
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KANDANG KATA UNTUK PERKEMBANGAN BAHASA ANAK KELOMPOK B DI PAUD MODERN AL-RIFAIE GONDANGLEGI-MALANG

Devi Fitriani^{1*}, Nikmahtul Khoir Tri Yulia²

^{1*} Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

² Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

devifitri19@alqolam.ac.id, nikmatul93@alqolam.ac.id

Info Artikel

Riwayat Artikel

Diterima : 29 April 2024

Disetujui : 20 Mei 2024

Kata Kunci :

Media Pembelajaran,
Kandang kata,
Perkembangan Bahasa,
Anak Usia Dini

ABSTRAK

Abstract: *The word cage learning media in children's language learning. The aim of the research is to describe the form of word cage media and the results of the development of word cage media in early childhood learning at Al-Rifa'ie Modern PAUD. The research methodology used is Research and Development (RnD) by developing work in the form of products that will be validated by experts and tested on students. Researchers carried out the RnD stages in a structured manner based on the Borg and Gall theory. The research results of the word cage media were made using six playing techniques which included elements of storytelling, metamorphosis of butterflies and chickens, aspects of children's reading and listening, spelling and arranging the letters to form the names of the animals. In the product validation stage, media experts were 95%, material experts in products were 93%, and material experts in learning were 90.8%. The small group trial stage was 60% and the large group trial stage was 82.75%. It was concluded that the word cage media was suitable for use in children's language learning and was multifunctional and could be used as an interesting and enjoyable learning aid for early childhood.*

Abstrak: Media pembelajaran kandang kata dalam pembelajaran bahasa anak. tujuan penelitian untuk mendiskripsikan bentuk media kandang kata dan hasil pengembangan media kandang kata dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Modern Al-Rifa'ie. Metodologi penelitian yang digunakan *Research and Development* (RnD) dengan mengembangkan hasil karya berbentuk produk yang akan di uji validasi kepada pakar ahli serta uji coba kepada peserta didik. Peneliti melakukan tahapan RnD secara terstruktur berlandaskan teori Borg and Gall. Hasil penelitian media kandang kata dibuat dengan enam teknik permainan didalamnya meliputi unsur bercerita, metamorphosis kupu-kupu dan ayam, aspek membaca dan menyimak anak, mengeja dan menyusun abjad-abjad menjadi nama binatang tersebut. Tahap validasi produk ahli media 95%, ahli materi dalam produk 93%, dan ahli materi dalam pembelajaran 90,8%. Tahap uji coba kelompok kecil 60% dan pada uji coba kelompok besar 82,75%. Disimpulkan bahwa bahwa media kandang kata telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa anak bersifat multifungsi dan dapat dijadikan pendampingan belajar anak usia dini dengan menarik dan menyenangkan.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan penguatan pendidikan untuk anak usia 0-6 tahun yang diberikan rangsangan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam membantu pertumbuhan dan perkembangannya jasmani serta rohaninya agar siap memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut. Pada usia *golden age* merupakan periode penting untuk masa perkembangan anak. Pada masa ini otak anak akan bertumbuh secara menyeluruh begitu juga dengan perkembangan bahasa. Selain itu, pada masa ini juga mempengaruhi perkembangan kepribadian pada anak dalam proses menulis, mendengar, menyimak, menghafal, dan membaca. Hal ini menjadi satu kesatuan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak sebagai teknik utama. Ada beberapa aspek pada anak usia dini untuk mempelajari proses tumbuh kembang seorang anak, yaitu perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional dan perkembangan seni (Arifudin, dkk., 2021). Kemampuan anak usia dini yang terlihat sangat pesat adalah segi kemampuan bahasanya, aspek bahasa ialah aspek yang sangat berperan penting dalam perkembangan anak yang terkait dengan kosa kata anak. Sistematis bicara anak dan cara anak berfikir secara jelas. Hal dilihat dari karakteristik kemampuan bahasa anak berdasarkan tahap usianya meliputi tahap usia *sensory motory* cangkupan bahasanya berbentuk rata-rata memahami 50 kosa kata atau lebih, biasanya jika memasuki usia 2 tahun anak bisa menambah kosakata rata-rata 200 buah, tahap usia pra operasional cangkupan bisa memahami pertanyaan “ya” dan “tidak” dan pertanyaan “mengapa”, “dimana”, “siapa” dan “kapan”. Tahap usia operasional kognitif dapat menggunakan 900 sampai dengan 1000 kosa kata yang berbeda. Tahap usia operasional formal mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menjawab pertanyaan yang lebih kompleks. Selain itu, perkembangan bahasa anak mencakup beberapa teknik meliputi berbicara, menyimak, menulis, mendengar dan membaca. Jika kemampuan-kemampuan tersebut sudah terpenuhi maka aspek-aspek lainnya akan mengikuti perkembangan bahasa anak (Safitri, dkk., 2023).

