

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ALPHABET MYSTERY BOX UNTUK MENGENALKAN HURUF PADA KELOMPOK A TAMAN KANAK-KANAK**

## ***DEVELOPMENT OF MEDIA "ALPHABET MYSTERY BOX" FOR LETTER LEARNING IN KINDERGARTEN***

Oleh: Nur Asiah, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta,  
[asiahn24@gmail.com](mailto:asiahn24@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun kelompok A Taman Kanak-kanak. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*) dengan jenis penelitian dan pengembangan R & D (*Research and Development*). Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian kelayakan oleh *reviewer* dan pedoman wawancara guru. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Data Kuantitatif didapatkan melalui skor kuisioner yang diisi oleh ahli media, ahli materi dan guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan skor 4,38 kriteria "Sangat Baik", dan penilaian ahli materi menunjukkan skor 4,8 kriteria "Sangat Baik". Hasil dari penilaian guru TK Pertiwi Kedungdowo memperoleh nilai 100,00 masuk kategori "layak". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Alphabet Mystery Box* layak digunakan untuk mengenalkan huruf anak usia 4-5 tahun kelompok A di Taman Kanak-kanak.

Kata kunci: *media pembelajaran, mengenalkan huruf, taman kanak-kanak*

### **Abstract**

*This research aims to develop learning media that deserves to be used as a learning medium for letter-knowing in children aged 4-5 years group A kindergarten. This study used ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate) models. Data collection instruments in the form of feasibility assessment sheets by reviewers and teacher interview guidelines. Data analysis using quantitative descriptive methods. Quantitative Data's score obtained from questionnaires filled by media experts, materials experts and teachers. The results showed that the assessment of media feasibility conducted by media experts showed a score of 4.38 the criteria "Very Good", and the material expert assessment showed a score of 4.8 the criteria "Very Good". The results of Kedungdowo kindergarten teacher assessment get a score of 100.00 in the category of "worthy". This shows that Alphabet Mystery Box learning media is worth introducing the letters of children aged 4-5 years group A in kindergarten.*

Keywords : *learning media, introducing letters, kindergarten*

## **PENDAHULUAN**

Bahasa berkaitan dengan perkembangan setiap individu. Perkembangan bahasa juga sangat berpengaruh bagi perkembangan yang lainnya seperti perkembangan kognitif. Oleh karena itu, untuk mengembangkan aspek-aspek anak pendidikan usia dinilah sarana yang sangat tepat untuk memulai agar perkembangan dan pertumbuhannya berjalan optimal.

Pendidikan anak sejak dini merupakan upaya pembinaan yang dilakukan oleh orangtua kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan

pendidikan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak jasmani dan rohani untuk menyiapkan anak menuju pendidikan lebih lanjut (UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 14). Dengan demikian, pola belajar yang diberikan kepada anak sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya yaitu dengan bermain. Maka dari itu dengan bermain anak diajak untuk mengenal aksara, bernyanyi, bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Semua kegiatan tersebut bertujuan menunjang semua aspek yang ada pada diri anak. Usia 0-6 tahun merupakan usia emas (*the golden age*) yaitu masa peka yang hanya datang sekali. Masa peka adalah masa perkembangan

anak dikembangkan secara optimal. Bloom menyatakan bahwa 80% perkembangan mental, kecerdasan anak berlangsung pada usia dini (Depdiknas, 2007: 1). Usia perkembangan anak usia dini di Indonesia dalam rentang 0-6 tahun dan termasuk dalam usia anak taman kanak-kanak.

Soenjono (2003: 48) mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahapan perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang berkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun”. Stimulasi dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Yuliani, 2009: 8).

Guru memperkenalkan bunyi dan bentuk huruf pada anak usia dini. Guru memperkenalkan berkaitan dengan program pengenalan huruf, menurut Nigel 1987 (Slamet, 2005: 162-163) menyatakan bahwa sejak kecil anak sudah dikenalkan tulisan di lingkungannya atau sering disebut dengan *enviromental print* (huruf cetak lingkungan), seperti nama-nama yang ada di bungkus-bungkus makanan, nama jalan, papan iklan di pinggir jalan, dan yang lainnya. Huruf cetak di lingkungan tersebut anak mengerti bahwa tulisan-tulisan mengandung arti dan fungsi.

