

erika-2

by OHX B20-66

Submission date: 10-Apr-2022 11:06AM (UTC+1000)

Submission ID: 1806313920

File name: 1._ARTIKEL_PUBLISH_ERIKA.docx (76.16K)

Word count: 4245

Character count: 26880

PENGEMBANGAN WAYANG HURUF UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN

Erika Nuraini¹, Veny Iswantinegtyas², Intan Prastihastari Wijaya³

31

PG-PAUD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

nurerika457@gmail.com¹, veny.unpkediri@gmail.com², intanpraswijaya@gmail.com³

ABSTRAK

Riset yang sudah dicoba bermaksud mendeskripsikan pengembangan wayang huruf buat menstimulasi keahlian membaca permulaan pada anak, perihal ini dilatar belakangi oleh berartinya membagikan stimulasi keahlian membaca permulaan buat anak umur dini dengan memakai media yang menarik. Tidak hanya itu, keahlian membaca permulaan pula butuh dibesarkan supaya anak mempunyai kesiapan dalam melanjutkan kependidikan yang besar lagi ialah sekolah bawah. Buat tingkatkan keahlian membaca permulaan bisa distimulus dengan sebagian pemakaian media pendidikan, media tersebut ialah media pendidikan yang bisa bermanfaat buat tingkatkan keahlian membaca permulaan ialah dengan lewat media Wayang Huruf yang bisa buat tingkatkan keahlian membaca permulaan pada anak, sehingga bisa menarik atensi belajar anak semenjak dini. Tujuan riset ini buat menstimulasi keahlian membaca permulaan dengan memakai media wayang huruf. Pemakaian media wayang huruf hendak lebih mengasyikkan untuk anak dalam membaca permulaan, sebab media wayang huruf sangat menarik untuk anak serta dengan memakai sesuatu media pendidikan sanggup tingkatkan semangat belajar pada anak. Evaluasi pakar modul mendapatkan skor rata-rata. Tata cara yang digunakan pada riset ini merupakan tipe riset pengembangan RnD (Research and Development) dengan pendekatan kuantitatif, periset memakai media wayang huruf buat menstimulasi keahlian membaca permulaan pada anak. Riset memakai 4 sesi ialah kemampuan serta permasalahan, pengumpulan informasi, desain produk, serta validasi desain, ini diakibatkan sebab keadaan pandemi Covid 19, menjadikan sulitnya memperoleh ijin riset di lembaga buat melanjutkan ke sesi berikutnya. Riset pakar modul di peroleh nilai lebih dari 0,05 yang maksudnya memperoleh nilai ketentuan valid serta kelayakan produk. Tidak hanya itu, evaluasi pakar media diperoleh nilai rata-rata lebih dari 0,05 yang maksudnya memperoleh nilai ketentuan valid serta media layak dipergunakan serta diujicobakan. Kesimpulan riset ini merupakan aktivitas pendidikan dengan memakai media wayang huruf sanggup tingkatkan keahlian membaca permulaan pada anak.

30

Kata Kunci: Pengembangan Media Wayang Huruf, Membaca Permulaan, Anak Usia Dini.

Abstract : The research that has been tried aims to describe the development of wayang characters to stimulate early reading skills in children, this is motivated by the importance of providing stimulation of early reading skills for early childhood using interesting media. Not only that, early reading skills also need to be raised so that children have readiness to continue their education, which is another big school. To improve early reading skills, it can be stimulated with some use of educational media, these media are educational media that can be useful for improving early reading skills, namely through Puppet Letter media which can improve early reading skills in children, so that they can attract children's learning attention from an early age. . The purpose of this research is to stimulate early reading skills by using the media of wayang letters. The use of character puppet media will be more fun for children in early reading, because character puppet media is very interesting for children and using an educational medium can increase the enthusiasm for learning in children. Evaluation of media experts get an average score. The procedure used in this research is a type of RnD development research (Research and Development) with a quantitative approach, researchers use the puppet letter media to stimulate early reading skills in children. The research used 4 sessions, namely ability and problems, information gathering, product design, and design validation, this was due to the Covid 19 pandemic, making it difficult to obtain research permission at the institution to proceed to the next session. The module expert research obtained a value of more than 0.05, which means obtaining the value of valid provisions and product feasibility. Not only that, the evaluation of media experts obtained an average value of more than 0.05, which means that the value of the provisions is valid and the media is suitable for use and testing. The conclusion of this research is that an educational activity using the media of wayang characters can improve early reading skills in children.