Suntrock, (2002) mengatakan bahwasannya bahasa anak usia dini merupakan segala sesuatu symbol yang digunakan oleh anak untuk berkomunikasi dengan orang lain. Kemampuan dalam bahasa anak sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena bahasa merupakan penghubung antara komunikasi manusia dengan manusia lainnya, anak usia 4-6 tahun memiliki karakteristik bahasa seperti dapat berbicara dengan kalimat sederhana, dapat memahami sebuah perintah lisan, mengenal tulisan sederhana dan lain sebagainya. Anita, (2015) mengungkapkan pada hasil penelitiannya bahwa Anak biasanya sangat mudah memahami pelajaran jika disertai rasa bahagia seperti memberikan bermacam-macam kegiatan yang baik untuk menstimulus perkembangan bahasa anak contohnya bercerita atau *storytelling*, membaca nyaring, bernyanyi bersama, bermain drama, dan puzzle huruf. Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di PAUD Modern Al-Rifa'ie Gondanglegi pada bulan agustus dan September 2022 hampir seluruh anak sudah dapat mengenali dan menyebutkan setiap huruf dengan benar dan lancar. Namun, dari 9 anak yang berada di dalam kelas B1 ada 2 anak yang masih belum terlalu sempurna membaca, terutama pada huruf akhir kalimat seperti kalimat ayam, kambing, burung dan perbedaan huruf yang hampir seperti b dan d, f dan v. Oleh karena itu, peneliti akan memfokuskan pada

pembelajaran bahasa pada anak melalui media pembelajaran ini, bertujuan untuk membuat anak menjadi semangat dan menyenangkan tanpa harus memaksa anak untuk belajar membaca yang dapat menyebabkan anak menjadi stress dan tertekan dalam belajar. jika dilakukan dengan cara yang salah. Sehingga, peneliti menciptakan media permainan kandang kata. Disini ini anak dapat belajar serta bermain yang sesuai dengan keinginannya sendiri. Pembelajaran bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang bertujuan sebagai alat komunikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi atau pesan kepada komunikan sebagai mengungkapkan isi hati dan pikiran secara sederhana (Karmila dan Purwadi, 2019) . Bentuk informasi tersebut dapat dikemas melalui keanekaragaman media dengan teknik permainan. Selain itu, anak mampu mendengarkan dan berkomunikasi dengan baik berdasarkan informasi yang diterima melalui panca indra. Kemudian, informasi tersebut akan dikelolah anak dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan. Teknik menerapkan pembelajaran bahasa anak secara mudah diterima melalui permainan symbol meliputi symbol alphabet, tanda baca, angka, lampu lalu lintas untuk pengenalan pola abjad dan huruf dari suatu benda (Dwiyanti,dkk., 2020;Anggraeni, 2021)

