



PENGEMBANGAN MEDIA POHON HURUF UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK KELOMPOK B-5 DI TK FKIP UNSYIAH

Nurlaita *¹, Fitriah Hayati, Riza Oktariana ³
^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Rumusan masalah penelitian penelitian ini yaitu (1) Bagaimana proses pengembangan media pohon huruf, (2) Bagaimana tingkat validasi media pohon huruf, (3) Bagaimana penggunaan media pohon huruf untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5 di TK FKIP Unsyiah. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pohon huruf, (2) Untuk mengetahui tingkat validasi media media pohon huruf. (3) Untuk mengetahui penggunaan media pohon huruf untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5 di TK FKIP Unsyiah. Jenis penelitian adalah R&D (*Research and Development*), instrumen yang digunakan berupa lembar validasi media oleh guru dan lembar observasi kemampuan mengenal huruf, data dianalisis dengan menggunakan rumus persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kevalidan media pohon huruf menunjukkan V1 (100%), V2 (100%), V3 (100%), V4 (94,2%), dan V5 (98,1%) dengan kategori sangat layak. Penggunaan media pohon huruf yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5 dengan jumlah 84,21% mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pohon huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh dinyatakan sangat layak digunakan.

Kata kunci: media, pohon huruf, mengenal huruf.

* Correspondence Address: nurlaita1983@gmail.com

DEVELOPMENT OF LETTERS TREE MEDIA TO STIMULATE LETTERS RECOGNITION ABILITY CHILDREN OF GROUP B-5 IN TK FKIP UNSYIAH

Nurlaita *¹, Fitriah Hayati², Riza oktariana³
^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstract

Media is anything that can channel information from information sources to recipients of information. Learning media has an important role in the process of teaching and learning activities. The formulation of the research problem in this research are (1) How is the process of developing letter tree media, (2) How is the validation level of letter tree media, (3) How is the use of letter tree media to stimulate the ability to recognize letters of children in group B-5 in TK FKIP Unsyiah. The objectives of this research are: (1) To describe the process of developing letter tree media, (2) To determine the level of validation of the letter tree media media. (3) To find out the use of letter tree media to stimulate the ability to recognize letters of children in group B-5 in TK FKIP Unsyiah. The type of research is R&D (Research and Development), the instrument used is a media validation sheet by the teacher and an observation sheet on the ability to recognize letters, the data is analyzed using the percentage formula. The results of this study indicate that the level of validity of the letter tree media shows V1 (100%), V2 (100%), V3 (100%), V4 (94.2%), and V5 (98.1%) with very feasible categories. The use of the developed letter tree media was able to improve the ability to recognize letters of children in group B-5 with a total of 84.21% achieving success indicators. Based on these data, it can be concluded that the development of letter tree media for children aged 5-6 years at FKIP Unsyiah Kindergarten Banda Aceh is stated to be very suitable for use.

Keywords: Media, letter tree, recognize letters.

PENDAHULUAN

Salah satu Kompetensi Dasar perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri dan memahami arti kata dalam cerita.

Huruf dan kata merupakan sesuatu yang abstrak bagi anak-anak, sehingga untuk mengenalkannya harus membuatnya menjadi lebih kongkret dengan mengasosiasikan pada hal-hal yang mudah diingat oleh anak. Oleh karena itu perlu adanya media untuk memberikan fasilitas kepada anak untuk memudahkan belajar membaca dengan memperhatikan karakteristik anak yang suka bermain. Berdasarkan karakteristik dan konsep belajar anak TK yang memakai konsep belajar sambil bermain maka untuk

membantu memudahkan siswa belajar membaca adalah dengan menggunakan media yaitu dengan menggunakan alat permainan edukatif.

Hasil observasi awal selama penulis mengajar di TK FKIP Unsyiah ditemukan bahwa selain permasalahan metode yang digunakan guru, permasalahan yang sering dihadapi oleh guru dalam mengajar yaitu menggunakan media yang kurang variatif. Guru hanya mengajar dengan media yang ada di kelasnya saja. Pada dasarnya di TK FKIP Unsyiah sudah memiliki beberapa alat permainan edukatif diantaranya boneka tangan, kotak angka, menara gelang, puzzle, miniature binatang, papan pasak, bentuk-bentuk bangun ruang dan beberapa alat permainan edukatif lainnya. Namun dari berbagai macam alat permainan edukatif yang dimiliki oleh TK FKIP Unsyiah belum ada alat permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca anak berdasarkan tahap perkembangan anak usia dini. Oleh karena itu peneliti berusaha mengembangkan alat permainan edukatif pohon huruf untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5.