Media pembelajaran diperlukan untuk mengembangkan aspek bahasa anak dalam mengenal huruf. Media pembelajaran sebagai alat (perantara) untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak saat proses pembelajaran (Arif, 2014: 7). Biasanya alat yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah media cetak (buku dan majalah), audio, papan tulis, dan poster. Namun, pada kenyataannya media-media yang ada kurang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk menunjang aspek perkembangan anak.

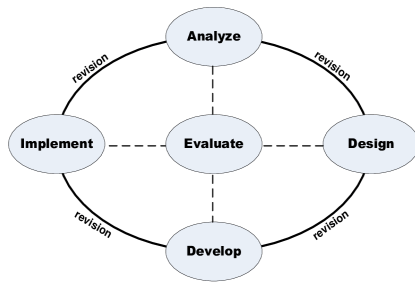
Dari hasil wawancara yang saya lakukan di TK Pertiwi Kedungdowo pada tanggal 18 Mei 2020, permasalahan yang terjadi adalah anak di

TK Pertiwi Kedungdowo belum mengenal huruf dan media pembelajaran yang digunakan di TK hanyalah kartu huruf dan LKA (Lembar kerja Anak), sehingga anak cepat bosan dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang monoton. Terlebih lagi LKA hanya mengembangkan aspek motorik halus dan kognitif saja, aspek bahasa yang dikembangkan sedikit. LKA digunakan setiap hari untuk mengajarkan anak untuk mengenalkan huruf dan dibantu menggunakan media kartu huruf. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang monoton menjadikan anak kurang tertarik dan cepat bosan dan hanya menggerakkan lembar kerja anak.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dan menciptakan sebuah produk yaitu *Alphabet Mystery Box*. Dibuat dan dikemas dengan menarik dengan pemilihan bahan yang sangat aman dan warna-warna yang terang sebagai penarik perhatian untuk anak. *Alphabet Mystery Box* merupakan alat untuk mengenalkan huruf pada anak terbuat dari kain flanel yang dibentuk sesuai karakter yang diinginkan berbentuk 3 dimensi. Bentuk benda yang dikenalkan merupakan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar dari awalan A-Z. Anak tidak asing lagi dengan benda yang ditempel pada banner yang dilengkapi dengan nama dibawahnya untuk mempermudah anak untuk mengenal dan menyebutkan huruf. Benda dan Awalan huruf dapat dilepas pasang yang membuat anak semakin tertarik untuk terus mencoba. Terlebih lagi anak semakin penasaran dengan huruf yang diambil secara acak.

## **METODE PENELITIAN**

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser (dalam Surati & Irawan, 2017: 15). Model ini terdiri atas lima langkah penelitian dan pengembangan, yakni *Analyze* (menganalisis), *Design* (mendesain), *Develop* (mengembangkan), *Implement* (menerapkan), dan *Evaluate* (menilai) yang merupakan penjabaran dari ADDIE.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Reiser dalam Surati & Irawan, 2017: 15)

Penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis (*analyze*) terhadap kebutuhan lapangan akan pengembangan media pembelajaran bahasa Jawa di Taman Kank-kanak. Media dikembangkan berdasarkan hasil dari wawancara terhadap kondisi sarana belajar, guru, dan peserta didik. Pada tahap ini terdapat tiga jenis kegiatan analisis yang dilakukan peneliti, yaitu analisis kurikulum, analisis media pembelajaran, dan analisis materi. Tahap kedua adalah membuat desain (*design*). Tahap desain merupakan penyusunan kerangka media pembelajaran yang akan dikembangkan, dimana perancangan yang dilakukan mengacu pada hasil analisis kebutuhan. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan desain yang telah dibuat (*develop*). Pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai kerangka. Kemudian media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media. Langkah terakhir ialah melakukan penilaian (*evaluate*) terhadap produk yang dikembangkan layak untuk digunakan.

