (3) menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan, (4) mengerti beberapa perintah secara bersamaan, (5) mengulang kalimat yang lebih kompleks, (6) memahami aturan dalam permainan, (7) senang dan menghargai bacaan.²⁷

Berdasarkan beberapa indikator perkembangan bahasa diatas, penulis memfokuskan indikator yang akan dilihat untuk pengembangan di media pembelajaran pajaib alpabet yaitu sebagai berikut:

1. Mengenal warna dan bentuk ukuran
2. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
3. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap

²⁶ *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

²⁷ *Jurnal NANAKE Indonesia Journal Of Early Childhood Education, Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (Umar Sulaiman, Nur Ardianti, Selviana, Vol. 2, No. 1, Juni 2019) h. 58*

B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Mar'ah, dengan judul meningkatkan bahasa anak usia dini melalui media kartu bergambar kelompok A di TK aisyiah bustanul athfal wates gadingrejo pringsewu.²⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan perkembangan bahasa melalui media kartu bergambar pada kelompok A TK Aisyah bustanul athfal wates gadingrejo pringsewu. Jenis penelitian adalah tindakan kelas (*classroom action research*) secara kolaboratif dengan model Kemmis & Mc Taggart, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Aisyah bustanul athfal wates gadingrejo pringsewu yang berjumlah 18 anak. Objek penelitian adalah kemampuan bahasa anak melalui media kartu gambar.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrument yang digunakan dalam observasi berupa lembar penelitian, untuk dokumentasi menggunakan kamera foto untuk mendokumentasikan segala aktivitas anak selama kegiatan dan wawancara menggunakan pedoman wawancara dengan guru kelompok A untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang dihadapi.

²⁸Mar'ah, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Bergambar Kelompok A di TK Aisyah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu*, (Pdf Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Tahun 2019)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan awal bahasa ana, dari 18 anak dikelas A, yang memberikan hasil belum berkembang (BB) ada 8 anak yaitu 44,4%, mulai berkembang (MB) ada 5 anak yaitu 27,8%, dan berkembang sesuai harapan (BSH) ada 5 ana yaitu 27,8%, dan berkembang sangat baik (BSB) tidak ada 0%, pada pertemuan di siklus 1 dari 18 anak yang memberikan hasil belum berkembang (BB) ada 3 anak yaitu 16,7%, dan mulai berkembang (MB) ada 8 anak yaitu 44,4%, berkemabang sesuai harapan (BSH) ada 2 anak yaitu 11,11%, dan berkembang sangat baik (BSB) ada 5 anak yaitu 27,8%, sedangkan pada siklus II peserta didik yang menunjukkan hasil belum berkembang (BB) ada 1 anak yaitu 5,6%, mulai berkembang (MB) ada 2 anak yaitu 11,11% dan berkembang sangat baik (BSB) ada 15 anak yaitu 83,3%.

Persamaan di dalam penelitian Mar'ah adalah tujuannya sama-sama ingin mengembangkan bahasa anak usia dini. Perbedaannya dengan penulis yaitu menggunakan media pembelajaran pajaib alpabet untuk mengembangkan bahasa anak, dengan menggunakan penelitian *reserc & deployment* sedangkan Mar'ah menggunakan media kartu bergambar untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak, dengan menggunakan model penelitian *tindakan kelas*.

2. Wahyu Linda Meilaningsih dengan judul upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media boneka wayang peserta didik kelompok A RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang²⁹

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dan bagaimanakah keefektifitasan penggunaan media boneka wayang dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok A1 dan A2 yang berjumlah 42 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil post-test dan mencari hipotesis menggunakan rumus t-test. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi dan angket.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti, maka disimpulkan bahwa perbandingan kelas eksperimen memperoleh rata-rata anak yang mendapat nilai diatas rata-rata kelas sebesar 81% dan kelas kontrol mendapatkan hasil 62% perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yakni 19%. Sedangkan perhitungan uji-t diperoleh nilai sebesar 2,894 sedangkan sebesar 1,684. Karena adanya treatment terhadap kemampuan bahasa anak, hal ini berarti ditolak dan diterima. Maka

²⁹Wahyu Linda Meilaningsih, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Boneka Wayang Peserta Didik Kelompok RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang*, (Pdf Skripsi Prodi Pendidikan Dalam Ilmu Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Tahun 2018)

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media boneka wayang terhadap kemampuan bahasa anak kelompok A di RA Nurul Ulum Ngaliayan Semarang.

Persamaan didalam penelitian Wahyu linda meilaningsih adalah sama-sama ingin mengembangkan kemampuan bahasa. Adapun Perbedaannya penelitian dengan Wahyu linda meilaningsih adalah penulis menggunakan media pemebelajaran untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun sedangkan Wahyu linda meilaningsih menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media boneka wayang peserta didik kelompok A.

3. Chiara dinda dengan judul mengembangkan bahasa anak usia dini melalui media audio visual di taman kanak-kanak assalam 1 sukarame bandar lampung.³⁰

Bahasa adalah upaya pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain yang digunakan sebagai alat komunikasi. Media audio visual merupakan media yang dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah mengembangkan bahasa anak melalui media audio visaual di Taman Kanak-kanak Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung.

³⁰Chiara Dinda, *Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Taman Kanak-kanak Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung*, (Pdf Skipsi Prodi Pedidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Tahun 2017)

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang melibatkan 2 orang guru dan 20 anak di kelas B1, data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumen analisis, data dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan cara reduksi data, display data, penarikan kesimpulan.

Hasil menunjukkan guru membuat rencana pelaksanaan Pembelajaran, guru mempelajari buku petunjuk penggunaan media, guru menyiapkan dan mengatur peralatan media yang akan digunakan, guru memastikan media dan semua peralatan telah lengkap dan siap digunakan, guru menjelaskan tujuan yang akan dicapai, guru menjelaskan materi kepada siswa sebelum kegiatan berlangsung, guru melakukan evaluasi. Maka semua indikator pencapaian perkembangan Bahasa dapat berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya. Ketujuh langkah penggunaan media audio visual ini telah diterapkan oleh guru di Taman Kanak-kanak Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung dan dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kemampuan Bahasa anak usia dini.

Persamaan didalam penelitian Chiara dinda adalah sama-sama ingin mengembangkan kemampuan bahasa anak. Perbedaanya adalah Chiara dinda menggunakan metode audio visual dan metode penelitian *deskriptif kualitatif* sedangkan penulis menggunakan media pembelajaran pajaib alpabet menggunakan metode penelitian *reserc & deployment*.