Media yang dipakai untuk pengenalan huruf yaitu kartu huruf seperti yang banyak dijual di pasaran. Kemudian penggunaan media interaktif pernah dipakai tetapi hanya sesekali dan untuk sekarang hampir tidak pernah karena sarana dan prasarana yang kurang mendukung seperti tidak adanya laptop dan proyektor. Penggunaan media interaktif yang pernah dilakukan pada saat itu adalah pembelajaran tema binatang yang memperlihatkan macam-macam binatang yang tidak bisa dibawa kesekolah seperti gajah, orang utan, badak dll.

Hasil wawancara dengan kepala TK FKIP Unsyiah, menurutnya produk media pohon huruf dalam pengenalan huruf penting dan perlu dikembangkan karena pohon huruf dapat digunakan sebagai salah satu media untuk membantu dalam menyampaikan pembelajaran. Kepala TK FKIP Unsyiah juga menuturkan bahwa sangat penting mengembangkan media media pohon huruf dalam pengenalan huruf mengingat penggunaan media-media seperti saat ini memang sangat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar tidak monoton.

Dengan adanya masalah yang telah dipaparkan di atas, diperlukan suatu media baru yang bisa menarik perhatian serta dapat mengembangkan kemampuan dasar khususnya kemampuan kognitif dan bahasa. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa kasus yaitu belum tersedianya alat permainan

edukatif yang telah dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan lingkungan TK FKIP untuk menstimulasi kemampuan mengenal huruf anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berorientasi pada pengembangan produk. Penelitian pengembangan ini lebih diarahkan pada upaya mengembangkan produk yang layak untuk digunakan secara nyata dilapangan. Sukmadinata (2013:164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak-anak kelompok B-5 TK FKIP Unsyiah.

Metode penelitian *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk megembangkan hasil produk tertentu, dan menguji keefektifan dari produk yang telah dikembangkan dari produk yang sudah ada. Proses penelitian pengembang dilakukan secara berkesinambungan, setiap langkah yang dikembangkan harus berpedoman pada hasil yang sudah diperoleh dari langkah sebelumnya.

Pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk yang dibuat tersebut.

Model yang digunakan adalah pengembangan model 4-D. Model pengembangan 4-D (Four D) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran).

Model pengembangan ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pohon huruf. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk menstimulasi.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian pengembangan model 4-D (*Four D Models*) menurut Thiagarajan. Hal ini meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*).

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini dibagi menjadi beberapa langkah yaitu:

- a. Analisis awal (*front-end analysis*)
- b. Analisis anak didik (*learner analysis*)
- c. Analisis tugas (*task analysis*)
- d. Analisis konsep (*concept analysis*)
- e. Analisis tujuan pembelajaran (*specifying instructional objectives*)

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap perancangan ini meliputi:

- a. Penyusunan tes (*criterion-test construction*)
- b. Pemilihan media (*media selection*)
- c. Pemilihan format (*format selection*)
- d. Desain awal (*initial design*)

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pohon huruf yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu sebagai berikut:

- a. Validasi Ahli (*expert appraisal*)
- b. Uji coba produk (*development testing*)

4. Tahap diseminasi (*diseminate*)

Setelah uji coba terbatas dan instrumen telah direvisi, tahap selanjutnya adalah tahap diseminasi. Tujuan dari tahap ini adalah menyebarluaskan pohon huruf. Pada penelitian ini hanya dilakukan diseminasi terbatas, yaitu dengan menyebarluaskan dan mempromosikan produk akhir media pohon huruf secara terbatas kepada guru kelompok B-5 TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

Penelitian ini dilakukan di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh, yang berada di Jln. Inong Bale Gampong Kopelma Darussalam Banda Aceh. Waktu pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2020.