Media pembelajaran kandang kata merupakan sebuah alat bantu yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara bermain menggunakan sebuah media yang terbuat dari papan yang berbentuk balok dan dihiasi dengan gambar hewan dan aneka abjad. Media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan pada aspek perkembangan bahasa anak dengan cara bermain dengan media tersebut, dengan banyaknya hal yang menarik di dalam media tersebut di harapkan dapat meningkatkan pembelajaran dan minat anak untuk bermain dan belajar (Ardini,dkk.,2018). Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Hasanah, (2019) menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran yang tetap/monoton mengakibatkan perkembangan pada aspek bahasa anak yang belum berkembang dengan optimal. Maka dari itu peneliti menciptakan media pembelajaran ini yang merupakan media permainan sederhana yang penggunaannya tanpa harus menggunakan peralatan yang membahayakan. Sehingga, media ini aman untuk belajar dan bermain anak. Media pembelajaran berbasis permainan ini tentunya juga menjadi sorotan pada anak karna terlihat unik dan menyenangkan yang tentunya dapat menarik perhatian anak dan membuat anak menjadi aktif dalam bermain dan belajar, anak menjadi sangat dan tidak merasa cepat bosan untuk memahami setiap materi pembelajaran yang terkandung dalam media permainan tersebut (Hayati,2018 ; Rahmi, dkk.,2022). penelitian yang menggunakan media permainan kandang kata yang bertujuan mengembangkan aspek bahasa anak. Keunggulan media pembelajaran kandang kata ini adalah media yang digunakan terbuat dari bahan yang tahan lama karna menggunakan triplek kayu yang dilapisi dengan kain berwarna-warni, memiliki banyak gambar hewan dan beraneka macam abjad untuk menjelaskan dan menceritakan materi pembelajaran, meningkatkan minat dan ketertarikan anak untuk belajar karna media yang digunakan memiliki banyak gambar dan warna, menggunakan metode bercerita gambar hewan-hewan. Media ini bisa digunakan untuk alat komunikasi yang efektif dan efisien untuk menyampaikan materi pembelajaran, memudahkan anak dalam belajar karna merasa nyaman dan enjoy dalam belajar dan menambah daya ingat anak karna belajar dengan menyenangkan (Laranjeiro,2021) .

Tujuan penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan bentuk media kandang kata dan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media kandang kata dalam pembelajaran bahasa untuk anak usia dini di PAUD Modern Al-Rifaie Gondanglegi-Malang.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Borg dan Gall (1983:7720 *Educational Research and Development (Rand D)*) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan., R&D adalah suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan/memproduksi suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini mengembangkan permainan edukasi kandang kata untuk anak PAUD Al-Rifa'ie modern. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan permainan pembelajaran dengan menggunakan aspek perkembangan bahasa anak. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall, yang dipaparkan meliputi studi pendahuluan, yang diawali dengan mengobservasi siswa kemudian dilanjutkan dengan wawancara terhadap guru dan kemudian menganalisis. Perencanaan, diterapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, mengembangkan desain produk yang akan dikembangkan, mengembangkan instrumen uji kelayakan produk. Pengembangan produk, yang dilakukan pertama ialah menyiapkan materi pembelajaran, kemudian mengembangkan produk yang diharapkan. Validasi produk yang dilakukan dengan uji validitas produk dengan ahli isi atau materi dan ahli media. Revisi, setelah memvalidasi produk tersebut selanjutnya produk akan direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari ahli tersebut. Uji coba produk, yang dilakukan dengan menguji coba kelompok kecil dan menguji coba kelompok besar terhadap 40 anak. Revisi, setelah mengujicobakan produk selanjutnya melakukan revisi berdasarkan uji coba produk tersebut. Hasil akhir, berbentuk media pembelajaran kandang kata pada aspek pembelajaran bahasa untuk anak.