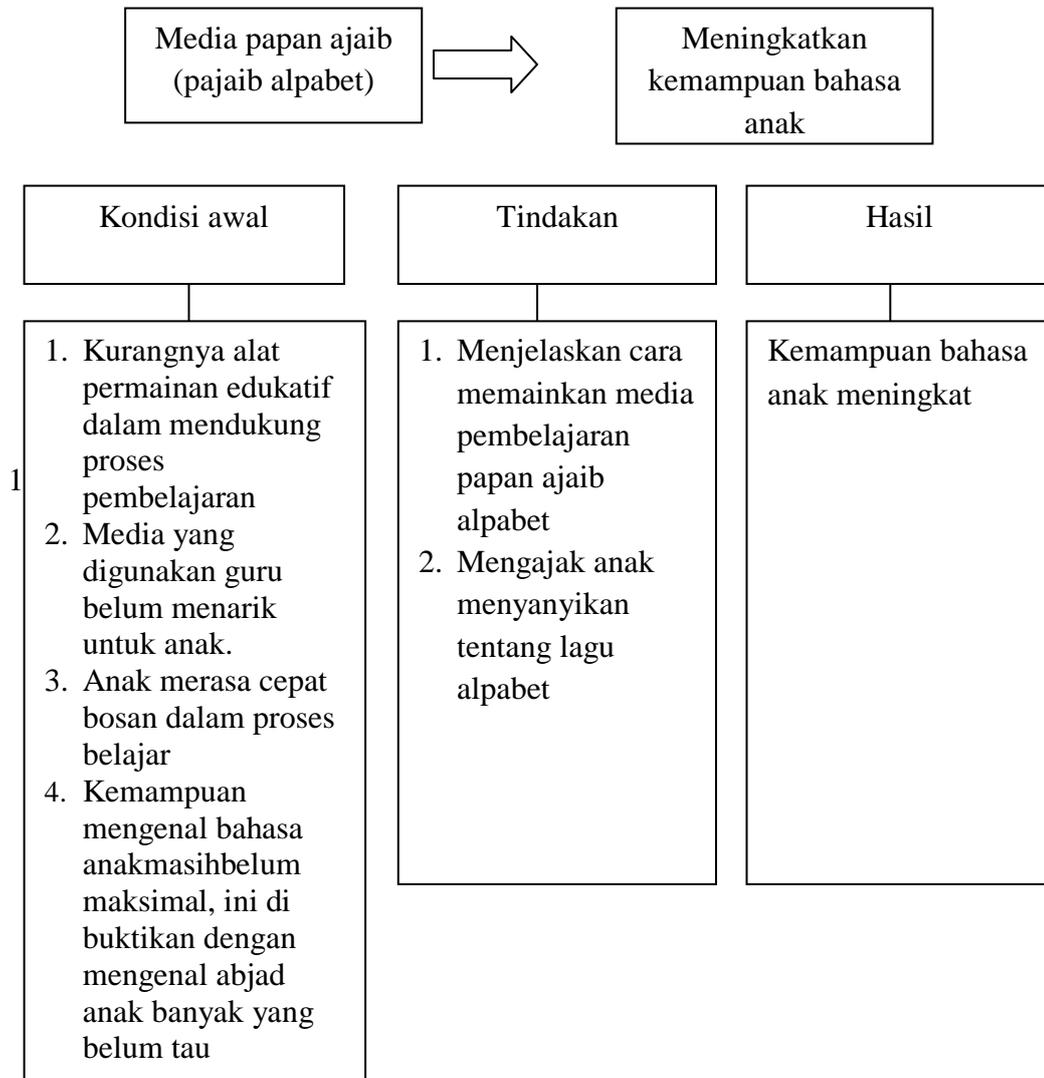
Tabel 2.1

Perbedaan Persamaan Penelitian

No	Nama/judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Mar'ah Meningkatkan bahasa anak usia dini melalui media kartu bergambar kelompok A di TK aisyiah bustanul athfal watesgadingrejo pringsewu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas tentang kemampuan bahasa 2. Objek penelitian sama-sama usia paud 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian Mar'ah menggunakan media kartu dengan menggunakan model penelitian <i>tindakan kelas</i>. Sedangkan penulis menggunakan media pembelajaran pajaib alpabet dengan menggunakan penelitian <i>reserc & deployment</i>
2.	Wahyu linda meilaningsih upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui media boneka wayang peserta didik kelompok A RA nurul ulum ngaliyan semarang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas tentang kemampuan bahasa 2. Objek penelitian sama-sama usia paud 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian yang digunakan wahyu linda meilaningsih yaitu boneka wayang, sedangkan penelitian ini menggunakan pajaib alpabet 2. Wahyu linda meilaningsih menggunakan model penelitian <i>tindakan kelas</i>. Sedangkan penulis dengan menggunakan penelitian <i>reserc & deployment</i>
3.	Chiara dinda mengembangkan bahasa anak usia dini melalui media audio visual di taman kanak-kanak assalam 1 sukarame bandar lampung.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama membahas tentang kemampuan bahasa 2. Objek penelitian sama-sama usia paud 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitian yang digunakan wahyu linda meilaningsih yaitu boneka wayang, sedangkan penelitian ini menggunakan pajaib alpabet 2. Wahyu linda meilaningsih menggunakan model penelitian <i>tindakan kelas</i>. Sedangkan penulis dengan menggunakan penelitian <i>reserc & deployment</i>

C. Kerangka Berpikir

Kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Kerangka berfikir dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui media papan ajaib alpabet (pajab alpabet) maka guru harus menciptakan suasana alat peraga yang menarik dan suasana kelas yang menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D. Penelitian R&D merupakan penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.³¹

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multi years). Penelitian hibah bersaing (didanai oleh oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi), adalah penelitian yang menghasilkan produk, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain.³²

B. Subjek Dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang akan dituju oleh peneliti untuk diteliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, kita sebelumnya harus

³¹Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)* (Bandung : Alfabeta, 2011), h. 407

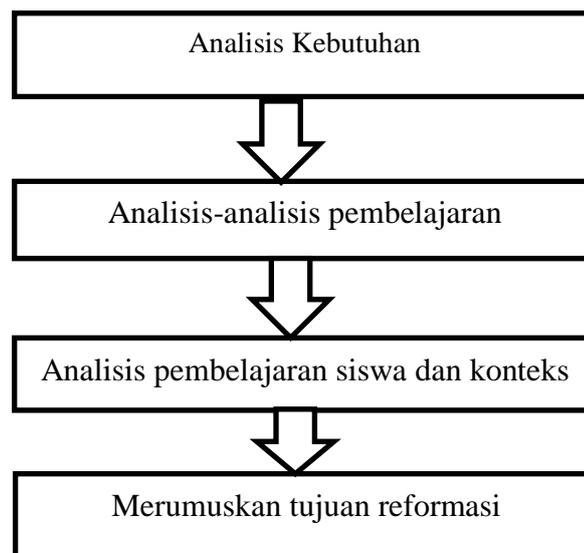
³²Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2010), h. 7

berbicara dulu tentang unit analisis, yaitu subjek yang nantinya akan menjadi pusat perhatian sasaran penelitian.³³