Sesuai dengan rangkaian ujicoba yang telah direncanakan, maka subjek dalam penelitian pengembangan ini adalah murid kelompok B-5 TKIP Unsyiah. Fokus

penelitian terletak pada kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan fungsi dari alat permainan edukatif sendiri adalah memudahkan murid belajar untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf. Adapun subjek dalam penelitian adalah anak kelompok B-5 sebagai uji coba produk, guru TK FKP sebanyak 5 orang sebagai validasi produk.

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan alat permainan edukatif pohon huruf ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji ahli materi, uji ahli media, dan ujicoba produk yang berupa penilaian secara umum tentang alat permainan edukatif pohon huruf. Data tersebut digunakan sebagai bahan untuk memperoleh kesimpulan setelah analisis data untuk acuan perbaikan alat permainan edukatif pohon huruf agar menghasilkan media belajar yang sesuai dengan prinsip desain pesan pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk untuk mengumpulkan data. Menurut Arikunto (2015:100) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatannya tersebut menjadi sistematis dan mudah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dan observasi.

1. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015:142). Pengambilan data melalui angket dilakukan oleh peneliti untuk menghasilkan data-data kuantitatif tentang tingkat validasi materi dan tingkat validasi media yang diberikan kepada guru ahli media dan ahli materi. Angket diberikan dalam pernyataan dengan menggunakan skala likert dan guru ahli tinggal mengisi sesuai dengan kriteria yang diberikan.

2. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang akan diteliti. Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara pengamatan dan pencatatan mengenai kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5 setelah diajarkan menggunakan media pohon huruf yang telah dikembangkan. Berikut adalah kisi-kisi pedoman observasi yang digunakan dalam pengamatan ini, dimana selanjutnya akan dijadikan panduan untuk menyusun pedoman observasi untuk mengamati perkembangan kemampuan

mengenai huruf anak kelompok B-5 berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Menurut Suharsimi Arikunto (2015:144) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan atau kesahihan suatu instrumen. Sesuai dengan jenis penelitian yang digunakan, maka untuk mengetahui kelayakan produk validitas instrumen angket ahli media, ahli materi dan murid TK kelompok B-5 menggunakan *expert judgement* yaitu ahli dalam bidangnya. Validasi ahli pada penelitian pengembangan dilakukan sebelum uji coba lapangan. Validasi ahli meliputi dua hal:

1. Guru ahli media dan ahli materi

Guru ahli dalam penelitian ini adalah guru TK FKIP Unsyiah yang mengerti tentang media pembelajaran PAUD dan juga materi pembelajaran anak kelompok B. Ahli materi ini berperan untuk menilai apakah materi yang termuat dalam alat permainan edukatif pohon huruf tersebut sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum yang digunakan di kelompok B-5 TK FKIP Unsyiah.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Ahli

Subjek Uji Coba	Aspek yang Dinilai	Unsur yang Dinilai
Media	Segi teknis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara fisik pohon huruf mudah digunakan 2. Aman dalam penggunaan untuk anak 3. Dapat digunakan secara individual dan kelompok 4. Mudah dalam perawatan 5. Bahan yang digunakan tahan lama dan juga awet
	Segi estetika	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ukuran pohon huruf sesuai / fleksibel / tidak terlalu kecil atau besar 2. Kombinasi warna serasi / kontras dan menarik perhatian anak 3. Bentuk pohon huruf menarik untuk anak
Materi	Segi edukatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media pohon huruf sesuai dengan program pembelajaran 2. Membantu kelancaran dan keberhasilan kegiatan pembelajaran

		<p>3. Sesuai dengan tujuan dan fungsinya untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf</p> <p>4. Mampu menstimulasi anak untuk belajar mengenal huruf</p> <p>5. Mendorong kreatifitas dan aktifitas anak dalam kemampuan mengenal huruf</p> <p>6. Menumbuhkan minat untuk bermain dan belajar menggunakan alat permainan pohon huruf</p>
--	--	--

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan alat permainan edukatif ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis kuantitatif dihasilkan dari data yang diperoleh dari angket ujicoba lapangan melalui observasi.