Pada tahap validasi, peneliti telah menyediakan instrumen penilaian ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media yang telah di buat. Tujuan validasi untuk mengukur kevalidan media sebelum digunakan oleh peserta didik sebagai objek utama dalam penelitian. Proses validasi dilakukan melalui pemetaan indikator dalam segi pengembangan produk media kadang kata. Kedua, dilakukan pemetaan indikator dalam segi keluasaan materi yang digunakan dalam mengembangkan produk tersebut. jika keduanya telah dilakukan, maka peneliti menuangkan dalam bentuk format instrumen , kemudian hasil instrumen dari setiap indikator akan ditentukan hasil prosentase kelayakan produk (RnD). Adapun komponen aspek indikator sebagai penilaian ahli media meliputi pewarnaan (*colour*) dan gambar (*draw*), penggunaan kata dan bahasa (*text layout*), grafis (*graphics*), desain (*interface*), dan konsep materi. Sedangkan, komponen aspek indikator sebagai penilaian ahli materi meliputi komposisi pembelajaran (*instructional*), keluasaan indikator (*breadth of indicators*), isi konten (*content of matter*), interaksi (*interaction*), umpan balik (*feedback*), dan penanganan kesalahan (*treatment of errors*). Indikator tersebut akan dilakukan analisa lebih lanjut dalam sub indikator dari setiap komponennya dengan tujuan untuk mengetahui secara kuantitatif dari hasil yang dicapai secara akurat. Serta, validator memberikan komentar dalam bentuk saran sebagai revisi produk.

Pada pelaksanaan tahap setelah validasi. Peneliti melakukan uji kelayakan pada dua kelompok meliputi kelompok kecil dan kelompok besar melalui subjek utama yaitu peserta didik. Serta, menguji kelayakan dalam pemetaan komponen indikator. Komponen ketercapaian indikator pada tema binatang meliputi mengetahui macam-macam binatang, mamahami teknik menggunting dan menempelkan gambar sesuai jenisnya, mengekspresikan diri dengan cara menyampaikan pendapat dan menjawab pertanyaan, memahami konsep membedakan simbol bilangan secara sederhana, mengasah keberanian dalam menyampaikan pendapat, dan menunjukkan sikap estetis. Indikator tersebut mempertimbangkan dalam segi enam aspek perkembangan. Respondensi pada uji kelayakan kelompok ssebagai 40 peserta didik. Pada hasil observasi terdapat 15 anak yang mengalami rendahnya matematika dan 25 anak yang tidak mengalami permasalahan matematika. akan tetapi perlu diterapkan konsep pembelajaran yang sama. Berdasarkan data diatas, dapat disimplkan bahwa apabila hasil validasi menunjukkan prosentase, di bawah antara 40-60% maka media pembelajaran harus direvisi ulang sesuai kritik dan saran dari validator agar menjadi lebih layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik (Setyosari,2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai media pembelajaran Kandang Kata dalam pembelajaran bahasa anak di PAUD Modern Al-Rifa'ie dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kandang kata ini dikembangkan untuk meningkatkan aspek perkembangan bahasa anak di PAUD Modern Al-Rifa'ie dengan menampilkan 6 konsep permainan yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran ini banyak mengandung unsur bercerita karena terdapat beberapa gambar binatang dan terdapat konsep permainan bercerita tentang metamorphosis kupu-kupu dan ayam. Aspek bahasa yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut adalah untuk meningkatkan aspek membaca dan menyimak anak dengan mengeja dan menyusun abjad-abjad menjadi nama binatang tersebut.media pembelajaran ini memiliki 4 tingkatan dalam konsep permainan menyusun nama binatang seperti nama binatang sapi berada dalam tingkatang pertama, ayam dalam tingkatan ke 2, bebek dalam tingkatan ke 3 dan kucing berada dalam tingkatan ke 4. Adapun bentuk media kandang kata yang telah dibuat oleh peneliti, terlihat pada gambar 4.1 , sebagai berikut :