Keywords: Development of Letter Puppet Media, Beginning Reading, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Membaca merupakan keterampilan yang sangat penting bagi siswa. Menurut Dalman (dalam Munthe & Sitinjak, 2018) membaca adalah kegiatan atau proses kognitif yang berusaha menemukan berbagai informasi yang terkandung dalam sebuah kalimat. Melalui membaca, siswa memperoleh informasi, memperkaya kosa kata, dan mengembangkan berbagai wawasan dan pengetahuan. Melihat banyaknya manfaat membaca, maka perlu mengajarkan dan mendidik anak membaca sejak dini. Pemahaman membaca permulaan adalah langkah dalam proses belajar membaca, di mana siswa memperoleh kemampuan, menguasai keterampilan membaca, dan memiliki pemahaman yang baik tentang isi pemahaman membaca. Oleh karena itu, guru harus dirancang untuk belajar membaca dengan baik sehingga mereka dapat mengembangkan kebiasaan membaca mereka sebagai hal yang menyenangkan. Lingkungan belajar perlu diciptakan melalui kegiatan yang menyenangkan dan kreatif, terutama saat belajar membaca. Artinya guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan media yang merangsang semangat belajar anak.

Pembelajaran membaca sejak dini pada anak usia dini sangat penting

diberikan, sehingga beberapa ahli yang menjelaskan pentingnya membaca sejak dini antara lain : Menurut (Slavin, 2011) disebutkan bahwa dalam penelitian literasi darurat (*emergent literacy*) atau pengetahuan dan kemampuan anak-anak dapat masuk sekolah dengan banyak pengetahuan tentang membaca. Pemahaman bacaan berkontribusi pada keberhasilan pengajaran pemahaman bacaan formal di sekolah. Selain itu, penelitian ini menemukan bahwa ternyata anak kecil sering mempelajari pengertian menulis, bahwa huruf-huruf disusun dari kiri ke kanan, spasi antar kata bermakna, dan buku dibaca dari sampulnya dan dipelajari konsep penulisannya.

(Nutbrown & Clough, 2015) menyatakan bahwa keterampilan membaca anak membantu anak mengasosiasikan bunyi dengan kalimat dan mendorong mereka untuk mulai membaca serta menulis. Buat membangkitkan atensi membaca anak, anak wajib diberikan akses ke bermacam bahan teks(novel, puisi, serta bahan tertulis yang lain). Terdapat 3(3) aspek bahasa lisan yang nampak jadi kunci pendidikan serta pertumbuhan literasi anak ialah: mendongeng, pemahaman fonologis, serta berdialog tentang literasi. Kedua, bagi(Holt, 2012) membiarkan anak kerap berhubungan dengan novel yang banyak teksnya, daripada dengan novel yang

banyak sketsanya, hingga anak hendak siap membaca. Selaku seseorang anak, kanak-kanak butuh mengisi mata mereka dengan bacaan, sama semacam mereka kala kecil mengisi kuping mereka dengan ucapan sebagai seorang anak.

Hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita I Rowoharjo kelompok A menunjukkan bahwa dalam pembelajaran pengenalan huruf dan keterampilan membaca awal belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari jumlah siswa 18 anak, 9 anak diantaranya diam saat guru menyuruh anak membacakan huruf-huruf yang tertulis di papan tulis, beberapa anak masih belum mengenal nama-nama huruf dan beberapa anak yang menyebut nama hurufnya terbalik atau bingung untuk membedakan hurufnya. Misalnya, antara huruf “b” dan “d”, kemudian “m” dan “w”. Berdasarkan pengamatan tersebut, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan membaca. Anak masih membutuhkan bantuan guru untuk menyusun huruf menjadi kata, bahkan anak kurang tertarik melihat penjelasan guru. Hal ini dikarenakan guru kurang variatif dalam penggunaan media dalam pembelajaran, dan anak cepat merasa bosan saat pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang relevan yaitu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, 2013)

menunjukkan bahwa penggunaan media abjad wayang secara kuantitatif terdapat peningkatan kemampuan literasi awal anak pada setiap siklusnya. Selanjutnya, pada penelitian eksperimental yang dilakukan oleh (Taulany & Prahesti, 2019) mengenai penggunaan wayang huruf serta media poster buat ekspansi kosa kata bahasa inggris pada anak menampilkan kalau jumlah kosakata bahasa inggris yang dipelajari anak sehabis memakai kepribadian wayang huruf dalam media pembelajaran terbukti lebih banyak daripada menggunakan poster. Selain itu, penelitian yang dilakukan (Hayati & Manawar, 2014) mengidentifikasi pentingnya membaca dalam bahasa kanak-kanak, baik di area sekolah ataupun rumah dalam persiapan berkepanjangan kanak-kanak di sekolah bawah. Minimnya keahlian membaca hendak membatasi anak dalam berbicara, paling utama penyusutan prestasi pertumbuhan bahasa anak. Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Siska Aladiah & Jamil, 2020) di lapangan khususnya kelompok B1(usia 5- 6 tahun) di RA 4 Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren Kecamatan Jaluko Kabupaten Muaro Jambi yang berjumlah 21 anak, bisa dilihat pertumbuhan membaca anak umur dini masih rendah. Untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak, maka dilakukan stimulus berupa pengembangan

perangkat pembelajaran berupa wayang kulit.