Menurut Arikunto (2015:246) data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh. Jumlah dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipresentasikan dan disajikan tetap berupa presentase. Kriteria dalam menentukan tingkat kelayakan alat permainan edukatif pohon kata diperoleh berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan skala 5. Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Sudijono (2015:329). Berikut tabel rumus konversi dari Sudijono:

Tabel 3.5 Konversi Skor ke Nilai pada Skala 5

Interval Skor	Skala	Kategori
$X > X_i + 1,50 SD_i$	5	Sangat layak
$X_i + 0,50 SD_i < X \leq X_i + 1,50 SD_i$	4	Layak
$X_i - 0,50 SD_i < X \leq X_i + 1,50 SD_i$	3	Cukup Layak
$X_i - 1,50 SD_i < X \leq X_i - 0,50 SD_i$	2	Kurang Layak
$X \leq X_i - 1,50 SD_i$	1	Tidak Layak

Keterangan:

X_i = Rata-rata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal).

SD_i = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

ideal).

X = Skor

Konversi data kualitatif skala 5 pada penilaian media permainan edukatif pohon huruf dapat disederhanakan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Pedoman Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Rentang	Kategori	Skor
$X > 4,01$	Sangat layak	5
$3,34 < X \leq 4,01$	Layak	4
$2,26 < X \leq 3,34$	Cukup Layak	3
$1,99 < X \leq 2,26$	Kurang Layak	2
$X \leq 1,99$	Tidak Layak	1

Mencari skor (X) dengan menggunakan rumus rata-rata:

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

X = skor rata-rata

$\sum x$ = jumlah skor

n = jumlah responden

Penelitian dan pengembangan alat media pohon huruf ini menerapkan nilai kelayakan produk minimal adalah C dengan kategori "cukup". Hasil penelitian diperoleh dari ahli materi, ahli media, maupun murid selaku pengguna media pohon huruf, apabila media telah bernilai C maka produk yang dikembangkan sudah dianggap layak digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan alat permainan edukatif yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk alat permainan edukatif pohon huruf yang layak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5 TK FKIP Unsyiah. Penelitian pengembangan ini dilakukan di TK FKIP Unsyiah. Alasan peneliti melakukan penelitian dilokasi tersebut karena ada beberapa masalah dalam kemampuan mengenal pada anak usia TK khususnya kelompok B-5 dalam mempersiapkan untuk jenjang lebih lanjut.

Penelitian pengembangan alat permainan edukatif pohon kata ini dilakukan di TK FKIP Unsyiah melalui beberapa tahapan penelitian R&D, hasil adaptasi dari tahapan pengembangan 4-D. Tahapan pengembangan yang dilakukan peneliti diawali dengan

melakukan analisis kebutuhan melalui wawancara dan observasi, dilanjutkan dengan desain produk (prototype) yang kemudian divalidasi oleh ahli yaitu melibatkan 5 guru kelompok B-5 di TK FKIP Unsyiah, selanjutnya prototype divalidasi ahli media dan yang dilakukan oleh 5 orang guru berkompeten terkait alat permainan edukatif, setelah mendapatkan masukan dan dilakukan revisi kemudian dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu ujicoba lapangan pada 10 anak serta revisi pada uji coba tersebut sehingga dihasilkan produk akhir yaitu media pohon huruf.

Desain alat permainan edukatif pohon huruf berpedoman pada persyaratan pembuatan alat permainan edukatif. Dinas Pendidikan Nasional (2014:8) menyebutkan beberapa syarat dalam pembuatan alat permainan edukatif, diantaranya adalah:

1. Mengandung nilai pendidikan. Pengembangan alat permainan edukatif pohon huruf bertujuan untuk membantu anak kelompok B-5 belajar mengenal huruf sesuai program semester TK FKIP Unsyiah, hal tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian pengembangan alat permainan edukatif pohon huruf mengandung nilai pendidikan.
2. Aman atau tidak berbahaya bagi anak. Bahan yang dipakai untuk produksi alat permainan edukatif pohon huruf berbahan dasar kayu triplek dan huruf juga menggunakan triplek. Desain alat permainan edukatif pohon huruf tidak ada bagian yang tajam sehingga dapat digunakan dengan aman oleh anak-anak.
3. Menarik dilihat dari warna dan bentuknya. Bentuk alat permainan edukatif disesuaikan dengan tema tanaman sehingga bentuknya adalah sebuah pohon. Warna yang digunakan juga menyesuaikan dengan karakter anak sehingga pemilihan warna menggunakan warna yang cerah dan tajam.
4. Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak. Berdasarkan tahap perkembangan anak, seperti yang diungkapkan dalam tabel Montessori bahwa pada usia 4-6 tahun anak mulai berkembang minat membacanya. Berdasarkan pendapat Montessori tersebut peneliti mengembangkan alat permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan membacanya khususnya mengenal huruf.
5. Sederhana, murah, dan mudah diperoleh. Bahan dasar pembuatan alat permainan edukatif pohon huruf berbahan dasar kayu triplek sehingga murah dan mudah didapatkan.