Gambar 4.1 Media Kandang Kata

Perancangan media alat permainan edukatif kandang kata pada aspek perkembangan bahasa anak ini disesuaikan/ disamakan dengan kebutuhan dan minat anak untuk belajar dan meningkatkan aspek tersebut. Media ini berbentuk kubus yang terbuat dari papan kayu yang terlapisi dengan kain berwarna, terdapat gambar hewan dan abjad yang menggunakan huruf kecil, terdapat 6 permainan di dalam media tersebut. Desain produk media pengembangan APE kandang kata ini terdiri dari menyebutkan nama hewan, puzzle, menunjukkan makanan hewan, metamorphosis, mengelompokkan hewan darat, dan hewan laut. Validasi desain dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Validasi ahli media ini bertujuan untuk mengetahui desain dan grafis dari media yang dikembangkan tersebut. Tujuan validasi ahli media ini adalah untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Lembar uji kelayakan validasi media di isi oleh ahli media. Hasil validasi ahli media ini disajikan dalam tabel 4.1, Sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli Media			
		TSEV	S-max	Prosentase	Kriteria
1	Pewarnaan (<i>Colour</i>) dan Gambar (<i>Draw</i>)	19	20	95%	Sangat layak
2	Penggunaan Kata atau Bahasa (<i>Text Layout</i>)	18	20	90%	Sangat layak
3	Grafis (<i>Graphics</i>)	19	20	95%	Sangat layak
4	Desain (<i>Interface</i>)	20	20	100%	Sangat layak
	Total	76	80	95%	Sangat layak

Berdasarkan data tabel 4.1 di atas, uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media pada pengembangan media kandang kata ini diperoleh presentase 95% pada pewarnaan (*colour*) dan gambar (*draw*), presentase 90% pada komponen penggunaan kata atau bahasa (*text layout*), presentase 95% pada komponen grafis (*graphics*), presentase 100% pada komponen desain (*design*). Berdasarkan rumus validasi pada uji kelayakan media di peroleh presentase 95% dengan kriteria interpretasi sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil perhitungan indikator dan sub indikator sebagai penilaian autentik. Tujuan validasi dilakukan untuk mengetahui hasil kelayakan media sebelum di uji cobakan kepada peserta didik. Validasi uji kelayakan materi dilakukan dua tahap, pada fokus subjek meliputi materi dalam produk dan materi dalam pembelajaran. Validasi ahli materi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi, materi dan penyajian media yang dikembangkan dari media yang dikembangkan tersebut dengan indikator dan sub indikator yang berbeda sebagai penilaian objektif. Hasil data prosentase memperkuat adanya perbaikan dalam data revisi produk meliputi warna dasar tidak kontras dengan gambar yang telah terkonsep, produk masih belum menunjukkan multifungsi pada bagian papan media. Adapun tahap pertama pada mengujian materi dalam produk dari validator ahli materi. Terlihat pada 4.2, sebagai berikut :

Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi Dalam Produk

No	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli Media			
		TSEV	S-max	Prosentase	Kriteria
1	Komposisi Pembelajaran (<i>Instructional</i>)	17	20	85%	Sangat layak
2	Keluasan Indikator (<i>Breadth of Indicators</i>)	19	20	95%	Sangat layak
3	Isi Konten (<i>Content of Matter</i>)	22	24	91%	Sangat layak
4	Interaksi (<i>Interaction</i>)	19	20	95%	Sangat layak
5	Umpan Balik (<i>Feedback</i>)	19	20	95%	Sangat layak
6	Penanganan Kesalahan (<i>Treatment of Errors</i>)	16	16	100%	Sangat layak
Total		112	120	93%	Sangat layak

