

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI PERMAINAN BOX AND BOARD COLOUR PADA ANAK

Desy Misnawati¹, Widi Wulansari², Dema Yulianto³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

ades35239@gmail.com¹, widiwulansari@unpkediri.ac.id², dema@unpkediri.ac.id³ Misnawati, Desy. Widi Wulansari, Dema Yulianto.(2020). Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Box And Board Colour pada Anak. *Jurnal Pelita PAUD*, 5(1), 1-7.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v5i1.1024>

Diterima:14-07-2020

Disetujui: 27-07-2020

Dipublikasikan: 03-12-2020

Abstrak: Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif box and board colour yang bermanfaat sebagai sarana meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak usia 4 – 5 tahun. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan mengadopsi langkah-langkah penelitian dari Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi tiga tahap yaitu: pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain. Analisis hasil validasi dilakukan dengan menggunakan rumus Aiken. Validasi Hasil penelitian ini sebagai berikut (1) menurut ahli materi, alat permainan edukatif box and board colour sesuai untuk pembelajaran membaca permulaan bagi anak usia 4 – 5 tahun, (2) menurut ahli media, alat permainan edukatif box and board colour tepat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia 4 – 5 tahun, (3) sesuai hasil validasi dari ahli materi dan media disimpulkan bahwa alat permainan edukatif box and board colour yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: Alat permainan edukatif *Box and Board Colour*, Kemampuan membaca permulaan, Anak usia 4 – 5 tahun.

Abstract: *This study aims to develop an educational tool box and board color game that is useful as a means of increasing the ability to begin reading for children aged 4-5 years. The type of research used is development research by adopting research steps from Borg and Gall which are simplified into three stages: data collection, product design, and design validation. Analysis of the results of the validation was carried out using the Aiken formula. Validation The results of this study are as follows (1) according to material experts, the box and board color educational game tools are suitable for beginning reading learning for children aged 4 - 5 years, (2) according to media experts, the box and board educational toys are appropriate to be used as learning media for children aged 4 - 5 years, (3) according to the results of the validation of the material experts and the media concluded that the educational tool box and board color produced was declared feasible to be used in learning to increase the ability to begin reading for children aged 4-5 years.*

Keywords: *Box and Board Color Educational Game, Early Reading Ability, Children Aged 4-5 years.*

PENDAHULUAN

Anak usia 4 – 5 tahun merupakan anak yang berada pada masa emas untuk perkembangan segala aspek yang dimiliki manusia, baik fisik, kognisi emosi, maupun sosial. Perkembangan ini memiliki pola yang sama, namun berbeda ritme antara aspek yang satu dengan yang lain (Hartati, dalam Saepudin, 2013:3). Oleh sebab itu, diselenggarakan program pendidikan bagi anak usia dini yang bertujuan

membantu anak untuk mengembangkan dan menyeimbangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi 6 aspek perkembangan, yaitu nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni (Depdiknas, dalam Ariestadi, 2010: 212). Aspek -

aspek perkembangan disini saling terjalin satu sama lain tidak berkembang sendiri sendiri. Dengan demikian dapat diketahui bahwa banyak potensi anak yang harus dikembangkan. Utamanya adalah perkembangan bahasa.

Bahasa adalah alat komunikasi utama yang digunakan anak untuk mengungkapkan keinginannya. Tujuan kemampuan berbahasa disini sebagai persiapan membaca anak agar anak mampu berkomunikasi, memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya. Aspek perkembangan bahasa sangatlah perlu dikembangkan karena melalui bahasa, anak dapat memahami kata dan kalimat serta memahami hubungan antara lisan dan tulisan. Menurut Suhartono (dalam Puspito, 2018: 42) bahasa anak adalah ungkapan anak untuk menyampaikan kebutuhan pribadinya. Perkembangan bahasa anak usia dini mengandung empat aspek keterampilan yaitu mendengar, berbicara, membaca, dan menulis yang sering disebut dengan istilah kemampuan membaca permulaan. Menurut Datmiyati Zuchdi dan Budiasih (dalam Indria, Sumarsih, dkk. 2017:95) kemampuan membaca permulaan dapat