**Subjek Penelitian**

Subjek uji coba atau responden dalam penelitian ini adalah Bapak Sungkono, M.Pd. sebagai ahli media, Ibu Martha Chrstianti, M.Pd. sebagai ahli media dan Guru Kelompok A TK Pertiwi Kedungdowo.

**Teknik Pengambilan Data**

1. Angket

Dalam penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan angket dengan model campuran yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta guru TK untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Hasil dari angket tersebut dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur berfokus yang digunakan untuk mengumpulkan data analisis kebutuhan kepada guru dengan berpedoman pada garis permasalahan terhadap produk yang sedang dikembangkan.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

1. Hasil Validasi dan Revisi Tahap Pertama

Penilaian untuk setiap butir menggunakan skala penilaian 1 sampai 5 dengan kriteria: “Sangat kurang” (SK) = skor 1, “Kurang” (K) = skor 2, “Cukup” (C) = skor 3, “Baik” (B) = skor 4, dan “Sangat Baik” (SB) = skor 5. Validasi oleh ahli materi satu kali dan ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Tahap pertama dilakukan pada tanggal 12 Juni 2020. Hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama**

No.	Aspek	Rerata	Kriteria
1.	Kesesuaian antara media dengan standar pengenalan huruf bagi anak	4,5	Sangat Baik
2.	Kebenaran antara isi dengan karakteristik anak	4,8	Sangat Baik
3.	Cara Penyajian	5	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>4,8</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh rata-rata skor sebesar 4,8. Skor tersebut apabila dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka materi dari produk yang dikembangkan berkriteria “Sangat Baik”. Berdasarkan komentar dan catatan dosen ahli secara langsung tidak ada bagian yang harus diperbaiki dari produk yang dikembangkan,

sehingga produk media *Alphabet Mystery Box* layak digunakan tanpa revisi.

#### b. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian dari ahli media dapat dilihat pada table berikut ini :

**Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama**

No.	Aspek	Rerata	Kriteria
1.	Fungsi dan manfaat media pembelajaran	3,8	Baik
2.	Prinsip-prinsip media pembelajaran bagi anak	3,8	Baik
3.	Kriteria pemilihan media pembelajaran	4,3	Sangat Baik
4.	Karakteristik media berbasis tiga dimensi	4	Baik
5.	Prinsip umum pembuatan media pembelajaran berbasis tiga dimensi	3,8	Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>3,9</b>	<b>Baik</b>

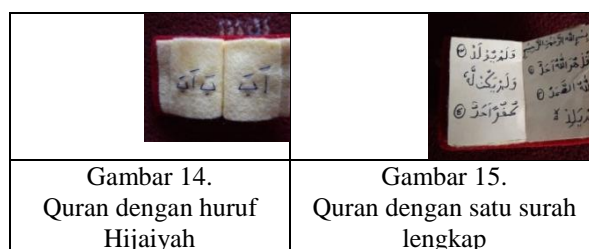
Berdasarkan tabel di atas maka diperoleh rata-rata skor sebesar 3,9. Skor tersebut apabila dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan berkriteria baik. Berdasarkan komentar dan catatan dosen ahli secara langsung maka terdapat beberapa bagian yang harus diperbaiki dari produk yang dikembangkan. Berikut adalah komentar yang diberikan oleh ahli media :

- 1) Bentuk media perlu disempurnakan yaitu Panda, Quran dan Ubi.
- 2) Pada Judul lebih menonjol, Identitas lebih diperjelas dan tulisan “Pedoman Untuk Guru” diatur tata letaknya.
- 3) Penggunaan bahasa di buku pedoman. dalam langkah-langkah lebih diperjelas lagi.