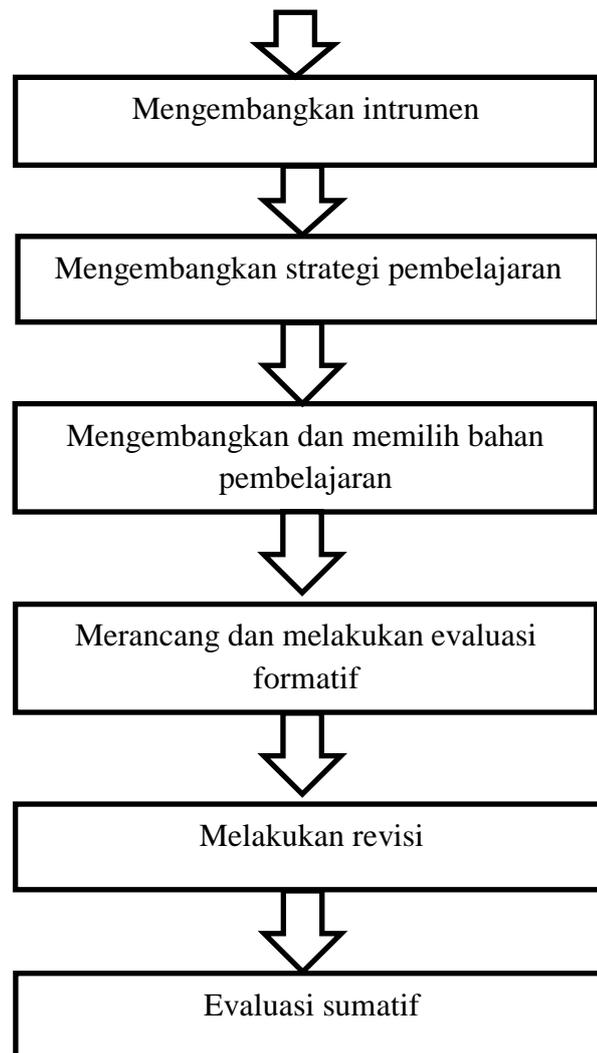
Subjek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pajaib alfabet yang akan diteliti kelayakan pajaib alfabet untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Objek pada penelitian ini adalah masalah yang ingin diteliti yaitu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun melalui media pajaib alfabet.

C. Prosedur Pengembangan

Adapun model yang digunakan yaitu model pengembangan *dick & carey* dalam model tersebut terdiri dari sepuluh langkah pengembangan tetapi dalam penelitian ini peneliti hanya mengembangkan Sembilan langkah dikarenakan penelitian ini tidak melakukan uji coba lapangan hanya sebatas validasi ahli materi media. Sembilan langkah pengembangan yang akan digunakan langkah pengembangan yaitu.



³³Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), h. 188.



Gambar 3.1
(Prof. Dr. H. Punanji Setiyosari, M.Ed.2013³⁴)

1. Analisis kebutuhan dan tujuan

Melakukan analisis kebutuhan untuk mennetukan tujuan program produk yang akan dikembangkan atau dihasilkan. Kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti atau pengembang mengidentifikasi berbagai hal terkait dengan kondisi rill di lapangan di kelas, di sekolah atau latar

³⁴Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengemabangan*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2010), h. 284

lainnya. Pengembang mencatat segala keadaan, misalnya bahan, material, produk yang dipakai belum memadai atau memenuhi kebutuhan untuk belajar anak.

2. Analisis pembelajaran

Apa bila yang dipilih adalah latar (setting) pembelajaran, maka langkah berikutnya pengembangan melaukan analisis pembelajaran, yang mencakup keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3. Analisis pembelajaran (siswa) dan konteks

Analisis ini bisa dilakukan secara simultan bersama dengan analisis pembelajaran konteks, yang mencakup kemampuan, sikap, dan karakteristik awal pembelajaran dalam latar pembelajaran dan juga termasuk karakteristik latar pembelajaran tersebut dimana pengetahuan dan keterampilan baru akan digunakan.

4. Menemukan tujuan performansi

Merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja dilakukan setelah analisis-analisis pembelajaran dan konteks. Merumuskan tujuan unjuk kerja ini dilakukan dengan cara menjabarkan tujuan umum atau operasional. Atau pengembangan mengidentifikasi standar atau kompetensi dan kompetensi dasar yang ada ke dalam rumusan tujuan khusus yang spesifik, terukur teramati dan mencerminkan satu jenis perilaku yang akan diukur.

5. Mengembangkan instrument

Langkah berikutnya adalah mengembangkan instrument assessment, secara langsung berkaitan dengan tujuan khusus, operasional (sebagai mana yang dikemukakan didepan). Tugas mengembangkan instrumen ini menjadi sangat penting. Instrument dalam hal ini bisa berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu, dan juga instrument untuk mengukur perangkat produk atau desain yang akan dikembangkan.

6. Mengembangkan strategi pembelajaran.

Mengembangkan strategi pembelajaran, yang secara spesifik untuk membantu pembelajar untuk mencapai tujuan khusus. Strategi pembelajaran tertentu yang dirancang khusus untuk menyampaikan tujuan dinyatakan secara eksplisit oleh pengembang. Strategi pembelajaran yang dirancang ini juga berkaitan dengan produk atau desain yang ingin dikembangkan.

7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Langkah ini merupakan kegiatan nyata yang dilakukan oleh pengembang. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, yang dalam hal ini dapat berupa : bahan cetak, manual baik untuk belajar maupun pembelajar, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan. Produk atau desain yang dikembangkan berdasarkan tipe, jenis, dan model tertentu perlu diberikan argument atau alasan

mengapa memilih dan mengembangkan berdasarkan tipe atau model tersebut.

8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif

Langkah berikutnya adalah merancang dan melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif yaitu aktivitas mengumpulkan informasi, keterangan, data yang dilaksanakan oleh pengembang selama proses, prosedur, program data produk sedang berlangsung atau dikembangkan.

9. Melakukan revisi

Setelah mengembangkan dan melakukan evaluasi formatif langkah berikutnya yaitu melakukan revisi. Revisi ini dilakukan terhadap proses (pembelajaran), prosedur, program atau produk dikaitkan dengan langkah-langkah sebelumnya. Revisi dilakukan terhadap tujuh langkah pertama yaitu tujuan umum pembelajaran, analisis pembelajaran, perilaku awal, tujuan untuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran, dan atau bahan-bahan pembelajaran.

10. Evaluasi sumatif

Setelah program atau proses pengembangan selesai dikembangkan melalui evaluasi formatif dan revisi, langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan tujuan untuk menentukan tingkat efektivitas produk, program, atau proses secara keseluruhan dibandingkan dengan program lain.³⁵

³⁵Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2010), h. 284

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media Dan Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Media	a. Desain media	4
	b. Tampilan khusus	3
	c. Penyajian media	3
Materi	a. Materi sesuai dengan KD KI umur 5-6 tahun	1
	b. Isi materi sesuai dengan perkembangan bahasa anak 5-6 tahun	5
	c. Materi sudah mencakup 6 aspek perkembangan anak (spiritual, fisik motorik, sosial, emosional, kognitif, bahasa, seni)	1
Bahasa	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak	1
	b. Penulisan ejaan telah disempurnakan	1

Tabel 3.2
Pedoman Skor Penilaian Ahli³⁶

No	Kreteria	Skor
1	Sangat baik	5
2	Baik	4
3	Kurang baik	3
4	Tidak baik	2
5	Sangat tidak baik	1

³⁶ Eko Puro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*, (Pustaka Pelajar Yogyakarta, 2018) h.109

Tabel 3.3
Kriteria kelayakan³⁷

No	Kriteria	Skor
1	22 s/d 25	Sangat baik
2	18 s/d 21	Baik
3	14 s/d 17	Kurang baik
4	10 s/d 13	Tidak baik
5	5 s/d 9	Sangat tidak baik

Berdasarkan kriteria kelayakan yang dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini kriteria kelayakan media pembelajaran baik aspek penilaian media dan materi disajikan dalam tabel ini :

Tabel 3.4
Kriteria kelayakan media pembelajaran aspek penilaian media

No	Kriteria	Skor
1	41 s/d 50	Sangat baik
2	31 s/d 40	Baik
3	21 s/d 30	Kurang baik
4	10 s/d 13	Tidak baik
5	5 s/d 9	Sangat tidak baik

Tabel 3.5
Kriteria kelayakan media pembelajaran aspek penilaian materi

No	Kriteria	Skor
1	41 s/d 50	Sangat baik
2	31 s/d 40	Baik
3	21 s/d 30	Kurang baik
4	10 s/d 13	Tidak baik
5	5 s/d 9	Sangat tidak baik

³⁷Eko Puro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*, (Pustaka Pelajar Yogyakarta, 2018) h. 113

Media pembelajaran pajaib alfabet dikatakan layak apabila hasil presentasi skor lebih dari 31 s/d 40 dengan 80% akan dinyatakan valid. Cara menghitung skor data intervalnya dapat dianalisis dengan menghitung presentasi rata-rata jawaban responden. Data yang akan digunakan untuk menghitung skor ini adalah kuantitatif.