Berdasarkan data tabel 4.2 di atas, uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi dalam produk pada tahap pertama validasi diperoleh presentase 85% pada komposisi pembelajaran (*instructional*), presentase 95% pada keluasan indikator (*breadth of indicators*), presentase 91% pada isi konten (*content of matter*), presentase 95% pada komponen interaksi (*interaction*), presentase 95% pada umpan balik (*feedback*), presentase 100% pada penanganan kesalahan (*treatment of errors*). Berdasarkan rumus validasi pada uji kelayakan materi dalam produk di peroleh presentase 93% dengan kriteria interpretasi sangat layak untuk digunakan berdasarkan hasil perhitungan indikator dan sub indikator sebagai penilaian autentik. Kemudian, penilaian ahli materi tahap kedua dilakukan untuk mendiskripsikan kevalidan hasil belajar melalui media kadang kata hingga menemukan responsif kepuasan belajar anak yang telah diekspresikan. Selain itu, observator tentu mengamati pula kemampuan dasar mengajar peneliti saat mendistribusikan media yang telah dibuat dalam pembelajaran untuk peserta didik. Adapun hasil validasi materi dalam pembelajaran di dalam kelas saat menggunakan media kandang kata. Terlihat pada tabel 4.3, sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Validasi Pembelajaran di kelas

No	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli Media			
		TSEV	S-max	Prosentase	Kriteria
1	Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai yang dibunyikan	17	20	85%	Sangat layak
2	Menunjukkan bentuk-bentuk simbol abjad atau angka	18	20	90%	Sangat layak
3	Menyusun huruf-huruf abjad atau angka	22	24	91,6%	Sangat layak
4	Mengenal perbedaan huruf konsonan dan vokal	19	20	95%	Sangat layak
5	Memahami informasi yang di dengar	18	20	90%	Sangat layak
6	Menceritakan kembali kalimat yang ingin di sampaikan	15	16	93,7%	Sangat layak
Total		109	120	90,8%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi pada tahap kedua diperoleh presentase 85% pada Menyebutkan lambang-lambang huruf sesuai yang dibunyikan,

presentase 90% pada Menunjukkan bentuk-bentuk simbol abjad atau angka, presentase 91,6% pada menyusun huruf-huruf abjad atau angka, presentase 95 % pada Mengenal perbedaan huruf konsonan dan vokal, presentase 90% pada Memahami informasi yang di dengar, presentase 93,7% pada Menceritakan kembali kalimat yang ingin di sampaikan. Berdasarkan rumus validasi pada uji kelayakan materi tahap kedua di peroleh presentase 90,8% dengan kriteria interpretasi sangat layak untuk digunakan berdasarkan kevalidan dari analisa indikator dan sub indikator secara komprehensif.

Tabel 4.2 Hasil Uji Coba kelompok

No	Aspek	Komponen	F	Konsep per Indikator				TSEV	S-Max	%
				(a)	(b)	(c)	(d)			
1	Kel. Kecil	Hasil Indikator	15	27	45	27	45	144	240	60
		Rata-rata		45	75	45	75			
2	Kel. Besar	Hasil Indikator	25	77	77	77	100	331	400	82,75
		Rata-rata		77	77	77	100			

Data tabel 4.2 berdasarkan hasil belajar pada uji coba kelompok kecil melalui media kandang kata dilakukan yang terdiri dari 15 anak diperoleh skor 144 dari 4 indikator dengan presentase skor 60% dengan adanya kriteria kelayakan media pembelajaran kurang valid. Ketidakvalidan terkait pencapaian hasil pada kelompok kecil yang masih kurang maksimal sehingga hasil analisa menunjukkan pada indikator a tedapat aspek menyusun abjad menjadi nama hewan mendapatkan nilai 27 karena anak belum dapat menyusun abjad menjadi nama hewan secara sempurna, hasil pengamatan peneliti beberapa anak tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Pada indikator b mengungkapkan bahasa anak memperoleh nilai 45 karena anak telah mampu mengungkapkan bahasa atau menceritakan pengalaman bermain menggunakan media pembelajaran kandang kata tersebut. Pada indikator c mendapatkan nilai 27 dan mengalami sedikit penurunan pada indikator membaca dan menyimak karena anak belum mampu mengenal aksara secara sempurna. Pada indikator d memperoleh nilai 45 karena anak telah mampu mampu membedakan huruf konsonan dan vocal. Berdasarkan hasil observator mendapatkan nilai 144 dengan prosentase 60% dinyatakan masih kurang maksimal dalam segi kondisi peserta didik yang mana ada beberapa anak memang mengalami kemampuan konsentrasi dan daya fokus yang tidak stabil. Terkadang suasana hati anak yang sulit ditebak oleh pendidik saat mengikuti pembelajaran. Sehingga, anak pun tidak dapat mengikuti dengan nyaman dan senang dalam mengembangkan media kandang kata saat pembelajaran berlangsung. akan tetapi, dari segi indikator ada dua poin ketercapaian dalam segi mengungkapkan bahasa dan membedakan huruf konsonan dan vokal.