6. Awet, tidak mudah rusak, dan mudah dipeliharaannya. Bahan dasar kayu tidak mudah hancur sehingga awet dan dapat digunakan jangka panjang dengan adanya perawatan yang baik.
7. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak. Ukuran alat permainan edukatif pohon huruf menyesuaikan pertumbuhan biologis anak usia dini. Tinggi dan lebar alat permainan edukatif pohon huruf adalah 60x55 cm sehingga ukuran alat permainan edukatif tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil.
8. Berfungsi mengembangkan kemampuan anak. Alasan pengembangan alat permainan edukatif ini adalah untuk mengembangkan kemampuan mengemal huruf yang mengacu pada Permendikbud No 137 Tahun 2014 tetapi hanya diambil 4 indikator saja, yaitu: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri.

Hasil pengembangan alat permainan edukatif yang didesain dengan beberapa prinsip pembelajaran tersebut bisa dijadikan media yang layak sebagai alat permainan edukatif pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan Mengenal kelompok B, hal ini didasarkan pada data yang terhimpun dari validasi ahli media. Langkah awal yang akan dilakukan peneliti dalam pembuatan media pembelajaran pohon huruf.

- a. Pemilihan alat dan bahan media pohon huruf

Adapun alat dan bahan yang digunakan peneliti sebelum perbaikan yaitu: (a) kayu, (b) triplek, (c) cat, (d) paku, (e) spidol, (f) kertas HVS, (g) lem fox, (h) gergaji, (i) amplas dan (j) palu. Setelah melakukan revisi peneliti menambahkan alat dan bahan yaitu: (a) mesin bor, dan (b) mata bor.

- b. Mempersiapkan rancangan dan desain media

Setelah melakukan perbaikan media pohon huruf mengenai rancangan cara pembuatan media. Dalam rancangan media ini peneliti menggunakan 11 cara dalam pembuatan media berbasis bahan bekas, waktu yang digunakan dalam pembuatan media selama 6-7 hari dan revisi media memakan waktu hingga 2 hari.

- c. Kemudian langkah-langkah pembuatan media berbasis bahan bekas

Langkah-langkah yang digunakan pada media pohon huruf setelah melakukan perbaikan peneliti menambahkan catatan yaitu: Penggunaan media pohon huruf dapat digunakan 2-3 kali pertemuan dalam seminggu, langkah-langkah yang

diterapkan dalam penggunaan media berbasis bahan bekas ini sebanyak 8 langkah pembelajaran/ kegiatan.

Dalam penelitian ini media pohon huruf divalidasi menggunakan 4 aspek yang divalidasi yaitu: (1) pewarnaan, (2) pemakaian kata atau bahasa, (3) grafis, (4) desain. Dari hasil validasi validator memberikan kritik dan saran, jadi peneliti melakukan revisi berdasarkan kritik dan saran yang diberikan oleh validator yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Validasi Media Pohon Huruf

No	Nama Validator	Keterangan	Tahap Validasi		Keterangan
			I	II	
1	Mursidar, SE	V1	78,9	100	Sangat Layak
2	Mutiawati, S.Pd	V2	86,5	100	Sangat Layak
3	Idawati, S.Pd.I	V3	86,5	100	Sangat Layak
4	Erlina. M, S.Pd	V4	80,8	94,2	Sangat Layak
5	Salmiati, S.Pd	V5	88,5	98,1	Sangat Layak

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Berdasarkan hasil uji kevalidan media pohon huruf memenuhi kategori kevalidan dengan skor rata-rata dari semua penilaian ahli mencapai 90% sehingga dinyatakan sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK FKIP Unsyiah Banda Aceh.

