

Pengembangan Media Bongkar Pasang AUHU (Audio Huruf) Dengan Metode Bermain Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak

(Development of AUHU (Audio Letters) Disassembling Media With the Playing Method to Introduce Letters to Children)

Nurul Ainiyah*

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang, PO BOX 02 Kecamatan Kamal, Bangkalan Jawa
Timur 69162 Indonesia
Email : nurulainiyah3@gmail.com

ABSTRAK

Pengenalan huruf tahap awal untuk kemampuan membaca dan menulis pada anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media bongkar pasang AUHU (Audio Huruf) untuk mengenalkan huruf anak. Peneliti menggunakan model pengembangan Borg and gall untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifannya. penelitian dilakukan di salah satu lembaga Lamongan dengan kriteria anak usia 5-6 tahun. Dan sampel penelitian sebanyak 8 anak. Peneliti mengumpulkan data dengan cara menggunakan angket untuk mengukur kelayakan media bongkar pasang AUHU (Audio Huruf). Teknik analisis yang digunakan yaitu teknis analisis kuantitatif dan analisis kualitatif dengan mengacu pada kriteria kelayakan. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari media bongkar pasang AUHU (Audio Huruf) dari ahli media yaitu 83% dengan predikat “**Sangat Baik**”, validator responden 83% dengan predikat “Layak, tidak perlu revisi”, uji coba permulaan 57% dengan predikat “**Kurang baik**”, uji coba lapangan utama 97% dengan predikat “**Sangat baik**”.

Kata kunci: pengembangan media, Bongkar Pasang AUHU (Audio Huruf), mengenal huruf.

ABSTRACT

Early-stage letter recognition for reading and writing skills in early childhood. This study aims to develop AUHU Puzzle media (Audio Letters) to introduce children to letters. Researchers used the Borg and gall development model to produce products and test their effectiveness. The research was conducted at one of the Lamongan institutions with the criteria of children aged 5-6 years. And the research sample is 5 children. Researchers collected data by using a questionnaire to measure the feasibility of the AUHU Puzzle media (Audio Letters). The analysis technique used is technical quantitative analysis and qualitative analysis. Based on the research results obtained from the AUHU Puzzle media (Audio Letters) from media experts, namely 83% with the predicate "Very Good", 83% of the respondent validators with the predicate "Decent, no need for revision", 57% initial trial with the predicate "Not good", main field trials 97% with "Very good" predicate.

Keywords: *Development media, puzzle AUHU (Audio Letters), know letters*

PENDAHULUAN

Anak usia dini atau disebut dengan usia emas, merupakan sangat baik dalam menanamkan pendidikan untuk melakukan rangsangan-rangsang kepada anak dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangannya. Usia seperti ini anak dengan mudah menerima dan memahami apa yang telah anak terima. Melalui pemberian rangsangan yang baik, anak bisa tumbuh dan berkembang sesuai pencapaiannya.

Pencapaian yang harus anak capai di usia 5-6 tahun yaitu aspek perkembangan bahasa yang salah satunya kemampuan keaksaraan. Pada kemampuan keaksaraan anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, kedua anak mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, ketiga anak mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, keempat memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, kelima membaca nama sendiri, keenam menulis nama sendiri, dan ketujuh memahami arti kata dalam cerita (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137).

Perkembangan bahasa merupakan suatu proses perubahan dalam mengenal, memakai dan menguasai berbagai aspek bahasa dan berbicara sehingga nantinya mampu berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Pengenalan huruf merupakan hubungan yang tak terpisahkan dari perkembangan bahasa pada anak. Bahasa merupakan hal yang utama karena menjadi bentuk dasar persepsi, komunikasi, dan interaksi yang digunakan sehari-hari. Bahasa

merupakan suatu sistem simbol yang mengategorikan, mengorganisasi, dan mengklarifikasi pikiran kita (Beverly Otto, 2015)

Kemampuan bahasa pada anak dapat distimulasi melalui kegiatan bermain. Menurut (Rasyid, 2013) bermain merupakan aktivitas yang dapat membantu anak dalam mencapai perkembangan baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional yang utuh. Kegiatan bermain yang efektif pada anak saat pembelajaran berlangsung suasana kegiatan pembelajaran akan menjadi kondusif. Melalui bermain anak juga akan merasakan kesenangan dalam belajar. Metode bermain dipilih menjadi metode pendukung dalam kegiatan pembelajaran untuk mengenal huruf. Susanti, dkk (2021) dalam penelitiannya menyebutkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui kegiatan permainan, dan permainan yang digunakan adalah permainan kartu huruf bergambar.

