

## **PENGEMBANGAN MEDIA MODEL BINATANG UNTUK MEMOTIVASI PENGENALAN HURUF DI TK KELOMPOK B**

### ***DEVELOPING ANIMALS MODEL MEDIA TO MOTIVATE INTRODUCE ALPHABET AT KINDERGARTEN GROUP B***

Oleh:

Rosalia Dwi Rini

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

email: ocharossalia28@gmail.com

#### **Abstrak**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media model binatang yang layak untuk mengenalkan huruf pada anak kelompok B di TK Pertiwi Karanglo, Klaten. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dari model Borg & Gall. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B. Media diuji cobakan kepada subyek dalam 3 tahap, tahap uji coba lapangan awal melibatkan 4 anak, uji coba lapangan melibatkan 8 anak, dan uji coba lapangan operasional melibatkan 16 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket. Data dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa validasi media model binatang dari ahli materi memperoleh kriteria Sangat Layak (4,2), dan hasil validasi dari ahli media memperoleh kriteria Sangat Layak (4,1). Hasil uji coba lapangan awal diperoleh kriteria Layak (0,82), hasil uji coba lapangan utama masuk dalam kriteria Layak (0,90) dan uji coba lapangan operasional masuk dalam kriteria Layak (0,92).

**Kata kunci:** *Media Model Binatang, Memotivasi Pengenalan Huruf*

#### **Abstract**

*The purpose of this research development is to produce an animal model that is worthed to introduce alphabets for class b children in Pertiwi Karanglo, Klaten Kindergarten. This research and development uses Borg & Gall Model. The subject of this research is Class B Children in Pertiwi Karanglo, Kindergarten. The subject is tested in 3 steps. First field test involve 4 childrens, second test involve 8 childrens, and the third is involve 16 childrens. Collection Technique that were used are observations, interviews, and questionnaire. Data were analyzed using Descriptive quantitative method. Research result can be concluded that animal validation model from expert obtain Very Eligible criteria (4.2), and result from the media expert obtained the criteria Very Eligible (4.1). Initial field test results obtained the Eligible criterion (0.82), the main field test results were included in the Eligible criteria (0.90) and the operational field test entered the Eligible criteria (0.92).*

**Keywords :** *Animals Model Media, Motivation Introduce Alphabets*

#### **PENDAHULUAN**

Masa kanak-kanak awal adalah masa keemasan (*golden age*) sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang menentukan perkembangan hidup selanjutnya dan tak akan terulang kembali. Pertumbuhan otak anak akan mengalami pertumbuhan yang pesat, untuk itu kita sebagai pengembang media dan orang tua harus dapat meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional dan konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama, agar anak dapat berkembang sesuai dengan tahap

perkembangannya sehingga anak menjadi anak yang berkualitas sehat jasmani dan rohani.

Mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Musfiroh (2009: 10) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Kemampuan ini dipakai untuk berkomunikasi dengan orang lain, dengan berbicara atau melakukan interaksi dengan

seseorang, terutama dengan teman sebaya dan orang-orang terdekatnya.

Dengan adanya pengenalan huruf, anak akan fasih dalam mengucapkan sesuatu, menyambungkan kata demi kata sehingga menjadi kalimat yang padu. Media yang terdapat di sekolah sepenuhnya belum efektif untuk digunakan, oleh karena itu anak membutuhkan suatu media yang menarik perhatian dan kreatif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya media untuk pengenalan huruf pada anak.

Dalam mengenal huruf pada anak diperlukan adanya kemampuan interpersonal pada diri anak. Kemampuan interpersonal dapat dikembangkan melalui stimulasi dengan kegiatan-kegiatan yang melibatkan orang lain terutama yang dilakukan dengan bekerjasama. Kegiatan dapat dilakukan dengan kegiatan bermain, selama bermain anak-anak berinteraksi dengan orang lain. (Suryono, dkk. 2008;33). Sehingga perlu dilakukan kegiatan edukatif dengan alat permainan agar anak dapat mengembangkan kemampuan interpersonal khususnya pemahaman tentang huruf.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Karanglo Klaten pada kelompok B, terdapat masalah bahwa anak-anak cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, beberapa anak kurang memperhatikan guru, anak-anak terlihat bosan karena kurangnya interaksi antar anak yang dapat membuat semangat seperti permainan yang menarik, serta masih minimnya alat permainan edukatif terpadu yang dapat mengembangkan berbagai aspek bidang pengembangan kemampuan mengenal huruf. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas B TK Pertiwi Karanglo, Klaten, beliau menyebutkan masalah pembelajaran yang ada di TK Pertiwi Karanglo saat ini dikhususkan pada area bahasa, dimana area ini melihat kemampuan anak untuk mengenal dan menghafal huruf masih minim. Seperti menghubungkan dan menyebut tulisan sederhana dengan simbol yang

melambangkannya serta membedakan kata yang mempunyai suku kata awal dan akhir yang sama ditambah lagi penerapan pembelajaran saat ini tidak boleh membaca dan menghitung tetapi dikhususkan untuk bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Disamping itu media yang berada di TK Pertiwi Karanglo masih kurang lengkap dan belum ada media yang menunjang kegiatan edukatif dengan alat permainan lewat pengenalan macam-macam binatang, untuk mengenal huruf dengan cara yang menarik pada masa kanak-kanak awal.