Berdasarkan tabel di atas hasil uji coba kelompok besar dengan jumlah 25 responden Pada indicator a mendapatkan nilai 77 karena anak telah mampu mampu menyusun abjad menjadi nama hewan. Pada indikator b mendapatkan nilai 77 karena anak telah mampu bercerita dan mengungkapkan perasanya ketika bermain menggunakan media pembelajaran kandang kata tersebut. Pada indikator c mendapatkan nilai 77 karena anak telah mampu membaca dan menyimak dengan baik. Dan pada indicator ke 4 mendapatkan nilai 100 karena anak telah mampu mampu membedakan huruf konsonan dan vocal. Berdasarkan tabel di atas hasil uji coba kelompok kecil dengan jumlah 25 responden mendapatkan nilai 331 dengan nilai rata-rata 82,75%. sehingga mendapatkan kriteria nilai sangat tinggi. Berdasarkan hasil rata-rata dari kelompok kecil

mendapatkan nilai 60% dan kelompok besar 82,75% . Berikut diagram hasil perbandingan prosentase uji coba kelompok kecil dan besar, disajikan sebagai berikut:



Gambar 4.2 Hasil Tahap Uji Coba Kelompok

Berdasarkan gambar 4.2 hasil grafik pada uji kelayakan produk media kandang kata memiliki perbandingan rata-rata kevalidan antara 2,0 - 4,2 terhitung dari analisa hasil uji ahli media dengan prosentase 95% , ahli materi dalam produk 93%, dan ahli materi dalam pembelajaran 90,8%, data tersebut menyatakan produk telah sesuai dengan indikator media. Setelah, melakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar untuk mengetahui keefektifan dan kemenarikan media yang dikembangkan, ditemukan perbandingan hasil 22,75% dari hasil uji coba kelompok kecil dengan prosentase 60% dan uji coba kelompok besar 82,75%. Sehingga, media kandang kata telah membawa hasil belajar pada kelompok kecil terutama pada kemampuan bahasa anak hanya dua indikator dari empat indikator yang telah disediakan oleh peneliti. Namun, pada kelompok besar memperoleh hasil data yang menyatakan layak untuk dipergunakan atau distribusikan dalam jumlah banyak untuk pembelajaran anak usia dini pada kelompok A terlihat dari hasil kelompok besar lebih unggul dari kelompok kecil. Diharapkan media ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan aspek keluasan tema dalam pembelajaran kemampuan bahasa untuk anak usia dini dengan menampilkan enam konsep permainan yang terkandung dalam satu media pembelajaran yang bersifat multifungsi.

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran kandang kata dalam pembelajaran bahasa anak di PAUD Modern Al-Rifa'ie dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kandang kata ini dikembangkan untuk mengembangkan aspek kemampuan bahasa dengan menampilkan enam konsep permainan yang terkandung dalam satu media kandang kata tersebut. Media pembelajaran ini banyak mengandung unsur bercerita karena terdapat beberapa gambar binatang dan terdapat konsep permainan bercerita tentang metamorphosis kupu-kupu dan ayam. Aspek bahasa yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut adalah untuk meningkatkan aspek membaca dan menyimak anak dengan