diketahui pada aktivitas visual yang melibatkan pemahaman simbol atau tulisan yang diucapkan dan menitikberatkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang baik guna memperoleh informasi. Adapun kemampuan membaca diperoleh dari mengenal bentuk, mengenal perbedaan huruf, dan merangkai kata. Oleh karena itu, sangat diperlukan peran guru dalam memfasilitasi pembelajaran anak agar dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini menekankan pada prinsip belajar seraya bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang spontan dilakukan oleh anak. Dalam hal ini bermain bersifat bebas, tidak terikat dan tidak ada paksaan. Menurut Rosdiani (dalam Ardiyanto, 2017: 36), bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriangannya atau kebahagiaan. Menurut Yulianty (dalam Ardiyanto, 2017: 36), bermain merupakan kegiatan yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya, baik itu perkembangan motorik dan kognisinya. Menurut Moeslichatoen (dalam Sulastrri, N. K. dkk. 2013: 3), dengan bermain anak mampu mendengarkan beraneka macam bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, serta memperkaya perbendaharaan kata. Anak mengekspresikan permainan tersebut dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan permainan diharapkan mampu mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Karena Permainan disini memiliki nilai edukatif yang mampu mengembangkan aspek kemampuan membaca anak secara optimal. Adapun syarat permainan edukatif yang mampu mengembangkan secara efektif dan optimal diantaranya: (1) aman bagi anak, (2) multifungsi, dapat dimainkan secara bervariasi, (3) merangsang partisipasi aktif anak, sesuai

kemampuan anak (tidak terlalu sulit atau terlalu mudah), (4) menarik dari segi warna dan bentuk, (5) mendorong anak untuk bermain bersama. Hal tersebut di dukung oleh penelitian Badru Zaman (dalam Syamsuardi, 2012: 61) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif mampu mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Adapun kelebihan dalam permainan ini yaitu mampu mengembangkan semua aspek perkembangan anak dan multifungsi.

Namun, menurut hasil pengamatan di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita Ngujung Kedungwaru Tulungagung, menunjukkan masih rendahnya kemampuan membaca permulaan anak khususnya pada usia 4 – 5 tahun yaitu kelompok A. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran belum menggunakan permainan yang edukatif untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Akibatnya, kemampuan membaca permulaan anak belum berkembang, anak belum jelas menyuarakan huruf, anak masih mengalami kebingungan membedakan huruf misalnya antara huruf “b” dan “d”, lalu “w” dan “m”, anak masih memerlukan bantuan guru dalam merangkai huruf menjadi kata, anak kurang memiliki perhatian terhadap penjelasan guru.

Berdasarkan permasalahan diatas, perlu adanya usaha dalam pembelajaran membaca permulaan pada anak kelompok A Taman Kanak – Kanak yaitu dengan cara memberikan media yang menarik. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan alat permainan edukatif *box and board colour* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Permainan *box and board colour* ini adalah permainan modifikasi dari permainan *make a match* atau mencari pasangan yang dikembangkan oleh Lorna Curran (1994: 1). Penggunaan media *box*

and board colour diharapkan dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran membaca permulaan. Melalui media *box and board colour* anak akan memperoleh informasi tentang simbol-simbol huruf, kata, dan gambar yang memiliki kalimat sederhana secara kongkrit.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian pengembangan media permainan edukatif *Box and Board Colour* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan peneliti dalam menghasilkan suatu produk tertentu dan menentukan keefektifan produk.

Prosedur

Penelitian pengembangan ini menggunakan teori Borg dan Gall (dalam Lusiana dan Lestari, 2013: 3) yang terdiri dari sepuluh tahap. Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang di kembangkan, peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi tiga tahapan, penyederhanaan dilakukan karena beberapa faktor. Adapun faktor tersebut meliputi : Keterbatasan waktu dan Kondisi pandemi covid 19. Selanjutnya, agar setiap tahapan dapat di pahami, maka dijelaskan sebagai berikut :

1. Pengumpulan data

Peneliti dalam penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di lembaga Taman Kanak-kanak.