Manfaat bermain disebutkan oleh Hurlock dalam M. Fadillah (2019) bahwa aktivitas bermain dapat berpengaruh pada diri anak, diantaranya dapat mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya, dapat melatih atau dorongan berkomunikasi, sebagai penyaluran energi emosional yang terpendam, dapat sebagai sumber belajar bagi anak, dapat sebagai rangsangan bagi kreativitas anak, sebagai sarana belajar bermasyarakat/ bersosialisai anak, dapat melatih standar mora anak, dapat dijadikan sebagai relaksasi bagi diri anak, memeberikan kesempatan anak untuk mencoba hal baru, melatih anak untuk memecahkan masalah sederhana (*problem solving*) .

Terdapat beberapa permainan yang menunjang pembelajaran. Permainan bongkar pasang merupakan salah satu permainan edukasi yang mudah diterapkan dan dipahami oleh anak-anak terutama bagi anak-anak usia dini. Permainan bongkar pasang dapat merangsang berbagai kemampuan anak (Hasnawati, dkk: 2016). Melalui pengembangan permainan bongkar pasang didesain berbentuk media bongkar pasang dengan gambar huruf dan adanya efek audio dalam medianya sehingga anak akan mudah dalam belajar sambil bermain huruf.

Menurut Patmonodewo (Muzamil, 2014:46) mengemukakan bawa kata bongkar pasang berasal dari bahasa Inggris (Puzzle) yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media bongkar pasang merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang berbagai kemampuan anak, media bongkar pasang dimainkan dengan cara membongkar kepingan bongkar pasang lalu memasangnya kembali ataupun sebaliknya, baik bongkar pasang dua dimensi maupun tiga dimensi.

Menurut Fadhilah (2017) bongkar pasang atau puzzle bentuk merupakan alat permainan edukatif yang terbuat dari papan triplek yang halus permukaannya. Permainan ini bermaksud mengenalkan berbagai bentuk kepada anak. Cara menggunakan permainan ini ialah anak tinggal memasang bentuk-bentuk ke dalam lubang puzzle/ bongkar pasang yang tersedia dan menyebutkan bentuk tersebut.

Permainan bongkar pasang memiliki berbagai bentuk salah satunya dengan bentuk huruf atau disebut media bongkar pasang

AUHU cara memainkannya pun mudah yaitu dengan anak memasang bentuk huruf sesuai lubang dan menyebutkan huruf tersebut. Media bongkar pasang AUHU (Audio Huruf) ini memiliki beberapa komponen yaitu berupa teks, gambar, dan audio.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan, yang bertujuan untuk mengembangkan media bongkar pasang untuk mengenalkan huruf pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015: 298)

Penelitian ini menggunakan model R&D dari Borg & Gall bersifat deskriptif yang dimana prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: 1) Mengembangkan produk dan, 2) Menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Teknik pengumpulan data yakni menggunakan observasi terlebih dahulu lalu menggunakan instrumen yang digunakan yaitu Angket atau lembar respon anak dan dokumentasi. Teknik analisis maka peneliti menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif statistik untuk digunakan dalam mengetahui pengembangan media bongkar pasang AUHU dengan metode bermain untuk mengenalkan huruf pada anak dengan rumusan dari Komang I dalam Wanda Ramansyah (2018) berikut.

Nilai respon ini kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media bongkar pasang AUHU yang dikembangkan dengan mengacu pada kriteria kelayakan sebagai berikut:

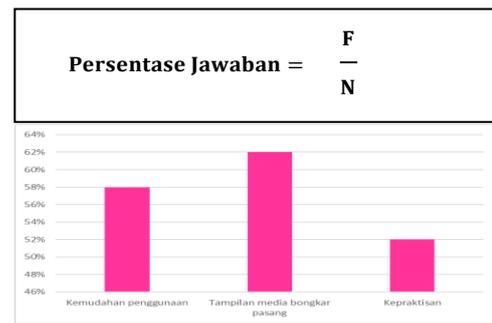
Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media

Tingkat pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
90% - 100%	Sangat Tinggi	Sangat layak, media tidak perlu revisi
75% - 89%	Tinggi	Layak, media tidak perlu revisi
65% -74%	Cukup Tinggi	Kurang layak, media perlu revisi
55% - 65%	Kurang Tinggi	Tidak layak, media perlu revisi
0% - 54%	Sangat Kurang Tinggi	Sangat tidak layak, media perlu revisi