Hasil validasi dari ahli media di atas kemudian dijadikan sebagai dasar perbaikan pertama (revisi pertama) mengenai aspek media dari produk yang dikembangkan. Hasil dari revisi produk yaitu sebagai berikut:

- 1) Bentuk media perlu disempurnakan yaitu Panda, Quran dan Ubi.

Tiga benda tiga dimensi yang belum seperti aslinya yang harus diperbaiki. Boneka panda yang awalnya belum mempunyai kaki dan akhirnya ditambah dengan diberi kaki agar terlihat seperti aslinya. Ubi dirubah bentuk menjadi seperti ubi yang sebenarnya yang awalnya ubi tersebut berwarna ungu yang sudah dipotong. Terakhir adalah Quran yang harus di isi satu surah yaitu surah Al Ikhlas yang awalnya hanya huruf hijaiyah saja.



- 2) Desain buku panduan perlu diperbaiki dari berbagai aspek (bentuk *Font*, warna, ukuran dan tata letak).

Judul “Alphabet Mystery Box” lebih ditonjolkan lagi karena itu adalah nama dari media. Identitas pengarang lebih diperjelas dengan menambahkan Jurusan dan Universitas. Kata “Buku Pedoman Untuk Guru” lebih diperkecil ukurannya dan diatur tata letaknya.



Gambar 16. Identitas pada Cover Buku Panduan sebelum Direvisi	Gambar 17. Identitas pada Cover Buku Panduan sesudah Direvisi
--	--

3) Penggunaan bahasa di buku pedoman dalam langkah-langkah diperjelas lagi.

Penggunaan bahasa pada langkah-langkah untuk guru lebih diperjelas dan dipertegas seperti *"Benner Alphabet dipasang pada dinding disesuaikan dengan tinggi anak"* lebih diperjelas lagi dengan kata *"Guru dimohon untuk memasang banner Alphabet pada dinding yang disesuaikan dengan tinggi anak."*

## 2. Hasil Validasi dan Revisi Tahap Kedua

Setelah melakukan validasi tahap pertama dan mendapatkan revisi oleh ahli media dan dilakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua dilakukan untuk menyempurnakan produk. Validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak dua kali. Tahap kedua dilakukan pada tanggal 5 Juli 2020. Hasil penilaian ahli media dan ahli media terhadap media pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media  
Tahap Kedua**

No.	Aspek	Rerata	Kriteria
1.	Fungsi dan manfaat media pembelajaran	4,2	Baik
2.	Prinsip-prinsip media pembelajaran bagi anak	4,6	Sangat Baik
3.	Kriteria pemilihan media pembelajaran	4,3	Sangat Baik
4.	Karakteristik media berbasis tiga dimensi	4,5	Sangat Baik
5.	Prinsip umum pembuatan media pembelajaran berbasis tiga dimensi	4,3	Sangat Baik
<b>Rata-rata</b>		<b>4,38</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, maka diperoleh rata-rata sebesar 4,38 nilai tersebut lebih besar dari hasil validasi ahli media tahap pertama yaitu 3,9. Nilai rata-rata 4,38 apabila dilihat berdasarkan

konversi data kuantitatif ke kualitatif, maka media pembelajaran yang dikembangkan berkriteria "Sangat Baik". Berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli, produk media pembelajaran ini layak digunakan tanpa revisi.

## Hasil Penilaian Guru

Tahapan validasi juga melibatkan guru TK Kelompok A Ibu Nurkayati, S.Pd yang mengajar di TK Pertiwi Kedungdowo, Andong, Boyolali untuk menilai produk yang dikembangkan dari berbagai aspek. Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Hasil penilaian guru terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 11. Hasil Penilaian Guru**

No	Aspek	Skor
1.	Kesesuaian antara media dengan standar pengenalan huruf bagi anak	2
2.	Kebenaran antara isi dengan karakteristik anak	5
3.	Cara Penyajian	5
4.	Fungsi dan manfaat media pembelajaran	5
5.	Prinsip-prinsip media pembelajaran bagi anak	7
6.	Kriteria pemilihan media pembelajaran	3
7.	Karakteristik media berbasis tiga dimensi	4
8.	Prinsip umum pembuatan media pembelajaran berbasis tiga dimensi	6
<b>TOTAL</b>		<b>37</b>
<b>NILAI</b>		<b>100,00</b>
<b>KATEGORI</b>		<b>Memenuhi Aspek Kelayakan</b>

Hasil penilaian guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menunjukkan skor 100,00 dengan kriteria "Memenuhi aspek kelayakan".