Wayang huruf digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Terdapat perbedaan antara beberapa penelitian terdahulu tentang penggunaan wayang huruf sebagai media pembelajaran adalah “Wayang Hurufku” merupakan media wayang huruf yang digunakan hanya berbentuk dari potongan gambar dan bentuk abjad saja dengan diberi stik/tongkat yang ditempelkan pada belakang gambar yang berbahan dasar kardus. Perbedaan media Wayang Hurufku adalah peneliti memodifikasi media wayang huruf diatas menjadi Wayang Hurufku dimana media Wayang Hurufku ini berbahan dasar dari karton tebal yang berbentuk kepala wayang Arjuna, bentuk berbagai macam jenis huruf abjad A-Z dengan ukuran 13 x 13, dan diberi bentuk tangan, selanjutnya diberi berbagai macam warna yang membuat anak senang dan tidak cepat bosan, karena pada pembelajaran dengan menggunakan media wayang hurufku ini anak-anak bisa mengenal tokoh wayang dan sangat identic dengan karakter anak yang suka dengan berbagai macam warna.

KAJIAN TEORITIK

1. Pengertian Membaca Permulaan

Membaca permulaan artinya keterampilan yang dibutuhkan peserta didik buat membantu menjadi pembaca

yg baik dan benar. Diantara keterampilan tersebut, banyak yang diperoleh secara alami, baik tempat tinggal, di rakyat, maupun pada sekolah. Keterampilan ini sangat krusial dimiliki siswa karena akan mempengaruhi kemampuan membaca mereka nantinya. (Usaid, 2014).

Berdasarkan (Taufina, 2016) membaca pendahuluan adalah membaca permulaan dalam teori keterampilan, yang berarti menekankan pada proses penyandian membaca mekanis. Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses perekaman dan decoding. Membaca permulaan terdiri asal membaca nyaring serta membaca lancar. (Nurnaningsih, 2016) menjelaskan bahwa pembelajaran membaca awal sangat sempurna digunakan menjadi sarana untuk membimbing anak sebagai pembaca yg berdikari, melalui pembelajaran membaca nyaring, pengajar bisa membuat materi cetak (mangkat) menjadi hidup. Melalui kegiatan membaca pendahuluan ini guru bisa menyampaikan model membaca, dengan kecepatan, irama, dan suara yg tepat. Steinberg (Ahmad Susanto, 2011) mengemukakan bahwa membaca awal artinya membaca yg diajarkan secara terprogram pada anak

prasekolah. Program ini berfokus di kata istilah yang utuh dan bermakna dalam konteks eksklusif anak serta materi yang diberikan melalui permainan serta aktivitas yg menarik sebagai media pembelajaran.

Menurut (Zubaidah, 2013) kegiatan dalam membaca awal masih lebih ditekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang bunyi yang berupa huruf, kata, dan kalimat dalam bentuk sederhana. Pengucapan akan lebih bermakna jika dapat membangkitkan makna seperti dalam tuturan lisan. Latar belakang pengalaman siswa juga berpengaruh dalam mengembangkan kosakata dan konsep dalam membaca awal.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin "medium" yang berarti perantara atau pengantar. Dan secara umum, masuk akal bagi setiap orang untuk dapat mengakses informasi dari sumber ke penerima. Oleh karena itu, media juga merupakan jenis alat, teknik atau metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan, membantu memperkuat bahan ajar sehingga minat belajar siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar. (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2014) menyatakan bahwa media bila dipahami sebagian besar adalah orang, bahan atau

peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. . Media pembelajaran ada peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung (Guslinda & Kurnia, 2018).

Sedangkan menurut (Heri, 2020) Media pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengarahkan pesan (bahan ajar) berupa bahan, alat grafik, instrumen atau teknik dalam kegiatan belajar mengajar untuk memungkinkan terjadinya proses interaksi, komunikasi, pembelajaran, antara guru dan siswa secara tepat. sedemikian rupa sehingga membangkitkan perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Selain itu, Asyhar (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengirimkan atau menyebarkan pesan dari suatu sumber secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang baik dimana penerimanya dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa

yang bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.