D. Jenis Data

1. Data kualitatif

Data kualitatif ini memperoleh dari hasil kebutuhan produk dari guru-guru terkait dengan media yang akan dikembangkan serta hasil tanggapan para ahli materi atau media yang berisi masukan, tanggapan, dan saran yang nantinya dianalisis. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk melakukan perbaikan atau merevisi media pembelajaran pajaib alfabet terhadap bahasa anak usia dini.

2. Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah berupa data penilaian, yang dihimpun melalui angket penilaian produk kepada para ahli yang kemudian peneliti perhitungkan tingkat kelayakan produk tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Pemberian lembar validasi yang berupa angket

Lembar validasi ini diberikan kepada validasi ahli media, validasi ahli materi dan guru paud. Lembar validasi ini diberikan langsung sehingga

peneliti ini dapat mengetahui kualitas produk media pembelajaran pajaib alpabet untuk meningkatkan kemampuan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

2. Angket

Angket pada penelitian ini terdiri dari angket validasi. Yang mana angket validasi ini ditujukan untuk ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media guna menentukan kelayakan produk yang dikembangkan dengan kriteria ahli sebagai berikut

Tabel 3.6
Tabel kriteria validasi

Ahli validasi	Bidang
Dosen ahli materi pembelajaran	Ahli materi pembelajaran
Dosen ahli media pembelajaran	Ahli media pembelajaran
Dosen guru paud	Ahli media pembelajaran di paud

3. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik tertulis, gambar, maupun elektronik.

F. Pengembangan Instrument Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada pengembangan media pembelajaran pajaib alpabet dalam meningkat kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu (1) mengembangkan kisi-kisi instrument, (2) mengkonsultasikan kisi-kisi instrument kepada ahli media

maupun ahli materi, (3) menyusun kembali dan melengkapi instrument yang telah mendapat penilaian ahli.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif, data dari hasil penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dari ahli validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi akan dikritik dan saran untuk melakukan revisi.

Penelitian ini melakukan analisis data dengan deskriptif kualitatif dan menghubungkan data kuantitatif untuk merevisi pengembangan produk media pembelajaran melalui kegiatan permainan *pajajib alfabet*. Data kualitatif didapatkan dari masukan, tanggapan, kritik, dan saran diperoleh dari hasil kajian ahli materi, ahli media yang disampaikan secara lisan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari analisis angket ahli media, ahli materi, dan hasil serangkaian uji validasi yang kemudian diolah menjadi data kualitatif dan dijadikan dasar untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran bahasa anak usia dini.

Data yang dianalisis, baik kualitatif dijadikan kuantitatif sebagai dasar untuk merevisi media pembelajaran *pajajib alpabet* dikembangkan. Namun demikian, tidak semua data yang masuk dijadikan dasar untuk merevisi produk. Data yang dijadikan dasar untuk merevisi produk adalah data yang telah melalui analisis dalam penganalisisan tersebut terdapat data harus memenuhi sebagai uraian sebagai berikut.

1. Data kualitatif, yang dijadikan dasar anak untuk membuat produk dan merevisi produk media pembelajaran visual melalui kegiatan permainan pajaib alfabet yang akan dikembangkan adalah data atau saran yang sebagai berikut:
 - a. Saran dan hasil observasi pada guru-guru dalam analisis kebutuhan
 - b. Benar menurut ahli materi dan ahli media serta guru praktik
 - c. Sesuai dengan kreteria pembelajaran
 - d. Logis menurut peneliti
2. Data kuantitatif, diperoleh dari hasil validasi ahli penelitian dalam kegiatan menggunakan media hasil pengembangan untuk mengetahui media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Kemudian dianalisis secara deskriptif dengan rumus berikut.

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

Keterangan

P = Angka Presentasi

F = Skor Yang Diperoleh

N = Skor Max³⁸

³⁸Eko Puro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*, (Pustaka Pelajar Yogyakarta, 2018) h. 116

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini alat peraga edukatif yang digunakan adalah pajaib alfabet (papan ajaib alfabet). Pajaib alpabet merupakan media yang untuk mendukung bahasa anak, dengan media pembelajaran pajaib alfabet dapat membantu guru dalam menyampaikan proses pembelajaran kepada anak supaya lebih fokus belajar dan menyukai pelajaran yang disampaikan. Dalam media pajaib alfabet banyak berbagai permainan seperti menempelkan gambar binatang ke papan, mengurutkan huruf sesuai gambar binatang dipapan, mengurutkan huruf-huruf alfabet dari awal sampai akhir, mengenal kata.

Media ini juga bermanfaat untuk mengenal nama-nama binatang. Dengan media ini penulis berharap anak tidak mudah bosan disaat belajar dikelas lebih tertarik lagi dan semangat belajar.

1. Proses Pembuatan Media Dan Proses Pengembangan Media Pembelajaran Pajaib Alfabet (Papan Ajaib Alfabet)

a. Alat Dan Bahan

- 1) Alat, diantaranya : papan, paku, palu, mistar, mesin, pena, gergaji, lem.
- 2) Bahan, diantaranya: maghnet, stiker, papan, cat warna.

b. Proses Pembuatan Produk

- 1) Siapkan papan yang akan di sugu dan diperhalus
- 2) Papan yang digunakan, diukur sesuai ukuran yang diperlukan menggunakan gergaji
- 3) Potong papan membentuk pola yang sudah disiapkan
- 4) Pada sisi atas papan pahat digunakan untuk membentuk pola yang sudah di ukur (lobang)
- 5) Papan yang sudah terpotong di bentuk membentuk kotak yang selanjutnya dipaku dan lem
- 6) Setelah terbentuk kerangka bagian luar di perhalus menggunakan amplas
- 7) Kemudian bagian-bagian yang sudah di amplas di berikan warna menggunakan cat/plitur
- 8) Setelah cat atau plitur kering dan selanjutnya menempel stiker yang sudah di siapkan

c. Penggunaan Media

Didalam penggunaan media ini sangat mudah seperti halnya menggunakan media seperti biasanya.

Berikut ini cara penggunaan media pajaib alpabet:

- 1) Guru terlebih dahulu menjelaskan tentang media pembelajaran pajaib alpabet
- 2) Guru menjelaskan tentang huruf alfabet kepada anak dengan bahasa yang muda dipahami peserta didik.