Penggunaan model atau alat permainan yang menarik dan dekat dengan lingkungan anak akan meningkatkan kemampuan, minat dan gairah anak untuk belajar, khususnya di area bahasa. Model adalah kelengkapan penting yang dibutuhkan untuk penyelenggaraan pendidikan di tingkatan TK dan berupa alat yang bergerak maupun benda mati, untuk kelancaran kegiatan belajar mengajar dan bermain di sekolah, dengan tujuan pendidikan di TK dapat tercapai (Dipdiknas, 2003). Selama ini dalam kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi Karanglo menggunakan metode ceramah dan alat peraga kartu huruf saja. Kartu-kartu tersebut memuat huruf yang ditulis dengan huruf besar dan huruf kecil. Anak hanya mengamati huruf-huruf yang ada di kartu saja. Sehingga anak kurang memahami antara apa yang dipelajari dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran kurang tepat dan kurang menarik, sehingga anak kurang berminat dan tidak antusias dalam memperhatikan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan gambaran tersebut, peneliti mencoba memberikan suatu kontribusi berupa Pengembangan Media Model Binatang untuk memotivasi pengenalan huruf pada anak. Salah satunya adalah dengan adanya pengembangan media model binatang yang melambangkan tiruan binatang dalam pengenalan huruf (menggambarkan nama binatang dengan huruf yang dipelajari), sehingga anak akan lebih

mudah memahami dan kegiatan bermain sambil belajar akan lebih menyenangkan.

Mengenal huruf merupakan kemampuan atau bakat yang dimiliki anak untuk berimajinasi dalam perkembangannya bersamaan dengan kognitifnya. Menurut Darjowidjojo (2003:300) bahwa mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Tujuan pengenalan huruf dalam teori whole language dalam Susanto (2011: 86) yaitu anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan). Misalnya guru bertanya pada anak siapa namanya anak menjawab ani kemudian guru bertanya lagi bunyi apa yang kamu kenal dari namamu? Lalu anak mulai mengidentifikasi bunyi dan huruf seperti a dan ni (n dan i), jadi anak belajar dari konsep menyeluruh menuju ke parsial.

Pembelajaran tentang pengenalan huruf dan kata sebagai dasar pengembangan dasar membaca, yaitu anak dituntut untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan. Untuk itu guru dalam pembelajaran pengenalan huruf dan kata perlu terorganisir sesuai. Standar Kompetensi, sebagai bagian dari aspek perkembangan membaca permulaan menuju tingkat pencapaian pengembangan bahasa. Mengenalkan huruf dan kata pada anak usia dini adalah agar anak mampu mendengarkan, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan huruf, kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya untuk persiapan membaca.

Media model merupakan suatu media yang dibuat sedemikian rupa sehingga serupa dalam bentuk dan tidak sama dalam hal-hal yang lainnya. Menurut Latuheru dalam Hamdani (2005: 8), menyatakan bahwa media model adalah bahan, alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru

dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Media model binatang ini dikembangkan untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Media model binatang ini berperan aktif sebagai media efektif yang terbuat dari bahan kaos kaki, kain flanel, karet sandal, kertas karton, mata-mataan, terompet kecil, benang wool, lem fox yang berbentuk karakter binatang. Terdapat 9 buah contoh karakter media model bentuk binatang seperti burung, buaya, domba, ikan, tikus, kelinci, kuda, sapi dan singa. Termasuk box untuk penyimpanan media tersebut.

Materi yang terdapat dalam media model ini yaitu materi untuk anak Taman Kanak-Kanak kelompok B, yakni pengenalan bentuk binatang yang hidup di darat, air dan udara. Media model binatang ini sangat berkarakter bagi anak TK karena bentuknya yang menarik dan memiliki warna terang mencolok, karena anak akan lebih tertarik dengan warna yang mencolok. Misalkan, media model berbentuk burung, terdapat media model karakter binatang yang berbentuk burung. Jadi anak dapat memainkannya dengan cara anak menceritakan karakter media model yang mereka sukai atau dengan memasukkan tangan anak kedalam media model yang tersedia lalu menirukan karakter suara binatang tersebut.