mengeja dan menyusun abjad-abjad menjadi nama binatang tersebut. media pembelajaran ini memiliki 4 tingkatan dalam konsep permainan menyusun nama binatang seperti nama binatang sapi berada dalam tingkatan pertama, ayam dalam tingkatan kedua, bebek dalam tingkatan ke 3 dan kucing berada dalam tingkatan ke 4. Hasil penelitian dan pengembangan dari ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kandang kata mendapatkan 95% karena berdasarkan hasil validasi dari ahli media, media pembelajaran ini menggunakan warna yang menarik dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Penilaian dari ahli materi dalam produk mendapatkan 93%, dan dari ahli materi dalam pembelajaran mendapatkan 90,8%. berdasarkan hasil validasi menyatakan bahwa media pembelajaran ini memiliki bentuk inovatif, kreatif, dan aman bagi anak-anak meskipun terbuat dari kayu namun telah dilapisi dengan kain yang berwarna jadi bisa dimainkan dalam jangka waktu yang panjang dan juga respon. Pada uji coba kelompok kecil terhadap 15 anak mendapatkan 60% dan pada uji coba kelompok besar terhadap 25 anak mendapatkan 82,75%. Saran penelitian dan pengembangan bahwa media kandang kata telah layak untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa anak, melihat bentuk media telah memenuhi kriteria yang bersifat multifungsi. Hal ini dapat dijadikan acuan sebagai pendampingan belajar anak usia dini. Selain itu, media kandang kata dapat didistrusikan untuk diterapkan kepada anak yang mengalami keterlambatan berbahasa dapat dijadikan stimulus anak untuk berbaha dengan teknik permainan yang inovatif, kreatif, dan aman.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, Denok Dwi,(2021). *Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Metode Bercerita Dengan Media Diorama*. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.1, pp : 59–78 (Online) <https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i1.2716>.
- Ardini, Puspa Pupung, and Anik Lestaringrum, (2018). *Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, *Adjie Media Nusantara*, p. 3
- Arifudin, Opan, Imanuddin Hasbi, Eka Setiawati, Anik Lestaringrum, Agus Suyatno, Yenda Puspita, dkk., (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina
- Anita Yus, (2015). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, 3rd edn. Jakarta: KENCANA
- Borg and Gall, (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London : Longman Inc
- Dwiyanti, L, and R I Khan, (2020). *Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE*. *SENASTER" Seminar Nasional Riset*, 1.1, 1–8 (Online) <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/senaster/article/view/2754>
- Hasanah, Uswatun,(2019) *.Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro*, *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 20 (Online) <https://doi.org/10.24235/awlad.v5i1.3831>.
- Hayati, Miratul, (2018). *Designing of Educational Game Tools for Early Childhood Development*

Based on Islamic Values, 115.Icems 2017 (2018), 196–200. (Online) <https://doi.org/10.2991/icems-17.2018.38>.

John W. Santrock, (2002). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Jilid 1*, 1st edn Jakarta: Erlangga

Karmila, M and Purwadi, (2019). *Buku Ajar Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini*, 1st edn Semarang: UPT Penerbitan Universitas PGRI Semarang Press

Laranjeiro, Dionísia, (2021). *Development of Game-Based m-Learning Apps for Preschoolers*, Education Sciences, 11.5. (Online) <https://doi.org/10.3390/educsci11050229>.

Mahmud, Nurhamsa, and Farida Samad, (2020). *Contextual-Based Educational Game Tools for Early Childhood Language Learning in Kindergarten*, Ictl 2018, 2020, 93–96 (Online) <https://doi.org/10.5220/0008901800930096>

Rahmi, Putri, Reka Dersa, and Jamaliah Hasballah, (2022). *Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak*, EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 1.2 (2022), 89–97 (Online) <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/article/view/1296>.

Safitri, Nita Dwi, Uswatun Hasanah, and Farhatin Masrurroh, (2023). *The Development of Thematic Board Educational Game Tools to Train The Literacy Skills of Children 5-6 Years Old*, Indonesian Journal of Early Childhood Educational Research, 1.2 (2023), 75–86 (Online) <https://doi.org/10.31958/ijecer.v1i2.8156>

Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group