2. Desain Produk

Ada bermacam macam produk yang dihasilkan dalam penelitian dan

pengembangan (*Development*). Dalam bidang pendidikan, produk -produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas pendidikan terutama lulusan yang berkualitas. Dalam penelitian ini, peneliti akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari berbagai macam bahan seperti kardus bekas dan triplek. Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi fungsi *Box and Board Colour* dan mendapatkan ide untuk mendesain dan mengembangkan *Box and Board Colour* untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak.

3. Validasi Desain

Validasi desain adalah proses dimana menentukan keefektifan suatu produk yang dirancang dengan cara menilai. Validasi desain yang dilakukan disini hanya sebatas pemikiran rasional. Validasi disini dilakukan oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman untuk menilai produk yang dibuat tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain media *Box and Board Colour* ini, sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

Intrumen

Macam Validitas Instrumen disini digunakan untuk menilai / mengukur kelayakan suatu produk. Menurut Sugiyono (2017:298) Suatu instrumen dikatakan valid atau memiliki validitas bila instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur. Untuk itu dalam mengembangkan media permainan *Box and Board Colour* ini dibutuhkan evaluasi/penilaian agar media permainan *Box and Board Colour* layak untuk digunakan. Evaluasi media dalam mengembangkan media permainan *Box and Board Colour* dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli atau validasi ahli dengan menggunakan instrument penilaian.

Instrumen penilaian untuk para ahli media dan ahli materi disini dibuat dengan mengacu pada Peraturan Menteri nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak berdasarkan kelompok usia. Dibawah ini adalah tabel tingkat pencapaian perkembangan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun.

Tabel 1. Tingkat pencapaian perkembangan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun

No.	Lingkup <u>Perkembangan</u>	Usia 4-5 Tahun
1	Mengungkap kan bahasa	Menyebukan kata-kata yang dikenal. Memperkaya perbendaharaan kata.
2	Keaksaraan	Mengenal simbol-simbol huruf. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) <u>huruf A-Z</u>

Adapun penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrument validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi ada 3 dosen ahli kepaud-an dan 2 dosen ahli media.

Analisis Data

Analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan rumus Aiken untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan media *Box and Board Colour*. Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik yang menggambarkan posisi dari yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif. Tingkat pengukuran penilaian dalam penelitian ini menggunakan instrument

validasi. Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus Aiken untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang di hasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Adapun produk atau media dikatakan valid ketika nilai lebih dari atau sama dengan 0,5 (Retnawati, 2016: 31).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil pengujian

Setelah Selesai pembuatan produk *Box and Board Colour* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A (usia 4-5 tahun), produk ini divalidasi oleh beberapa ahli yaitu : ahli materi dan ahli media. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi ini digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya produk pengembangan media permainan edukatif *Box and Board Colour*. Berikut hasil validasi dari para ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli materi

Butir	Nilai	Keterangan
1	0,84	Valid
2	0,84	Valid
3	0,75	Valid
4	0,67	Valid
5	0,583	Valid
6	0,67	Valid
7	0,67	Valid
8	0,75	Valid
9	0,75	Valid
10	0,75	Valid
11	0,83	Valid
12	0,917	Valid
13	0,75	Valid

Berdasarkan tabel 2 Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi pada media *Box and Board Colour* di peroleh nilai lebih dari atau sama dengan 0,5 yang

artinya mendapatkan nilai syarat valid dan kelayakan produk.