Penggunaan media model binatang sebagai media pembelajaran di kelas akan sangat membantu anak dalam belajar. Bercerita dengan menggunakan media model binatang diharapkan dapat mengenalkan huruf pada anak. Kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang bermakna dalam kaitannya dengan perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa. Dalam hal ini adalah bercerita untuk memotivasi pengenalan huruf pada anak.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menurut pendapat Borg and Gall yang dikolaborasikan dengan menggunakan model

Hannafin and Peck. Model pengembangan ini merupakan sebuah strategi atau model penelitian yang cukup efektif untuk memperbaiki praktik. Penelitian yang dikembangkan oleh peneliti ini terfokus pada pengembangan media model binatang bagi anak Taman Kanak-Kanak kelompok B untuk memotivasi pengenalan huruf.

### **Prosedur Pengembangan**

Pada pengembangan media model binatang ini, prosedur yang digunakan mengacu pada pendapat Borg & Gall yang dikutip dari (Syaodih, 2011: 169) yaitu terdapat sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan yang dikolaborasikan dengan model Hannafin and Peck. Tetapi dalam hal ini, peneliti hanya melakukan sampai pada langkah ke 9 yang meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, melakukan perencanaan, mengembangkan produk awal, melakukan uji coba lapangan awal, melakukan revisi produk utama, melakukan uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, melakukan uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir.

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan yaitu pada bulan Juli 2017, namun pada pelaksanaannya terhitung 2 minggu hari kerja di TK Pertiwi Karanglo Klaten.

### **Subjek Penelitian**

Subjek uji coba penelitian ini dilakukan pada kelompok B sebanyak 28 anak. Subjek uji coba meliputi uji coba lapangan awal yang terdiri dari 4 orang anak, uji coba lapangan utama terdapat 8 anak, dan yang terakhir pada uji coba lapangan operasional 16 anak diikutsertakan.

### **Jenis Data dan Instrumen**

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan media model binatang untuk memotivasi pengenalan huruf bagi anak TK kelompok B TK Pertiwi Karanglo ini berupa

data kuantitatif deskriptif untuk menentukan kelayakan produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah panduan observasi, pedoman wawancara, dan angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai subjek uji coba

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil penilaian dari validasi ahli materi dan ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan uji coba lapangan operasional. Sementara itu data kualitatif berupa hasil masukan berupa tanggapan, kritik dan saran serta perbaikan dari validator yang berkaitan dengan media model binatang agar menjadi produk akhir yang layak untuk digunakan.

### **Teknik Analisis Data**

Analisis data (Sugiyono, 2013: 355) adalah proses mencari dan menyusun sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, angket dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini ada 2 jenis angket, yaitu angket yang berisi jawaban:

a. Angket penilaian 5 kategori menurut

Suharsimi Arikunto (2005: 271)

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Keterangan

Sangat Baik = Sangat Layak

Baik = Layak

Cukup = Cukup Layak  
 Kurang = Kurang Layak  
 Sangat Kurang = Tidak Layak

b. Menggunakan teknik analisis data  
 “YA” dan “TIDAK”

Untuk menguji kelayakan media terhadap siswa atau subyek uji coba peneliti menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2004:90), skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang tegas yaitu “ya-tidak”, “benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lain-lain. Jawaban dari skala Guttman dapat dibuat skor tertinggi 1 (satu) dan terendah 0 (nol).

Menurut Skala Guttman

Skor	Kriteria
0	Tidak Setuju
1	Setuju

Keterangan:

Tidak Setuju = Tidak

Setuju = Ya.

Berdasarkan perhitungan tersebut media model binatang dapat dikatakan Layak/Baik digunakan dalam pembelajaran apabila presentase kelayakan mencapai  $> 75\%$ . Sebaliknya, dikatakan tidak layak/tidak baik apabila presentase kelayakan  $\leq 75\%$ .

Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak Didik

Skor dari 75% ke atas masuk dalam kriteria layak, dan skor kurang dari 75% masuk dalam kriteria tidak layak.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Pengembangan Produk

Hasil Pengembangan yang didapat adalah produk berupa media model binatang untuk memotivasi pengenalan huruf bagi anak TK kelompok B. Langkah-langkah penelitian mengadopsi dari model Borg & Gall. Kemudian untuk pengembangan materi dan media mengadopsi dari model Hannafin & Peck. Penjelasan langkah-langkah pengembangan

media model binatang, dengan menggunakan 9 langkah penelitian Borg & Gall yang dikolaborasikan dengan model Hannafin & Peck adalah sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Pengumpulan Informasi

Pengumpulan informasi dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru TK kelompok B. Berikut permasalahan yang muncul berdasarkan hasil dari pengumpulan data di TK Pertiwi Karanglo Klaten:

1) Hasil Wawancara Kepala Sekolah

Proses wawancara dengan kepala sekolah TK Pertiwi Karanglo Klaten dilaksanakan Februari 2017. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui kendala apa saja yang muncul ketika kegiatan belajar berlangsung, dan media pembelajaran apa yang digunakan. Setelah proses wawancara selesai, diketahui bahwa media yang tersedia di sekolah ini terbatas apalagi setelah diberlakukannya Kurikulum 2013 di TK ini. Kendala yang sering muncul pada anak TK biasanya susah untuk berkonsentrasi, anak sibuk sendiri ketika guru sedang menjelaskan atau mengganggu temannya. Kepala sekolah menjelaskan di kelas B TK Pertiwi Karanglo masih ada yang belum mengenal banyak huruf, padahal di kelas B seharusnya sudah paham dalam mengenal huruf.

2) Hasil Wawancara Guru Kelas B

Proses wawancara dengan guru kelas B dilakukan pada 6 Maret 2017. Pertanyaan yang diajukan tentang seputar media yang digunakan ketika mengajar, kendala apa saja yang sering terjadi dan materi apa saja yang sulit untuk diajarkan kepada anak. Setelah melakukan wawancara diketahui bahwa media yang ada di TK rata-rata kurang begitu menarik karena kebanyakan media yang ada terbuat dari kayu dan sudah mulai lapuk bahkan tidak layak digunakan serta warnanya pun sudah pudar. Materi yang sulit diajarkan sebenarnya tidak ada, tetapi masih banyak anak yang agak sulit memahami materi yang diterangkan guru

khususnya dalam mengenal huruf, masih banyak yang keliru.

### 3) Hasil Pengamatan Pembelajaran di Kelas

Hasil pengamatan di kelas pada saat pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) Beragamnya karakteristik anak di kelas, dari yang aktif sampai pasif dan kurangnya fokus pada siswa dalam proses kegiatan belajar di kelas sehingga guru mengalami kesulitan dalam membangkitkan semangat belajar pada anak-anak yang pasif.
- b) Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah ketika proses pembelajaran berlangsung, sehingga ada anak yang sibuk sendiri bermain dengan temannya dan tidak mendengarkan guru yang sedang menjelaskan.
- c) Saat pembelajaran di kelas berlangsung, diketahui ada anak yang belum begitu paham dalam mengenal huruf. Ketika guru sedang menjelaskan huruf abjad lalu guru menunjuk salah satu anak untuk melanjutkan huruf berikutnya, anak tersebut diam dan tidak mau menjawab. Beberapa kali guru menunjuk anak untuk menjawab, respon anak ada yang bisa menjawab, ada yang menjawab dengan jawaban yang salah, dan ada yang hanya diam tidak menjawab serta ada anak yang terlihat kebingungan ketika disuruh menjawab.
- d) Anak masih banyak yang keliru jika dijelaskan mengenal huruf dengan urutan yang acak. Hal serupa juga terjadi ketika guru sedang menjelaskan huruf di papan tulis dengan menulis huruf alfabet secara urut, lalu guru mencontohkan huruf dengan urutan mundur mulai dari huruf z sampai a, ketika guru sedang mencontohkan huruf b dengan menulisnya di papan tulis dan menunjuk satu anak untuk menjawab tulisan yang dicontohkan oleh guru itu huruf apa, beberapa anak itu menjawab huruf d ada juga yang menjawab p.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkannya media model pembelajaran yang layak dan menarik sebagai penunjang kegiatan belajar yang sesuai dengan

kebutuhan anak dan dapat membantu guru dalam mengajar.

### b. Identifikasi Kesenjangan

#### 1) Input

Dari hasil penelitian, diketahui bahwa di dalam kurikulum materi mengenal binatang yang diajarkan pada anak TK kelompok B memerlukan media yang mendukung untuk pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi yang harus diajarkan.

#### 2) Proses

Dalam merencanakan pembelajaran guru telah memiliki RPP yang sesuai dengan kurikulum. Metode yang digunakan adalah ceramah. Dalam pelaksanaannya, anak masih kurang percaya diri dan masih pasif dalam pemahaman materi yang diajarkan.

#### 3) Produk

Dari hasil penelitian dan pengumpulan informasi yang telah dilakukan, maka dapat diidentifikasi kesenjangan yang akan diatasi. Produk yang layak dan mampu untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media model. Hal ini dikarenakan media model memiliki banyak kelebihan, media model dapat digunakan untuk pembelajaran secara mandiri maupun secara kelompok.