- 3) Anak menyusun huruf alfabet ke papan
- 4) Anak menempelkan gambar binatang pada papan
- 5) Anak menyusun huruf alfabet sesuai dengan nama binatang

d. Prosedur Pengembangan

- 1) Analisis kebutuhan dan tujuan

Pada analisis kebutuhan penulis terlebih dahulu observasi kesekolah dan mengamati proses pembelajaran dan juga mengamati sekolah tentang alat permainan edukatif yang ada disekolah. Penulis juga meminta pendapat kepada guru tentang pembelajaran bahasa terutama tentang membaca. Hasil dari observasi tersebut penulis membuat media Pajab Alfabet dengan melihat teori dan sesuai dengan KD KI umur anak 5-6 tahun menurut standar nasional.

- 2) Analisis pembelajaran

- a) Analisis kurikulum

Ditunjukkan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan pembelajaran ini mengacu kurikulum 2013 menurut standar nasional. Analisis kurikulum terhadap enam aspek perkembangan yang menunjang, yaitu koptensi inti (KI) dan koptensi dasar (KD) indikator. Analisis ini dilaksanakan untuk mengetahui tujuan dan pembelajaran, cakupan materi yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan RPPH untuk media pajab alfabet untuk anak usia 5-6 tahun.

b) Analisis materi

Analisis materi ditunjukkan untuk mengidentifikasi, merinci, dan menyusun secara sistematis materi-materi yang akan dipelajari anak berdasarkan analisis kurikulum. Materi yang ada di buku pajaib alpabet adalah sebagai alat bantu anak dalam proses pembelajaran membaca anak sehari-hari. Media pajaib ini dirancang sesuai dengan tingkat pencapaian anak umur 5-6 tahun. Dalam analisis materi penulis melakukan tanya jawab dan memberikan tugas dalam media pajaib alpabet.

3) Analisis pembelajaran siswa dan konteks

Dalam mengidentifikasi isi materi yang akan dimasukkan dalam pembelajaran, hal ini membutuhkan identifikasi terhadap keterampilan spesifik dan pengetahuan awal yang harus dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran anak usia dini agar anak memahami materi yang akan disampaikan, maka guru harus menyiapkan media pembelajaran atau alat praga edukatif. Oleh karena itu, karakteristik umum peserta didik juga sangat penting untuk diketahui dalam mendisain pembelajaran.

Maka dari itu pada penelitian ini penulis merancang media pembelajar pajaib alpebet mengacu pada kurikulum 2013. Media ini dirancang sesuai dengan KD KI umur anak 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, tujuan penulis membuat

media ini agar anak lebih semangat untuk belajar dan mudah memahami isi materi.

4) Merumuskan tujuan performasi atau unjuk kerja

Pada tahap ini ini yaitu merumuskan tujuan umum ke tujuan yang lebih spesifik lagi. Dari standar kompetensi yang ada kemudian dispesifikasikan pada indikator pembelajaran. adapun tema dan sub temanya indikatornya adalah TEMA/ Sub tema : binatang / macam-macam binatang. Kompetensi dasarnya : 1.1 mampu mengenal tentang huruf alfabet dan binatang. Indikatornya 1.1.1 menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. 1.1.2 Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap. 1.1.3 dapat menstimulasi anak dalam melatih membaca. Adapun tujuan pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran pajaib alpabet. 1) melalui bercakap-cakap anak mengetahui huruf- huruf alpabet dan mampu menyebutkan huruf dengan dengan baik. 2) melalui praktek langsung anak dapat mengetahui huruf dan bacaan yang benar. 3) melalui praktek langsung anak dapat mengetahui nama-nama binatang. 4) melalui praktek langsung anak dapat melatih membaca dengan benar dan mampu mengenal huruf-huruf alpabet dll. 5) melalui pemberian tugas anak dapat menempelkan gambar binatang dengan benar. 6) dengan pemberian tugas anak dapat menyusun huruf sesuai dengan nama binatang dengan benar. 7) melalui praktek langsung anak dapat mengucapkan kembali huruf-huruf alpabet dan bacaan dengan benar.

8) dengan pemberian tugas anak dapat menirukan dengan cara menulis huruf alfabet. 9) melalui praktek langsung anak dapat menyebutkan kembali apa yang sudah diketahui setelah bermain dengan media pembelajaran pajaib alfabet.

5) Mengembangkan intrumen

Pada tahap ini penulis tidak menguji cobakan kelengkapan hanya sebatas tahap pengembangan intrumen. Intrumen ini terdapat 2 intrumen yang dikembangkan, dimana intrumen pertama berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam indikator sedangkan yang kedua intrumen yang kedua berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai dalam indikator yaitu penulis membuat kisi-kisi intrumen untuk validasi materi dan media agar materi yang ingin disampaikan kepada anak sesuai dengan tingkat pencapaian untuk anak usia dini, yaitu intrumen ahli media bertujuan untuk apakah media pajaib baik untuk perkembangan ana usia dini. Lembar validasi ini diisi oleh ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan saran dan komentar dengan memberikan tanda ceklis.

6) Mengembangkan strategi pembelajaran

Didalam media pembelajaran pajaib alpabet ada berbagai permainan oleh karena itu penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran praktek langsung, pemberian tugas bercakap-cakap,

metode konvensional, metode demokratis, metode tanya jawab apa bila dipraktikkan langsung kepada anak usia dini.

7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Pada penelitian ini sebelum membuat media pembelajaran peneliti terlebih dahulu menyusun RPP yang mengacu pada kurikulum 2013 sesuai dengan tingkat pencapaian anak umur 5-6 tahun agar mengetahui tujuan pencapaian perkembangan anak. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran pajab alpabet penulis memilih bahan yang maan dan tahan lama yaitu dari bahan yang digunakan berbahan dasar papan. Yang terdiri dari alat dan bahan yaitu papan, amplas, mistar, paku, palu, mistar, mesin sugu, pena, gergaji, lem, paku, stiker, papan, maghnet, cat warna. Media adalah dibuat membentuk papan tulis yang bisa berputar dan berbagai macam permainan seperti menyusun huruf alpabet dan menempelkan gambar binatang di papan lalu menyusun nama-nama binatang.

8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif

Langkah berikutnya adalah merancang dan melakukan evaluasi formatif. Proses yang dilakukan dalam langkah ini menguji kelayakan media kepada validator ahli media dan ahli materi, untuk mengukur kevalidan media yang akan dikembangkan melalui lembar penilaian dari validator yaitu untuk menilai apakah desain media dan materi

media layak untuk dijadikan media pembelajaran anak usia dini umur 5-6 tahun.