Tabel 3. Hasil perhitungan penilaian validasi ahli media

Butir	Nilai	Keterangan
1	0,75	Valid
2	0,625	Valid
3	0,625	Valid
4	0,75	Valid
5	0,5	Valid
6	0,875	Valid
7	0,625	Valid
8	0,875	Valid
9	0,625	Valid
10	0,625	Valid
11	0,625	Valid
12	0,625	Valid
13	0,75	Valid
14	0,75	Valid
15	0,5	Valid

Berdasarkan tabel 3 Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi pada media *Box and Board Colour* di peroleh nilai rata - rata lebih dari atau sama dengan 0,5 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan media layak di gunakan.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Alat Permainan Edukatif (APE) *Box and Board Colour* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di Taman Kanak – Kanak. Berdasarkan dari hasil permasalahan yang ada, perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar anak didik serta sebagai bahan ajar pendidik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A. Alat permainan edukatif yang dikembangkan, diharapkan mampu mengatasi

permasalahan belajar anak didik, meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak didik serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Media alat permainan edukatif (APE) sangat dibutuhkan seorang pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar pada anak usia dini agar materi yang diberikan oleh pendidik sampai atau di terima oleh anak. Dalam pembuatan media alat permainan edukatif (APE) untuk anak harus memperhatikan karakteristik dan disesuaikan dengan aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang multifungsi dan ramah biaya dengan judul penelitian “Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Permainan *Box and Board Colour* Pada Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Ngujang Kabupaten Tulungagung.

Produksi pengembangan APE ini dilakukan sendiri oleh peneliti dengan memanfaatkan kardus bekas, triplek, kain fanel, kartu gambar dan kartu kata sebagai media pembelajaran anak kelompok A Taman kanak-kanak. Setelah produk pengembangan alat permainan edukatif (APE) *Box and Board Colour* jadi, produk ini dilakukan validasi oleh beberapa ahli media dan ahli materi melalui lembar instrumen validasi untuk menentukan hasil layak atau tidaknya produk pengembangan tersebut. Berikut hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan terhadap penelitian ini : Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan Khusnul Laely (2013) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar”. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman anak terhadap kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu gambar. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan diperoleh bahwa

kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media kartu gambar dapat peningkatan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di Bustanul Athfal Aisyiyah Kalinegoro.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yaitu telah dikembangkan sebuah produk *Box and Board Colour* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A (usia 4-5 tahun), *Box and Board Colour* ini dibuat dengan bahan – bahan seperti kardus bekas, triplek, kartu kata dan kartu gambar yang berisi tentang tema tema pembelajaran paud. Melalui kartu gambar dan kartu kata pada *Box and Board Colour* dapat mengenalkan kosa kata dan huruf abjad kepada anak serta dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak. Rata-rata penilain validator ahli materi dan ahli media mendapatkan hasil kelayakan (valid).

DAFTAR PUSTAKA

- Saepudin, A. 2013. Problematika Pendidikan Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Cakrawala Dini*. Volume 4 (1): 3.
- Ariestadi, D. 2010. Kajian Dan Pengembangan Standar Bangunan Taman Kanak-Kanak Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 33 (2) : 121.
- Ardiyanto, A. 2017. Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Anak. Usia Dini. *Jurnal Jendela Olahraga*, Vol 2 (2) : 36.
- Sulastri, N. K. dkk. 2013. Implementasi Teknik Bermain Peran Dalam Upaya Meningkatkan Sikap Sosial

- Emosional Dan Kemampuan Bahasa Anak Kelompok B Tk Negeri Pembina Kelungkung. *Jurnal Pendidikan Dasar Ganेशha*, Vol 3 (1) : 3.
- Syamsuardi. 2012. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete. *Jurnal Publikasi Pendidikan* , Vol 11 (1) : 61.
- Puspitorini, T, D. 2018. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Madiun. *Jurnal Care*, Volume 5 (2) : 42.
- Indria, V.P. Sumarsih. dkk. 2017. Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Metode Membaca Glenn Doman Pada Anak Kelompok A Paud Sambela Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol. 2 (2)
- Retnawati, H. 2016. *Validitas Reliabilitas dan Karakteristik Butir*. Yogyakarta : Parama Publishing
- Lusiana, D. & Lestari W. 2013. Instrumen Penilaian Afektif Pendidikan Karakter Bangsa. *Journal of Educational Research and Evaluation*, Vol 2 (1) : 3.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2017.