### 2. Hasil Perencanaan Pengembangan

Dalam tahapan perencanaan peneliti menggunakan model pengembangan pembelajaran yang dikolaborasikan dengan fase kedua dari model Hannafin & Peck yakni desain atau perancangan. Hasil yang diperoleh dijadikan dasar untuk membuat desain media pembelajaran. Tahap desain atau perancangan media model binatang ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

a. Menentukan tujuan pembelajaran dan merencanakan isi materi media model mengenai pengenalan binatang mata pelajaran Sains yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang berlaku di TK Pertiwi Karanglo Klaten

b. Menyusun Garis Besar Isi Program (GBIP) media model binatang yang akan dikembangkan

untuk disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, dan materi pengenalan binatang.

c. Mengumpulkan materi dan bahan untuk produk media model binatang yang akan dikembangkan sesuai materi yang dibutuhkan. Bahan-bahan tersebut berupa bahan-bahan dan alat untuk membuat media model binatang.

d. Memilah dan memasukkan bahan-bahan yang tersedia serta menunjang proses pengembang media model binatang, kemudian dibuat secara handmade(tangan).

### 3. Hasil Pengembangan Produk Awal

Media model ini merupakan model binatang yang terbuat dari bahan kaos kaki, yang dilengkapi dengan materi seputar nama huruf, nama binatang, gerakan tubuh sesuai bentuk huruf, dan jumlah huruf sesuai nama binatang. Model binatang ini dikemas dalam box yang terdiri dari 9 model binatang, kartu huruf, kartu kata, buku panduan yang berisicerita bergambar untuk disusun menyesuaikan dengan nama binatangnya.

Peneliti mulai merancang produk dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Merumuskan isi materi pembelajaran untuk anak TK kelompok B seperti:

- 1) Menentukan macam jenis huruf
- 2) Menentukan macam jenis binatang
- 3) Menentukan bentuk gerakan tubuh sesuai bentuk hurufnya.
- 4) Menentukan font nama binatang dan nama huruf.

b. Pelaksanaan pengembangan produk

Pelaksanaan pengembangan model binatang ini telah melewati beberapa langkah pengembangan yaitu:

- 1) Merencanakan desain awal model binatang dengan menggunakan software ( Corel Draw X7)
- 2) Mengumpulkan materi pengenalan huruf dengan materi lambang huruf, nama huruf, bentuk huruf dengan gerakan tubuh, jumlah binatang sesuai jumlah yang direncanakan. Materi yang dipilih dan dikembangkan telah

divalidasi oleh ahli materi dan dinyatakan layak untuk digunakan pada anak TK kelompok B.

3) Merancang desain model binatang agar dapat bermanfaat sebagai alat permainan untuk anak.

4) Menentukan bahan yang digunakan untuk membuat produk dan buku panduan.

5) Membuat buku petunjuk penggunaan media model binatang. Buku petunjuk dibuat berukuran A5. Dilengkapi dengan tahapan-tahapan memainkan media model binatang ini.

6) Pembuatan kemasan (packaging) media model. Kemasan pada media model ini menggunakan bahan dari karton tebal yang dibuat berbentuk box, sehingga model binatang tersimpan dengan rapi dan tidak mudah rusak.

7) Setelah produk awal model binatang ini selesai dibuat, maka langkah berikutnya adalah tahap validasi dengan ahli media dan ahli materi, guna menemukan kekurangan serta mendapatkan saran dan masukan yang dapat meningkatkan kualitas produk media. Ahli materi disini menilai dari segi konten isi materi yang disajikan, kesesuaian materi, cakupan materi yang dimuat dan lain-lain. Ahli materi dilakukan oleh dosen PGPAUD UNY yang berkompeten terhadap materi pengenalan huruf di kelompok B taman kanak-kanak, ahli materi akan memberikan nilai dan saran mengenai isi materi yang terdapat pada media model binatang. Ahli media dilakukan oleh dosen KTP UNY yang berkompeten dalam hal media model untuk anak usia dini, ahli media akan memberikan penilaian dan saran dari tampilan, bentuk, cara penggunaan dan keamanan media model binatang.

### Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil validasi produk dari ahli materi memperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,2 (Sangat Layak), dengan rincian; pada aspek pembelajaran memperoleh skor 4,1 (layak); pada aspek materi memperoleh skor 4,3 (layak).
2. Hasil validasi produk dari ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,1(Sangat Layak), dengan rincian; pada

aspek kriteria pemilihan media memperoleh skor 4,25 (layak); pada aspek pemanfaatan media memperoleh skor 4 (layak) dan pada aspek tampilan media memperoleh skor 4,14 (layak).

3. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh rata-rata 0,82 masuk dalam kriteria Layak.
4. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh rata-rata 0,90 masuk dalam kriteria Layak.
5. Hasil uji coba lapangan operasional memperoleh rata-rata 0,92 masuk dalam kriteria Layak.

### **Revisi Produk**

Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan tertulis pada angket berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa, sehingga Media Model Binatang menjadi media yang layak.