## Pembahasan

Media *Alphabet Mystery Box* ini merupakan media pembelajaran yang dinyatakan “Layak” untuk mengenalkan huruf pada anak. Hal tersebut dibuktikan melalui uji kelayakan media *Alphabet Mystery Box* oleh ahli media, materi, dan guru TK.

### 1. Kelayakan media *Alphabet Mystery Box*

Kelayakan media *Alphabet Mystery Box* dalam penelitian ini dilihat dari penilaian yang dilakukan oleh *expert judgment*, yakni ahli media, ahli materi, dan guru TK. Berikut adalah hasil dari masing-masing penilaian.

#### a. Penilaian ahli media dan guru

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan kriteria “Sangat Baik”.

Kriteria tersebut merupakan batas maksimal media dikatakan layak. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media meliputi beberapa aspek, diantaranya aspek (1) fungsi dan manfaat media pembelajaran, (2) prinsip-prinsip media pembelajaran bagi anak, (3) kategori pemilihan media pembelajaran, (4) karakteristik media berbasis tiga dimensi, dan (5) prinsip umum pembuatan media pembelajaran berbasis visual.

#### 1) Fungsi dan manfaat media

Pada aspek fungsi dan manfaat media mendapatkan hasil validasi ahli media dengan kriteria “Sangat Baik” sebanyak 1 poin dan kriteria “Baik” sebanyak 4 poin. Selain itu, guru juga memberikan respon “Setuju”. Hal ini dikarenakan media *Alphabet Mystery Box* dapat digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak dengan konsep permainan, sehingga media ini dapat memotivasi dan memudahkan anak dalam belajar. Anak tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga aktif dalam belajar mengenal huruf melalui permainan menyebutkan dan menempelkan huruf.

#### 1) Prinsip-prinsip media pembelajaran bagi anak

Pada aspek prinsip-prinsip media pembelajaran bagi anak, media mendapatkan hasil validasi ahli media dengan kriteria “Sangat Baik” sebanyak 4 poin dan kriteria “Baik” sebanyak 3 poin. Guru juga memberikan respon “Setuju”. Hal ini dikarenakan media dibuat dengan menyesuaikan perkembangan anak, yakni terbuat dari bahan yang aman, awet dan memiliki ukuran

proporsional. Desain media juga menggunakan pewarnaan yang cerah dan serasi sehingga sesuai dengan perkembangan anak.

#### 2) Kriteria pemilihan media pembelajaran

Pada aspek kriteria pemilihan media pembelajaran, media mendapatkan hasil validasi ahli media dengan kriteria “Sangat Baik” sebanyak 1 poin dan kriteria “Baik” sebanyak 2 poin. Selain itu, guru juga memberikan respon “Setuju”. Hal ini dikarenakan media *Alphabet Mystery Box* dibuat dengan konsep sederhana dan mudah dibawa oleh anak. Selain itu, media juga dapat digunakan secara berulang-ulang dan tidak terbatas waktu serta tempat.

#### 3) Karakteristik media berbasis tiga dimensi

Menurut ahli media pada aspek karakteristik media berbasis tiga dimensi mendapatkan hasil validasi ahli media dikriteriakan “Sangat Baik” sebanyak 2 poin dan kriteria “Baik” sebanyak 2 poin. Guru juga memberikan respon “Setuju” pada aspek ini. Hal ini dikarenakan media *Alphabet Mystery Box* memiliki desain menarik, dan menyatu dengan hal-hal disekitar anak. Selain itu, media juga disusun dengan jenis dan ukuran huruf yang sesuai, sehingga mudah dibaca dan digenggam oleh anak.