Kemampuan mengenal huruf anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan media buku huruf. Selain berisi kata, agar media pohon huruf ini memiliki makna, maka dalam pohon tersebut diberi gambar yang sesuai dengan kata yang ditulis. Bermain pohon huruf diawali dengan mengenalkan pohon huruf terlebih dahulu kepada anak dan cara menggunakannya. Melalui bermain huruf yang ada di pohon huruf, anak dapat mengenal bentuk dan bunyi huruf atau bahkan dapat menyebutkan kata yang tercantum di dalam pohon huruf tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan menggunakan media pohon huruf. Pohon huruf dalam penelitian ini sebagai alat peraga yang sangat membantu guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Ismail (2014:181) bahwa dengan bantuan alat peraga, guru bukan saja dapat menjelaskan lebih banyak hal dalam waktu yang lebih singkat, juga dapat mencapai hasil yang lebih cepat. Dengan bantuan

pohon huruf, maka anak diharapkan dapat mengenal kata dengan cepat dengan cara yang menyenangkan.

Lebih lanjut Rose dan Rose dalam (Rofi'uddin, 2013:43) menjelaskan dalam pembelajaran membaca permulaan guru dapat menggunakan strategi bermain dengan memanfaatkan huruf baik yang ada dalam buku maupun yang terpisah (seperti kartu huruf). Selain itu, Mackey dalam Rofi'uddin, (2003:44) berpendapat bahwa dalam pembelajaran membaca teknis guru dapat menggunakan strategi permainan membaca, misalnya: cocokkan kartu, ucapkan kata itu, temukan kata itu, kontes ucapan, temukan kalimat itu, baca dan berbuat dan sebagainya.

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Media pohon Huruf

No	Kategori	Persentase
1	Mulai Berkembang (MB)	0
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	15,79%
3	berkembang Sesuai Harapan (BSH)	36,84%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	47,38%

Sumber: Hasil Penelitian, 2021

Berdasarkan hasil penerapan media pohon huruf pada anak kelompok B-5 FKIP Banda Aceh diketahui bahwa jumlah anak yang mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 3 anak (15,79%). Selanjutnya anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 7 anak (36,84%) dan yang berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 9 anak (47,38%). Selanjutnya, jika dijumlahkan BSH+BSB maka jumlahnya adalah 84,21%. Dengan demikian, penggunaan media pohon huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5 TK FKIP Unsyiah.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh penelitian Hayati dan Amelia (2020), bahwa aktivitas anak pada siklus I jumlah perolehan dengan kategori belum berkembang 5 anak (31.25%), kategori mulai berkembang 5 anak (31.25%), kategori berkembang sesuai harapan 3 anak (18.75%), dan kategori berkembang sangat baik 3 anak (18.75%). siklus ke II tidak ada kategori belum berkembang ,mulai berkembang 1 anak (6.25%), kategori berkembang sesuai harapan adalah 31.25% (5 anak) kategori berkembang sangat baik adalah 10 anak (65.62%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bola huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Pohon huruf merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak pada dimensi auditori, visual dan memori. Hal ini sejalan dengan pendapat John Hendrich Peztalozzi dalam Hartati (2011:41) yang menyatakan

bahwa potensi utama yang harus menjadi prioritas untuk anak adalah pengembangan AVM (Auditory, Visual dan Memory). Media pohon huruf yang akan digunakan dalam penelitian ini terbuat dari kayu yang terdiri atas pohon sebagai tempat menggantungkan huruf-huruf secara berurutan maupun secara acak dan daun-daun pohon atau dapat juga berbentuk buah-buahan bervariasi yang dilengkapi dengan huruf alfabet dengan berbagai warna sehingga dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Pengembangan Media Pohon Huruf untuk Menstimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Kelompok A di TK FKIP Unsyiah, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Alat permainan edukatif pohon huruf ini dikembangkan berdasarkan model 4-D (*Four D Models*) meliputi 4 tahap yaitu tahap pendefinisian, perancangan, pengembangan dan diseminasi.