#### **1. Revisi Materi**

Setelah dilakukan validasi ahli materi, produk revisi sesuai dengan saran ahli yaitu: 1) tujuan pengenalan huruf lebih diperjelas dengan media model, 2) font pada kartu huruf lebih diperjelas lagi, 3) perjelas lagi pada huruf dalam box, 4) pemberian warna yang kontras pada kartu huruf.

#### **2. Revisi Media**

Setelah dilakukan validasi ahli media, produk revisi sesuai dengan saran ahli yaitu: 1) Perbaiki pada kemasan/box model binatang, 2) Perbaiki buku petunjuk penggunaan, 3) Penambahan kartu kata untuk memperjelas pengenalan binatang.

#### **3. Revisi Uji Coba Lapangan Awal**

Revisi produk utama dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari media model ini. Uji coba lapangan awal melibatkan 4 siswa. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal ini tidak ada kesulitan, hanya saja ada anak yang masih bingung jika memainkannya sendiri karena pemahaman pengenalan huruf masih kurang.

#### **4. Revisi Produk Operasional**

Setelah uji coba lapangan awal peneliti melakukan revisi produk utama, dilanjutkan

pada tahap uji coba lapangan utama. Data hasil uji coba lapangan utama tidak menunjukkan bahwa ada komponen yang perlu direvisi dari pengguna atau siswa sehingga dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan operasional.

#### **5. Revisi Produk Akhir**

Pada uji coba lapangan operasional tidak terdapat kendala oleh siswa sebagai pengguna produk media model binatang. Hasil yang didapat dari penelitian menyatakan bahwa media model binatang ini sudah baik dan layak digunakan oleh anak TK kelompok B, maka kegiatan penelitian dan pengembangan berdasarkan langkah pengembangan model Borg & Gall telah selesai dilakukan.

### **Kajian Akhir Produk**

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan ini menghasilkan produk berupa media model binatang yang layak digunakan untuk anak TK kelompok B untuk memotivasi pengenalan huruf pada tema pelajaran pengenalan binatang. Media model binatang ini berperan aktif sebagai media efektif. Materi yang terdapat dalam media model ini adalah materi untuk Taman Kanak-Kanak kelompok B yaitu pengenalan bentuk binatang yang hidup di darat, air dan udara. Dalam pembuatan media ini menggunakan beberapa prinsip-prinsip dalam pembelajaran, yaitu 1) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna, 2) bahan yang digunakan mudah untuk didapat di lingkungan sekitar TK dan murah, 3) terdapat nilai pendidikan yang dapat ditanamkan pada siswa TK, 4) tidak menggunakan bahan yang sifatnya bahaya, 5) dapat menimbulkan kreativitas untuk anak, 6) sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, 7) dapat digunakan secara individual, kelompok maupun klasikal, 8) dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Kemudian untuk prosedur dalam penelitian dan pengembangan, peneliti mengadopsi model pengembangan Borg & Gall yang dikolaborasikan dengan model Hannafin & Peck. Terdapat 10 langkah metode penelitian

dan pengembangan model Borg & Gall, namun peneliti hanya melakukan sampai pada langkah ke 9, yaitu meliputi penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf produk, uji coba lapangan awal, revisi produk utama, uji coba lapangan utama, revisi produk operasional, uji coba lapangan operasional, dan revisi produk akhir. Sedangkan untuk pengembangan materi dan media mengadopsi dari model Hannafin & Peck yang terdiri dari 3 tahap, yaitu: analisis kebutuhan, desain atau perancangan, dan pengembangan atau implementasi yang dimana tiap tahapnya dilakukan penilaian atau revisi.

Tahap yang pertama adalah penelitian dan pengumpulan informasi. Analisis kebutuhan untuk mengetahui kendala-kendala dalam pembelajaran dan untuk mendapatkan informasi awal mengenai situasi dan kondisi yang dialami pada proses pembelajaran, dalam tahap ini penelitian melakukan observasi awal, serta wawancara kepada guru dan siswa. Dari analisis yang dilakukan diketahui bahwa terdapat kendala dalam proses pembelajaran di TK kelompok B TK Pertiwi Karanglo Klaten, yaitu anak masih merasa kesulitan dalam menyerap materi khususnya pada pengenalan huruf, kurangnya variasi penyampaian materi dan ketersediaan media pembelajaran yang masih minim. Media yang telah digunakan oleh guru dalam penyampaian pengenalan huruf hanya memakai kartu. Oleh karena itu guru dan siswa membutuhkan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media presentasi di dalam kelas maupun media pembelajaran mandiri.