#### 4) Prinsip umum pembuatan media pembelajaran berbasis visual

Aspek prinsip umum pembuatan media pembelajaran berbasis visual mendapatkan hasil validasi ahli media dengan kriteria “Sangat Baik” sebanyak 2 dan poin “Baik” sebanyak 4 poin. Hal ini dikarenakan media disusun atas gambar-gambar visual yang menarik dengan pewarnaan yang cerah dan sesuai dengan dunia anak, sehingga anak tertarik untuk menggunakan media.

#### b. Penilaian ahli materi dan guru

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan guru terhadap media masing-masing mendapatkan hasil dengan kriteria “Sangat Baik” dan “Memenuhi Aspek Kelayakan”. Beberapa aspek yang dinilai diantaranya aspek (1) kesesuaian antara media dengan standar pengenalan huruf bagi anak, (2) kebenaran antara isi dengan karakteristik anak, dan (3) cara penyajian.

#### 1) Kesesuaian antara media dengan standar pengenalan huruf bagi anak

Penilaian terhadap aspek kesesuaian antara media dengan standar pengenalan bahasa Jawa bagi anak yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan hasil dengan kriteria “Sangat Baik” sejumlah 1 poin dan kriteria “Baik” sebanyak 1 poin. Guru juga memberikan penilaian “Setuju” terhadap aspek yang dikembangkan dalam media. Hal ini dikarenakan materi yang dikembangkan sesuai dengan kajian teori standar pengenalan huruf pada anak dan standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak.

#### 1) Kebenaran antara isi dengan karakteristik anak

Hasil penilaian ahli materi terhadap kebenaran isi pada media yang dikembangkan masing-masing menunjukkan kriteria “Sangat Baik” sebanyak 4 poin dan kriteria “Baik” sebanyak 1 poin, serta pernyataan “Setuju” dari guru TK. Hal ini dikarenakan konsep materi yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada. Kata tersebut disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari anak, sehingga memudahkan anak untuk belajar. Selain itu, media *Alphabet Mystery Box* juga menggunakan konsep permainan mencocokkan, sehingga anak dapat belajar mengenal huruf dengan menyenangkan.

#### 2) Cara penyajian

Menurut ahli materi dan guru TK terhadap cara penyajian media yang dikembangkan masing-masing mendapatkan penilaian “Sangat Baik” dan pernyataan “Setuju”. Hal ini dikarenakan media *Alphabet Mystery Box* dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media untuk guru, sehingga guru bisa menggunakan media secara efektif. Di dalamnya memuat petunjuk penggunaan media. Guru dapat menggunakan pedoman ini untuk mengetahui halaman buku bergambar, kantung kartu dan kartu bergambar yang akan digunakan. Hal ini dapat memudahkan guru dalam menggunakan media *Alphabet Mystery Box*. Materi dalam media disusun secara sederhana dengan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, media juga didesain untuk secara individu maupun kelompok sehingga guru dapat membuat variasi strategi pembelajaran dalam kelas.

## 2. Hasil Belajar Anak

Hasil pada saat uji coba, baik uji coba dengan salah satu anak bernama Arya,

menunjukkan bahwa media *Alphabet Mystery Box* membantu meningkatkan mengenal huruf. Rasa antusias dan ketidak sabaran dalam menempel huruf menambah semangat untuk menyelesaikan permainan. Huruf setelah diambil dari kotak disebutkan dengan suara lantang dan bersemangat.

Beberapa hal yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar tersebut diantaranya adalah pengemasan media dalam bentuk permainan, sehingga anak belajar mengenal huruf tanpa merasa terpaksa. Media juga mengajak anak untuk berpartisipasi aktif. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak aktif memasang huruf pada banner. Sesuai dengan pendapat Isjoni (2011: 58) bahwa belajar melalui bermain dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Arsyad (2011: 74) juga mengatakan bahwa media pembelajaran harus memenuhi prinsip psikologis anak berupa aspek partisipatif, pembelajaran perlu disampaikan dengan mengikutsertakan anak secara aktif, sehingga dapat memberikan pemahaman dan daya ingat yang tinggi kepada anak.