HASIL PENELITIAN

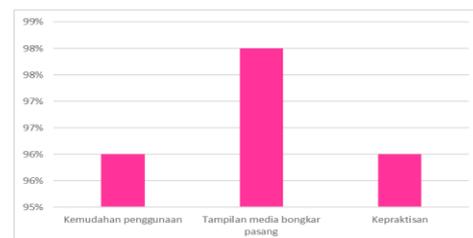
Penelitian pengembangan media bongkar pasang AUHU berlangsung menggunakan 2 uji coba yakni uji coba awal/ pemula dan uji coba lapangan utama. Pada uji coba awal dilaksanakan pada 13 November 2021, sedangkan pada uji coba lapangan utama dilakukan pada 20 November 2021.

Hasil uji coba awal Uji coba dilaksanakan pada anak 5-6 tahun dengan jumlah subjek 3 anak. Hasil analisis data respon anak pada uji coba pemula terdapat 3 aspek yang digunakan untuk mengukur respon anak yaitu kemudahan penggunaan, tampilan bongkar pasang, dan kepraktian. Ketiga aspek tersebut menghasilkan nilai rata-rata 29 dengan presentase 57% dengan kategori “**kurang baik**”, hasil uji coba juga bisa dapat dilihat pada gambar grafik dibawa ini



Grafik 1. Analisis uji coba pemula

Hasil uji coba lapangan utama Uji coba dilaksanakan pada anak 5-6 tahun dengan jumlah subjek 5 anak. Hasil analisis data respon anak pada uji coba pemula terdapat 3 aspek yang digunakan untuk mengukur respon anak yaitu kemudahan penggunaan, tampilan bongkar pasang, dan kepraktian. Ketiga aspek tersebut menghasilkan nilai rata-rata 74 dengan presentase 97% dengan kategori “**Sangat baik**” hasil uji coba juga bisa dapat dilihat pada gambar grafik dibawa ini



Grafik 2 Analisis uji coba lapangan utama

Penelitian pengembangan ini dapat dikatakan berhasil dengan tercapainya semua indikator keberhasilan yang diinginkan oleh peneliti. dari uji coba pemula hingga uji coba lapangan utama terdapat kenaikan nilai dari presentase 57% dengan kriteria “**Kurang baik**” hingga presentase 97 % dengan kategori “**sangat baik**”. Oleh karena itu maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media bongkar pasang AUHU dengan metode bermain untuk mengenalkan huruf pada anak layak diunakan dalam

pembelajaran menganakan huruf pada anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian pengembangan media bongkar pasang AUHU (Auido Huruf) dengan metode bermain untuk mengenakan huruf pada anak yang telah dibahas dibab sebelumnya , maka dapat dikethui dalam pembelajaran mengenalkan huruf menggunakan media pengembangan bongkar pasang AUHU dapat digunakan untuk mengenakan simbol-simbol huruf pada anak usia dini khususnya usia 5-6 tahun. Adapun simpulan hasil penelitian pengembangan sebagai berikut; (1.) pada uji coba awal mendapat nilai rata-rata 29 dengan presentase 57% dengan kategori “**kurang baik**”. dan (2.) Uji coba lapangan utama mendapat nilai rata-rata 74 dengan presentase 97% dengan kategori “**Sangat baik**”.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhilah, M. 2017. *Bermain Dan Permaian Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hasnawati, Anizar Ahmad, Johari Efendi. 2016. Implementasi Permainan Bongkar Pasang dalam Melejitkan Berbagai Aspek Perkembangan Anak Usia Dini Pada PAUD IT Ar-Rahmah Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1): 19-28
- Mutiah, D. 2016. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta:Prenada Media Group.
- Muzammil, 2014. Fasilitas Belajar Di Sekolah <http://economicsjournal.blogspot.com/2010/09/fasilitas-belajar.html>.
- Nurgiyantoro, B. 2013. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Otto, B. 2015. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Patmonodewo, Soemiati. 2014. *Pendidikan Pra Sekolah*. Jakarta: Erlangga.
- Ramansyah, W.2018, *Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran*. Bangkalan: UTM Press.
- Rasyid Harun, dkk. 2013. *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media.
- Susanti, Sri., Waridah., Kartini. 2021. Penerapan Metode Bermain Kartu Huruf Bergambaruntuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Di TK Tunas Jaya. *Jurnal Masa Keemasan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1): 1-5