Salah satu solusi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media berupa media model binatang. Media model binatang dapat menjadi solusi karena media model binatang dapat digunakan untuk belajar secara mandiri ataupun dalam kelompok kecil sehingga tidak terikat dengan waktu kapanpun anak ingin belajar. Menurut Sadiman (2006: 7) memberikan pengertian media model sebagai segala sesuatu

alat atau benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Selain itu media model binatang juga dapat membantu anak untuk lebih aktif dalam belajar, dimana media model binatang memberikan kebebasan kepada anak untuk memainkannya sendiri dengan kreativitas masing-masing.

Setelah analisis kebutuhan. Tahap kedua adalah perencanaan yang. Pada tahap ini berhubungan dengan desain isi dan rancangan tampilan dari media model binatang, yaitu menentukan tujuan pembelajaran dan merencanakan isi materi, membuat flowchart dan storyboard, mengumpulkan bahan yang terkait dengan materi, memperisapkan berbagai bahan dan alat yang menunjang proses pengembangan media model binatang diantaranya melibatkan beberapa software yaitu software Microsoft Word 2013, Corel Draw X7.

Setelah perencanaan selesai, maka dilanjutkan dengan tahap ketiga yang dikolaborasikan dengan model Hannafin & Peck, yaitu tahap pengembangan atau implementasi. Setelah media model binatang yang dikembangkan didesain sesuai dengan aspek pembelajaran dan karakteristik anak TK kelompok B untuk menghasilkan produk awal. Pengembangan media model binatang didasarkan pada penyusunan materi, flowchart dan storyboard. Selanjutnya, media model binatang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, terlebih dahulu media model dinilai oleh dosen pembimbing untuk perbaikan dan persetujuan penelitian. Dengan adanya persetujuan dari dosen pembimbing, media model pembelajaran akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil dari validasi oleh ahli materi dan ahli media berupa penilaian kelayakan dan masukan ataupun saran terhadap produk media model binatang ini yang dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk. Kriteria kelayakan produk media model binatang yang

dikembangkan oleh peneliti dilihat dari aspek materi dan aspek media berdasarkan gabungan dari pendapat ahli mengenai kriteria media yang layak digunakan. Media model yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta dilakukan revisi sesuai dengan saran, di implementasikan dengan uji coba kepada anak TK kelompok B. tahap uji coba kelayakan produk dalam penelitian ini yaitu: 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba lapangan awal, 4) tahap uji coba lapangan utama, 5) tahap uji coba lapangan operasional.

Validasi ahli materi dilakukan melalui 2 tahap oleh dosen prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini guna menghasilkan produk media model sesuai dengan segi kejelasan materi dalam media model binatang. Pada validasi tahap 1 memperoleh penilaian layak, namun dengan revisi sesuai saran ahli materi, yaitu: perbaiki kelengkapan media agar konten untuk pengenalan huruf lebih banyak.

Selanjutnya pada validasi tahap 2 oleh ahli materi memperoleh kategori layak dan sudah dapat di uji cobakan kepada anak TK kelompok B, hanya saja masih terdapat sedikit kekurangan.

Validasi ahli media dilakukan melalui 2 tahap oleh dosen prodi Teknologi Pendidikan untuk menghasilkan produk yang layak dari segi kesesuaian media pembelajarannya ada pada produk media model binatang. Pada validasi tahap 1 memperoleh penilaian “layak”, namun dengan revisi sesuai saran ahli media, yaitu: perbaiki kelengkapan media, terutama konten pengenalan huruf dan kerapihan media agar tujuan pembelajaran lebih jelas.

Selanjutnya pada validasi tahap ke 2 oleh ahli media memperoleh kategori layak tanpa revisi. Pada tahap ini ahli media menyatakan media model binatang yang dikembangkan peneliti sudah baik dan tidak ada bagian yang perlu diperbaiki lagi, sehingga media model binatang sudah layak untuk digunakan dan sudah dapat di uji cobakan kepada anak TK kelompok B.

Pada tahap uji coba, peneliti melalui 3 tahapan yaitu tahap uji coba lapangan awal, tahap uji coba lapangan utama dan tahap uji coba lapangan operasional. Kelayakan media model binatang juga ditunjukkan dari hasil uji coba lapangan awal dengan melibatkan 4 subjek, uji coba lapangan utama dengan melibatkan 8 subjek, dan uji coba lapangan operasional melibatkan 16 subjek. Pada tahap uji coba, setiap anak memberikan penilaian dengan cara tanya jawab dengan guru. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dengan melibatkan 4 subjek, media model binatang ini memperoleh penilaian dengan kriteria layak. Namun masih terdapat anak yang kurang paham dalam penggunaan media model binatang ini. Setelah uji coba lapangan awal peneliti melakukan revisi produk.