a. Proses pembuatan

Langkah awal siapkan kayu dan triplek, kemudian kayu diketam hingga serat kayu hilang. Kemudian kayu yang sudah diketam dipotong untuk dijadikan batang pohon sesuai ukuran yang diinginkan. Kemudian potong triplek, berbentuk daun kayu. Selanjutnya dipotong kayu berbentuk segi empat tempat ditulis huruf. Triplek dan kayu yang sudah dipotong kemudian dihaluskan menggunakan amplas hingga rapi. Setelah diampelas triplek yang berbentuk daun dipasang pada kayu berbentuk batang dengan menggunakan paku. Langkah berikutnya mewarnai kayu segi empat yang sudah diampelas. Langkah selanjutnya membuat huruf abjad dipola yang sudah dibentuk menggunakan spidol pada kayu segi empat yang sudah dipotong. Setelah itu huruf-huru dilubangi dengan mesin bor. Setelah itu pada pohon huruf di pasang paku tempat menggantungkan huruf yang sudah dilubangi dengan bor. Setelah paku dipasang pada pohon huruf dan huruf dilubangi, langkah selanjutnya memasang huruf pada paku tersebut.

b. Cara penggunaan

Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf abjad dari A-Z. Guru menyuruh anak untuk menunjukkan huruf yang ada pada pohon huruf. Kemudian guru menyebutkan huruf secara acak lalu anak menunjukkan huruf-huruf yang disebutkan oleh guru. Kemudian guru meminta anak menyebutkan

warna apa saja yang ada pada huruf yang ditunjuk. Anak-anak diminta untuk mengambil huruf-huruf yang ada pada namanya lalu menyusunnya dengan benar. Anak-anak diminta menyusun nama-nama mainan dengan mengambil huruf yang ada pada pohon huruf. Anak memasang kembali huruf yang diambil sesuai dengan tempatnya masing-masing.

2. Hasil uji kevalidan media pohon huruf oleh 5 orang ahli memenuhi kategori kevalidan dengan skor rata-rata dari semua penilaian ahli mencapai 90% sehingga dinyatakan sangat layak digunakan pada kegiatan pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.
3. Penggunaan media pohon huruf mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B-5 TK FKIP Unsyiah yang ditunjukkan dengan BSH+BSB dengan jumlah 84,21% mencapai indikator keberhasilan.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis menyarankan beberapa hal sebagai berikut.

1. Kepada guru

Guru dapat memanfaatkan alat permainan edukatif pohon huruf ini untuk memudahkan anak belajar mengenal huruf. Khususnya dalam aspek keaksaraan untuk membantu siswa TK kelompok B belajar membaca. Selain itu guru dapat mengkreasikan tema-tema yang akan diajarkan selain tema yang ada dalam alat permainan edukatif tersebut.

2. Kepada sekolah

Diharapkan sekolah dapat menggunakan pohon huruf pada anak kelompok B dengan cara memproduksi secara massal sehingga dapat digunakan oleh kelas-kelas lainnya.

3. Kepada anak didik

Diharapkan belajar sambil bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif pohon huruf dapat memudahkan siswa belajar dalam meningkatkan kemampuan membaca. Selain itu, diharapkan juga dengan alat permainan edukatif ini dapat menambah semangat belajar dan memaksimalkan potensi anak khususnya dalam kemampuan membaca.

4. Peneliti selanjutnya

Pengembangan produk alat permainan edukatif pohon huruf ini diharapkan biasa dikembangkan dengan produk yang lebih baik dan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Aqib, Zainal. 2010. *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cindekia.
- Gettman, D. 2016. *Metode Pembelajaran Montesori Tingkat Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Hartati, Sofia. 2011. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Edisi terbaru. Jakarta: Depdiknas.
- Hayati, Fitriah dan Amelia, Lina. 2020. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Melalui Permainan Bola Huruf pada kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar. *Jurnal Buah Hati*, Vol. 7, No. 1 Maret 2020.
- Otto, Beverly. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Permendikbud Nomor 146 tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Putra, Lovandri dan Ishartiwi, Ishartiwi. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka dan Huruf Untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. Vol 2, No 2. 2015.
- Rolina, N. *Membuat dan Menggunakan APE Untuk Pengembangan Sains Anak Usia Dini*. [Online]. Tersedia di: http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/Artike_utk_Majalah_Tot_Educare1.pdf. htm. (Diakses tanggal 8 Nopember 2020).
- Sadiman, Arif dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saurina, Nia. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality*. *Jurnal IPTEK*. Vol.20 No.1, Mei 2016.

- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sumanto. 2012. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Windayana, Husen. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Cakrawala Dini* : Vol. 5 No. 1, Mei 2014.