9) Melakukan revisi

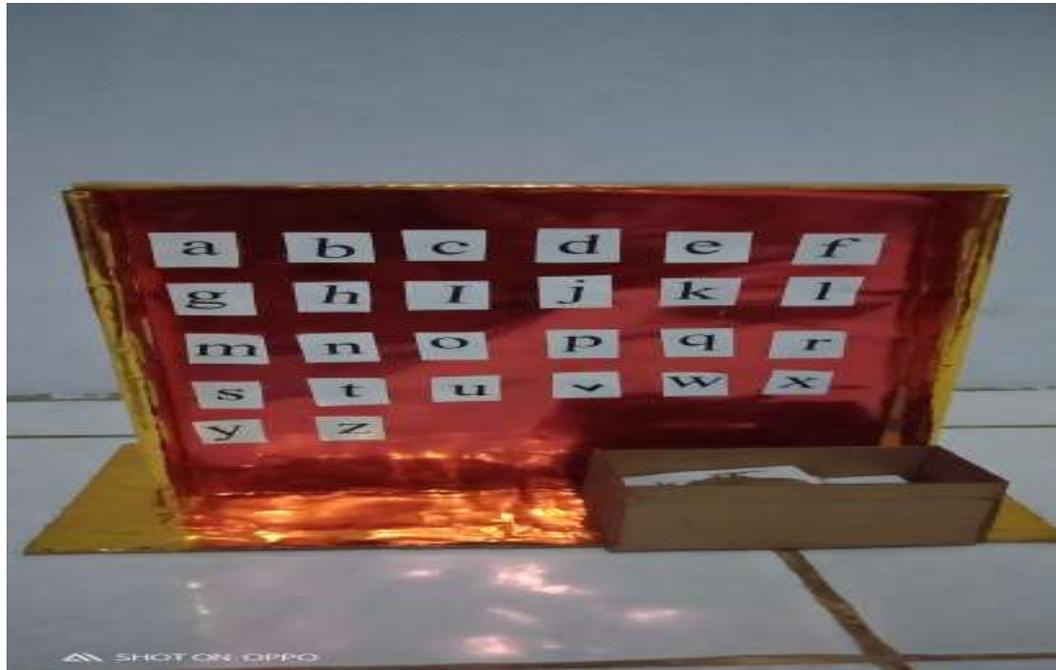
Setelah pengembang melakukan evaluasi formatif, langkah berikutnya yaitu melakukan revisi, revisi ini dilakukan terhadap proses pembelajaran, program tersebut dikaitkan dengan langkah-langkah sebelumnya.

Penelitian ini hanya sebatas validasi yaitu validasi ahli metri dan media tujuannya untuk meminta saran dalam kekurangan media pembelajaran pajaib alpabet agar mengetahui keefektifan media untuk anak usia dini. Maka dari itu penelitian ini hanya sebatas langkah kesembilan yaitu sebatas revisi produk. Dikarenakan penelitian ini sebatas validasi ahli media dan materi jadi penelitian ini sebatas langkah ke sembilan.

2. Validasi Produk Media Pembelajaran Pajaib Alpabet

Media pembelajaran pajaib alfabet yaitu untuk mendukung bahasa anak, seperti mengetahui huruf alfabet dan mampu membaca huruf yang ada dimedia pembelajaran. Dengan adanya media dapat membantu guru dalam menyampaikan atau memberikan pembelajaran kepada anak supaya anak lebih fokus dan tertarik pada proses pembelajaran yang berlangsung sehingga menjadi efektif dan disenangi oleh anak, media ini yang dibuat oleh penulis ada tiga tahapan yang telah divalidasi oleh tiga orang validator tahapan pertama yaitu.

Hasil Validasi Tahap 1



Media yang pertama hanya berbentuk kerangka

a. Spesifikasi Produk

Alat dan bahan

- 1) Alat gunting,lem lilin
 - 2) Bahan kertas padi,kertas minyak, kertas gambar,kertas huruf alpabet
 - 3) Proses pembuatan produk
 - a) Siapkan alat dan bahan
 - b) Potong bagian kertas padi membentuk papan tulis
 - c) Gunting kertas minyak dan tempelkan kebagian papan
 - d) Tempelkan huruf-huruf alpabet kepapan
 - 4) Cara memakainya
 - a) Anak menyusun huruf alpabet
 - b) Anak menempelkan gambar binatang
 - c) Menyusun huruf sesuai gambar sesuai dengan nama binatang
- 1) Validasi Media : Septi Fitiana, M.Pd
- Saran : Buat Agar Dapat Menarik Anak Mengenal Huruf



2) Validasi Materi : Randi , M.Pd

Saran : Materi yang digunakan sudah bagus untuk mengarahkan anak belajar mengenal abjad tetapi belum dipahami betul untuk anak usia dini.



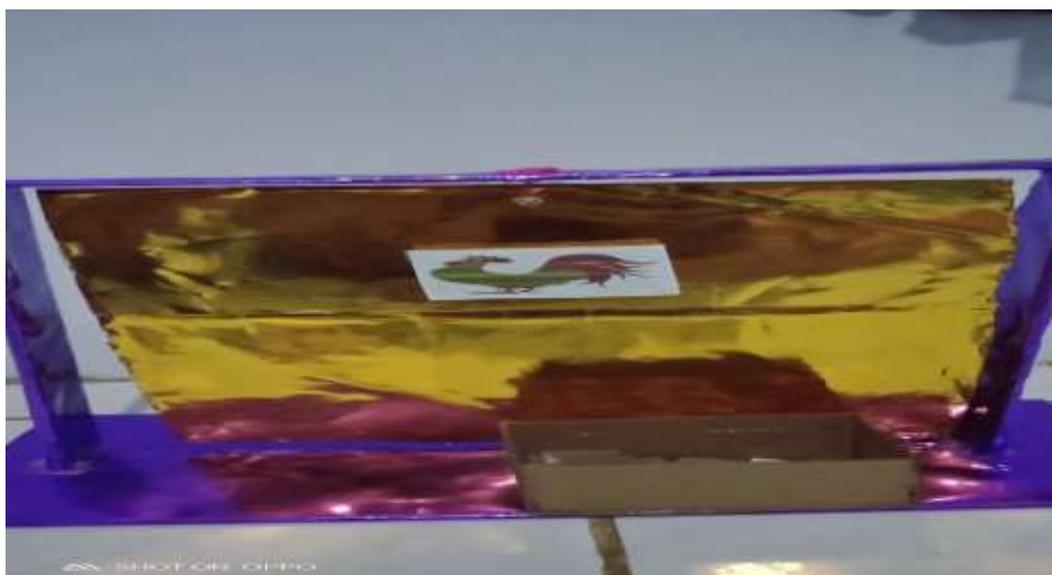
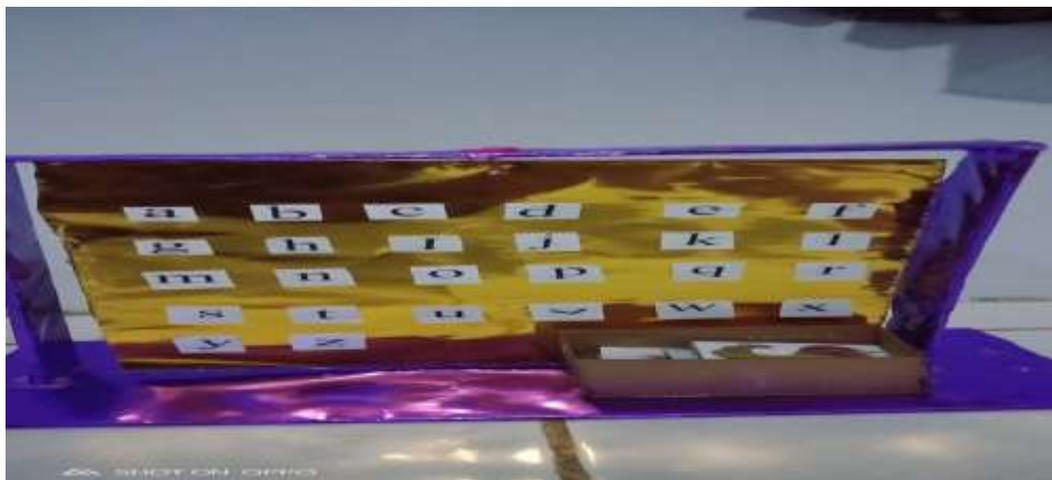
3) Validasi Media : Kesi Yohana,S.Pd. gr