Setelah uji coba lapangan awal, dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan utama dengan melibatkan 8 subjek, media model binatang ini memperoleh penilaian dengan kriteria layak dan tanpa revisi. Data hasil uji coba lapangan utama tidak menunjukkan bahwa ada komponen yang perlu direvisi dari pengguna atau anak sehingga dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan operasional. Tahap uji coba lapangan operasional ini melibatkan 16 subjek, media model binatang ini memperoleh penilaian dengan kategori layak dan tanpa revisi. Tahap uji coba lapangan operasional merupakan tahap akhir dari penelitian untuk mengetahui kelayakan pengguna produk media model binatang untuk memotivasi pengenalan huruf bagi anak TK kelompok B TK Pertiwi Karanglo Klaten. Dengan demikian media model binatang untuk memotivasi pengenalan huruf layak untuk digunakan.

Setelah dilakukan uji coba, sebagian besar anak menyukai produk media binatang ini, terlihat dari tingkah laku yang selalu ingin mencoba produk untuk kesekian kalinya. Adapun respon yang disampaikan oleh anak diantaranya mereka menyatakan bahwa lebih mudah mempelajari materi mengenal binatang, suka dan senang belajar dengan media binatang

ini, menambah semangat belajar, dan tidak mengalami kesulitan dalam penggunaannya.

Media model binatang untuk memotivasi pengenalan huruf bagi anak TK kelompok B TK Pertiwi Karanglo Klaten ini selain memiliki kelebihan tentunya juga memiliki kelemahan. Kelebihan dari media model ini yaitu dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa. Selain itu, media model ini dapat memfasilitasi keberagaman dalam gaya belajar dan untuk karakteristik anak. Walaupun dirancang untuk pembelajaran mandiri atau kelompok kecil baik di sekolah maupun di rumah, media model yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media presentasi guru di dalam kelas. Apabila dibandingkan dengan media lainnya, media model ini dilengkapi dengan berbagai pelengkapannya diantaranya kartu huruf, kartu kata dan buku panduan penggunaannya. Menggunakan model binatang memberikan pengalaman belajar yang konkret dan siswa dapat berinteraksi langsung dengan guru. Sedangkan untuk kelemahannya, yaitu terbatasnya sajian materi atau penyajian materi yang terdapat belum diketahui keefektifannya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan secara keseluruhan media model binatang ini dikategorikan Layak untuk digunakan anak kelompok B TK Pertiwi Karanglo sebagai media belajar untuk memotivasi pengenalan huruf yang ditinjau dari aspek media dan aspek materi. Kelayakan ini didasarkan pada penilaian ahli materi dan ahli media dengan hasil validasi produk yang telah dilakukan. Hasil validasi produk dari ahli materi memperoleh kriteria Sangat Layak (4,2), dan hasil validasi dari ahli media memperoleh kriteria Sangat Layak (4,1). Hasil uji coba lapangan awal diperoleh kriteria Layak (0,82), hasil uji coba lapangan utama masuk dalam

kriteria Layak (0,90) dan uji coba lapangan operasional masuk dalam kriteria Layak (0,92).

### Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka adapun saran pemanfaatan produk dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, agar media model binatang ini dapat dijadikan sebagai penunjang bahan ajar, agar dapat membantu guru dalam mengajar.
2. Bagi guru, diharapkan untuk memanfaatkan media model binatang sebagai media pembelajaran untuk mengenal huruf agar proses pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Bagi siswa kelompok B, diharapkan dengan adanya media model binatang ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengeksperimenkan tentang media model yang telah dikembangkan dan dapat membuat media model dalam tema lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Barbara, A.W & Seefeldt, C. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Badrus, Z.&Cucu, E. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Universitas Pendidikan Indonesia: FIP.
- Daryanto.(2013).*Strategi dan tahapan mengajar (bekal keterampilan dasar bagi guru)*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Gall, M.G. & Borg, W.R. (1989) *Educational Research: An Introduction (5th ed.)*. New York: Longman.
- \_\_\_\_\_. (2002).*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Moeslichatoen, R (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Mulyono, A. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Musfiroh, T. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.

\_\_\_\_\_. (2009). *Menumbuhkan Baca Tulis Anak Usia Dini*. Grasindo.

### **BIODATA PENULIS**

Nama lengkap penulis adalah Rosalia Dwi Rini lahir di Klaten, 8 Februari 1995. Saat ini penulis berlatam di Jl. Perumnas No. B4, Condong Catur, Depok, Selamn, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SD Negeri 2 Gayamprit Klaten dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMP N 2 Klaten dan lulus pada tahun 2010, pada tahun yang sama penulis melanjtkan di SMA N 2 Klaten dan lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.

Penulis pernah aktif di organisasi Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan pada tahun 2014-2015, dan pada tahun 2013-2015 penulis pernah aktif di UKMF Musik Camp Universitas Negeri Yogyakarta.