Media juga memiliki tata letak sederhana yang menampilkan satu pesan tertentu sehingga dapat membantu anak dalam memahami materi. Perhatian anak juga dipusatkan dengan pemilihan warna yang kontras di setiap kotak, warna tersebut memberi penekanan pada unsur pesan tertentu. Hal ini ditunjukkan melalui hasil observasi bahwa anak memperhatikan dengan antusias pada saat dikenalkan media, berusaha memegang, aktif bertanya dan membuka-buka halaman lain. Sesuai dengan pendapat Levie & Lentz, bahwa media pembelajaran harus memiliki fungsi atensi, yakni media dapat menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi terhadap materi pelajaran (Arsyad, 2011: 17).

Media *Alphabet Mystery Box* terbuat dari bahan yang awet, mudah dibawa kemana-mana dan didesain untuk dapat digunakan secara berulang-ulang, sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja, bahkan media dapat digunakan untuk tahun pelajaran selanjutnya, baik secara individual, klasikal, maupun kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian, anak sangat antusias terhadap media. Karena terbuat dari bahan yang awet. Hal ini sesuai dengan pendapat Latif yang mengatakan bahwa pembuatan media pembelajaran harus memenuhi syarat dari segi teknik, diantaranya awet, tahan terhadap perubahan cuaca, bersifat kompatibel atau fleksibel dan aman digunakan (2013: 160).

Buku pedoman untuk guru berisi mengenai penggunaan variasi metode pembelajaran untuk mengenalkan huruf dalam media *Alphabet Mystery Box*. Variasi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya adalah melalui metode bercerita, dimana guru dapat gambar-gambar yang ada di banner. Kemudian guru mulai mengenalkan huruf dengan awalan kata benda yang ada di banner *Alphabet Mystery Box*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Pengembangan media pembelajaran *Alphabet Mystery Box* layak digunakan untuk mengenalkan huruf pada anak usai 4-5 tahun kelompok A Taman Kanak-kanak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan penilaian guru TK yang menyatakan media dalam kriteria "Layak".

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Alphabet Mystery Box* memperhatikan aspek materi dan aspek media sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal huruf. Materi disesuaikan dengan karakteristik anak, mudah digunakan dalam pembelajaran, dan sesuai dengan kurikulum. Tampilan harus menarik dan memudahkan anak dalam memahami materi, sedangkan cara bermain harus sederhana, sehingga dapat digunakan anak.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran *Alphabet Mystery Box* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi anak didik.
2. Bagi anak didik Taman Kanak-kanak Kelompok A, diharapkan media pembelajaran *Alphabet Mystery Box* dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Harimurti, dkk. (2001). *Wiwara pengantar bahasa dan kebudayaan jawa*. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta
- Isjoni. (2011). *Model pembelajaran anak usia dini*. Bandung: Alfabeta
- Khasanah Dewianti. (2012). Kedudukan Bahasa Jawa Ragam Krama Pada Kalangan Generasi Muda: Studi Kasus di Desa Randegan Kecamatan Dawarblandong, Mojokerto dan di Dusun Tutul Kecamatan Ambulu, Jember. *Pengembangan Pendidikan*, 3 (2), 2.
- Latif, Mukhtar, dkk. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan belajar aktif di taman kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Pergub DIY. (2013). *Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 64 Tahun 2013 tentang Mata Pelajaran Bahasa Jawa Sebagai Muatan Lokal Wajib di Sekolah/Madrasah*. Pergub DIY: Yogyakarta
- Prasetyo, Ichwan. (2011). *Catatan dari Kongres Bahasa Jawa V (Bagian I)*. Diunduh pada 22 Juli 2016 dari <http://www.solopos.com/>



Prawiradilaga, Dewi Salma. (2008). *Prinsip desain pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.