Saran : Media yang digunakan belum jelas dan masih banyak yang harus diperbaiki dengan benar



Tabel. 4.1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Tahap I

No	Nama Validator	Persentase Validitas
1	Septi fitriana, M.Pd (validasi media)	32%
2	Randi, M.Pd (validasi materi)	28%
3	Kesi yohana, S.Pd (validasi media)	30%

Hasil Tahap 2

Media yang kedua yaitu sudah terbentuk hanya saja masih belum kokoh

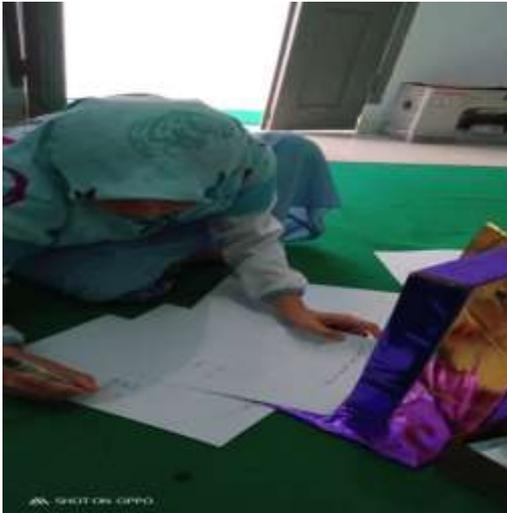
b. Spesifikasi Produk

Alat dan bahan

- 1) Alat gunting,lem lilin,benang
- 2) Bahan kertas padi,kertas minyak, kertas gambar,kertas huruf alpabet
- 3) Proses pembuatan produk
 - a) Siapkan alat dan bahan
 - b) Potong bagian kertas padi membentuk papan tulis
 - c) Lalu gunting kertas padi berbentuk kotak dan gantungkan ditenga-tengah papan
 - d) Gunting kertas minyak dan tempelkan kebagian papan
 - e) Tempelkan huruf-huruf alpabet kepapan
- 4) Cara memakainya
 - a) Anak menyusun huruf alpabet
 - b) Anak menempelkan gambar binatang
 - c) Menyusun huruf sesuai gambar sesuai dengan nama binatang

1) Ahli Media : Septi fitriana, M.Pd

Saran : Bahan dibuat yang kokoh dari kayu yang tahan lama



2) Ahli Materi : Randi, M.Pd

Saran : Ada penambahan dalam alat praktek yaitu pada bahan alat, ditambahkan bagian kayu agar terlihat lebih kuat dan tahan lama dan buatlah materi yang mudah dipahami oleh anak agar anak bisa mengetahui huruf abjad



3) Ahli Media : Kesi yohana, S.Pd

Saran : Sudah mulai bagus tetapi media harus dibuat semenarik mungkin dengan bahan yang tahan lama untuk jangka panjang (kayu atau papan)



Dari kelemahan para ahli media dibuat ulang dengan beberapa kelemahan yaitu tahap yang ketiga.

Tabel. 4.2 Rekaputilasi Hasil Validasi Ahli Tahap II

No	Nama Validator	Persentase Validitas
1	Septi fitriana, M.Pd (validasi media)	50%
2	Randi, M.Pd (validasi materi)	34%
3	Kesi yohana, S.Pd (validasi media)	52%

Hasil Tahap Yang 3



Media yang ketiga sudah menarik dan menggunakan bahan kayu sehingga tahan lama

c. Spesifik produk

- 1) Alat diantaranya : papan, amplas, mistar, paku, palu, mistar, mesin sugu, pena, gergaji, lem, paku
- 2) Bahan diantaranya: stiker, papan, magnet, cat warna
- 3) Proses pembuatan
 - a) Siapkan papan yang akan di sugu dan diperhalus
 - b) Papan yang digunakan, diukur sesuai ukuran yang diperlukan menggunakan gergaji
 - c) Potong papan membentuk pola yang sudah disiapkan
 - d) Pada sisi atas papan pahat digunakan untuk membentuk pola yang sudah di ukur (lobang)
 - e) Papan yang sudah terpotong di bentuk membentuk kotak yang selanjutnya dipaku dan lem
 - f) Setelah terbentuk kerangka bagian luar di perhalus menggunakan amplas
 - g) Kemudian bagian-bagian yang sudah di amplas di berikan warna menggunakan cat/plitur
 - h) Setelah cat atau plitur kering dan selanjutnya menempel stiker yang sudah di siapkan
- 4) Cara memainkannya
 - a) Guru terlebih dahulu menjelaskan tentang media pembelajaran pajaib alpabet
 - b) Anak menyusun huruf alfabet ke papan

- c) Anak menempelkan gambar binatang pada papan
- d) Anak menyusun huruf alphabet sesuai dengan nama binatang

2) Ahli media : Septi fitriana, M.Pd

Saran : buat buku petunjuk cara memainkan media dan buat nama media



3) Ahli materi : Randi, M.Pd

Saran : Ada penambahan dari bahan yaitu ditambahkan hewan- hewan dari indonesia



4) Ahli Media : Kesi yohana, S.Pd .gr

Saran : APE yang dibuat sudah bagus sekali, dengan adanya penerapan media pembelajaran ini, anak-anak lebih mudah memahami hal-hal yang bersangkutan dengan huruf abjad dan membaca.



Tabel. 4. 3 Rekaputasi Hasil Validasi Ahli Tahap III

No	Nama Validator	Persentase Validitas		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1.	Septi fitriana, M.Pd	32%	50%	96%
2.	Randi, M.Pd	28%	34%	92%
3.	Kesi yohana, S.Pd	30%	52%	98%

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validasi produk yang telah dilakukan oleh ahli media dan materi maka jelas terdapat perbedaan yang signifikan diantaranya tiga tahap tersebut yaitu. Pada tahap awal produk yang digunakan masih berupa kerangka hanya terbuat dari bahan kardus dan kertas sehingga anak belum menarik untuk belajar dan bermain, yang kedua media sudah mulai terlihat bentuk yang ingin dikembangkan tetapi masih menggunakan bahan yang sederhana yaitu bahan kardus dan kertas, medianya bisa diputar, ada gambar binatang, hanya saja bahannya masih belum kokoh dan tidak tahan lama, sedangkan yang terakhir media sudah sesuai dengan kriteria proses pembuatan media, media yang terbuat dari bahan kayu, aman untuk anak, kokoh, tahan lama, warna yang menarik, mudah dimainkan, mudah dipindahkan sendiri untuk anak, dan permainannya sudah banyak sehingga menarik perhatian anak dalam proses belajar.

Media pembelajaran pajaib alfabet yaitu mengembangkan bahasa anak, dengan media pajaib alfabet anak belajar mengetahui huruf-huruf abjad dan mengenal kata, tidak hanya bahasa tetapi seluruh aspek perkembangan anak usia dini dapat dikembangkan melalui media pajaib alfabet.

Dari tahapan uji validasi yang dilakukan media alfabet sudah memenuhi kriteria pembelajaran dikarenakan telah valid dan memenuhi standar penilaian.

1. Proses pembuatan media pembelajaran

Visual dapat pula menumbuhkan minat dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu meyakinkan adanya proses informasi. Berberapa kelebihan media berbasis visual adalah sebagai berikut.

- a. Lebih menarik karena ada gambar sehingga memberikan pengalaman nyata untuk siswa.
- b. Materi lebih mudah diingat dengan visual peta konsep, mind mapping dan singkatan.
- c. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan siswa.
- d. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat menghubungkan anatara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.³⁹

Maka dari itu penulis membuat media sesuai dengan karakteristik media dan juga menurut beberapa pendapat para ahli yaitu salah satunya penulis membuat media visual. Penulis juga minta pendapat dari ahli media dan ahli materi agar menjadi lebih efektif untuk anak usia dini.

³⁹ Nunuk Surhayani, dkk , *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), h. 52

2. Validasi ahli

Berdasarkan hasil validasi ahli dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran pajaib alfabet untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun sudah tepat, dikarenakan media pembelajaran ini dapat mengembangkan setiap indikator dari kemampuan bahasa anak. Menurut validasi ahli media harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip media sesuai dengan teori yang ada, maka dari itu penulis memperbaiki media sesuai dengan prinsip-prinsip media. Media pembelajaran pajaib alfabet ini dibuat dengan menggunakan bahan dasar kayu sesuai dengan prinsip pembuatan media pembelajaran menurut hasnida yaitu sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran hendaknya dibuat multiguna
- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar
- c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak
- d. Dapat menimbulkan kreativitas
- e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana
- f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal
- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak⁴⁰

Pembuatan media pembelajaran pajaib alfabet sudah menurut prinsip pembuatan media dan sesuai dengan perkembangan anak yaitu enam aspek perkembangan nilai agama, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa, seni.

⁴⁰ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif*, (Jakarta Timur : PT. Luxima Metro Media, 2014), h. 38

3. Hasil validasi

a. Media Sebelum Perbaikan



Mediannya sudah menggunakan bahan kayu tetapi warnanya belum menarik untuk anak usia dini

b. Media Sudah Perbaikan



Media yang sudah diperbaiki ini sangat menarik dari bahannya yang dari kayu dan warnanya yang menarik sehingga anak –anak tertarik memainkannya dalam proses pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Proses pengembangan produk

Dari beberapa tahapan proses pengembangan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan tujuan, analisis pembelajaran, analisis pembelajaran siswa dan konteks, merumuskan tujuan revormasi atau unjuk kerja, mengembangkan intrumen, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi.

2. Hasil uji validasi ahli

Media pajaib afabet sudah valid dari beberapa ahli media dan materi bahwa tahap ketiga yang dibuat sudah valid dari validasi ahli.

Tabel. 5. 1 Rekaputulasi Hasil Validasi Ahli

No	Nama Validator	Persentase Validitas		
		Tahap 1	Tahap 2	Tahap 3
1.	Septi fitriana, M.Pd	32%	50%	96%
2.	Randi, M.Pd	28%	34%	92%
3.	Kesi yohana, S.Pd	30%	52%	98%

B. Saran

1. Bagi pendidik dalam pembelajaran anak usia dini diperlukan pengembangan media-media pembelajaran bahasa karena adanya media pembelajaran anak sangat tertarik dalam belajar dan anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh gurunya
2. Bagi peneliti harus memperhatikan kerapian terutama bahan ajar untuk pembuatan media karena dalam melakukan sebuah permainan bahan yang digunakan tidak berbahaya bagi anak usia dini.
3. Bagi anak, memperhatikan apa yang disampaikan guru dengan seksama ketika kegiatan pembelajaran berlangsung didalam kelas maupun diluar kelas, terutama kegiatan pembelajaran yang melibatkan media pajaib alfabet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi, 2013, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.*(Jakarta: Rineka Cipta)
- Chiara Dinda, 2017, *Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Audio Visual Di Taman Kanak-Kanak Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung,*(Pdf Skripsi Prodi Pedidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan,Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)
- Dhieni Nurbiana, Dkk, 2014,*Metode Pengembangan Bahasa,* Tangerang Selatan.
- Fridani Lara, dkk, 2011, *Evalusai Perkembangan Anak Usia Dini,*(Jakarta: Universitas Terbuka).
- Hasnida, 2015, *Media Pembelajaran Kreatif.* Jakarta: Pt. Luxima Metro Media.
- Hasnida, 2015, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini,* (Jakarta Timur: Pt. Luxima Metro Media).
- Halimah Leli, 2016, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini,*(Bandung: Pt Refika Aditama).
- Habibi Muazar, 2015, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini,*(Yogyakarta: Grup Penerbitan Cv Budi Utama).
- Mar'ah, 2019, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Bergambar Kelompok A Di Tk Aisyah Bustanul Athfal Wates Gadingrejo Pringsewu,*(Skripsi Prodi Pedidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan,Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung)
- Mursid, 2015, *Pengembangan Pembelajaran Paud,*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya).
- Mutiah Diana, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini,* (Jakarta: Prenada Media Group).
- Nanake Indonesia Journal Of Early Childhood Education, Tingkat Pencapaian Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Umar Sulaiman, Nur Ardianti, Selviana, Vol. 2, No. 1, Juni*
- Nofvi Yanti, Dkk, *Peningkatan Perkembangan Bahasa Anak Melalui Pemanfaatan Media Gambar Di Raudhatul Athfal Alhikmah Bandar Lampung. Jurnal FKIP Unila Jl.Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung*
- Suryani Nunuk, dkk, 2018, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan,*(Bandu Ng: Pt Remaja Rosdakarya)

- Rahayu Sri, 2017, *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Depok Sleman Yogyakarta:Kalimedia)
- Sentrock John W, 2017, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: PT Gelora Akasara Pratama)
- Setyosari Punaji, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group)
- Susanto Ahmad, 2012, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Suyadi, 2014, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*,(Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*.Bandung: Alfabeta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Repiblik Indonesia Nomor 137 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Widoyoko Eko Puro, 2018, *Teknik Penyusunan Instrument Penelitian*,(Pustaka Pelajar Yogyakarta)
- Wiyani Ardy Novan & Barnawi,2016, *Format Paud, Konsep,Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*(Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA)
- Wiyani Ardy Novan, 2016, *Konsep Dasar Paud*,(Yogyakarta: Gava Media).
- Wahyu Linda Meilaningsih, 2018, *Upaya meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Boneka Wayang Peserta Didik Kelompok Ra Nurul Ulum Ngaliyan Semarang*,(Skripsi Prodi Pendidikan Dalam Ilmu Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan,Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.)
- Zubaedah Siti, dkk, 2018, *Seni Bercerita*, (Yogyakarta: Cakrawala Yogyakarta.)
- Zaman Badru, dkk, 2019, *Media Dan Sumber Belajar Paud*(Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.)