3. Pengertian Media Wayang Huruf

Kata media asal dari kata jamak medium yang berarti mediator. Berdasarkan Association for Education and Communication Technology (AECT), media didefinisikan menjadi segala bentuk yg dipergunakan buat proses penyebaran informasi. Sedangkan Education Association (NEA), mendefinisikan media sebagai benda-benda yang bisa dimanipulasi, ditinjau, didengar, dibaca atau didiskusikan bersama instrumen yang dipergunakan, baik pada aktivitas belajar mengajar yg dapat menghipnotis efektifitas acara instruksional.

Wayang dalam kamus bahasa Indonesia, artinya tiruan boneka manusia yang terbuat berasal kulit atau goresan kayu, dll yg dapat dipergunakan buat memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional mirip pada daerah Bali, Jawa, Sunda. Wayang dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang. menurut Puriyono, wayang artinya seni hias yg artinya aktualisasi diri budaya bangsa Indonesia. menurut Suharyono dalam

biologi serta Munawar (2014), wayang merupakan gambar-gambar yg dilukis di selembar kertas atau kain, gambar tersebut didesain dari satu adegan mengikuti adegan lainnya.

Wayang abjad adalah berbagai bentuk abjad dari a sampai z yang ditulis di atas karton berbentuk persegi panjang dan diberi batang agar anak-anak dapat memegangnya seperti boneka. Media wayang dapat menginformasikan anak-anak tentang membaca dan menulis awal dengan cara yang menyenangkan, Lestari (2013). Selain itu, Winda (2018) mengemukakan bahwa Media Wayang Surat merupakan media yang memberikan daya tarik tersendiri bagi anak-anak dengan memainkan tokoh-tokoh wayang yang akan diperankan sesuai dengan imajinasinya.

Tempat surat Wayang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca anak kecil. Yang dimaksud wayang di sini adalah gambar yang dibentuk dari huruf-huruf yang melambangkan orang, benda, buah-buahan, matahari, bulan, bintang, dll. Kemudian mereka diberi stempel seperti wayang yang kita kenal selama ini. Media wayang merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak terutama

pada tahap membaca awal, karena media wayang terlihat menarik, aman untuk anak. Anak dan guru serta anak dapat bermain sesuai dengan perkembangan anak. Menyortir. Dengan demikian, media sinematik adalah representasi dan bayangan cerita yang mencerminkan esensi atau karakter dengan cara tertentu. Media dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak dan dapat dimainkan oleh guru dan anak tergantung pada tahap perkembangan anak.

Dalam penelitian ini pembelajaran membaca awal akan disajikan melalui gambar-gambar yang dihias seperti wayang. Wayang merupakan simbol huruf AZ yang sangat menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak. Boneka huruf ini dibuat dengan menggunakan kertas karton, kemudian kita potong sesuai dengan pola huruf yang telah dipilih kemudian dilapisi dengan kertas origami warna warni, dipotong sesuai pola kemudian ditutup dengan lakban bening agar tidak lepas dan tahan lama. Setelah itu, kita bisa menempelkan atau memasang penyangga wayang berupa stik bambu agar lebih terlihat seperti wayang biasa.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini berupa penelitian pengembangan bahan ajar untuk membangunkan anak pada kemampuan membaca awal, yang menyangkut jenis penelitian perkembangan dengan pendekatan kuantitatif, karena hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah: menunjukkan proses menghitung validasi item instrumen. Menurut (Sugiyono, 2013) Penelitian R&D adalah jenis penelitian yang berfungsi untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan dilanjutkan dengan mengujinya. Oleh karena itu, penelitian ini juga menjelaskan bahwa jenis penelitian yang digunakan dalam memperoleh hasil berupa produk dan melakukan uji efektivitas produk. Instrumen disini digunakan untuk menilai/mengukur kelayakan suatu produk berupa Media Wayang Huruf. Ada beberapa model R&D dalam pendidikan, antara lain model Sugiyono dan model Borg and Gall. Menurut Sugiyono (2009), langkah-langkah R&D terdiri dari 10 langkah berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Desain ulang, (6) Pengujian produk, (7) Modifikasi produk, (8) Pengujian aplikasi, (9) Modifikasi produk dan (10) Waktu produksi.. Dikarenakan pandemi Covid 19, penelitian ini hanya dilakukan dengan

mengambil 4 tahapan yaitu dengan menentukan masalah kemudian mengumpulkan data informasi, merancang produk yang akan dikembangkan, dan memvalidasi desain.

Alat penelitian yang digunakan dalam pengembangan media ajar wayang kulit ini adalah angket. Ketersediaan alat digunakan untuk mengetahui validitas media pembelajaran dan untuk memverifikasi produk yang dihasilkan. Sebelum menggunakan alat tersebut akan divalidasi oleh para ahli terhadap alat angket yang digunakan dalam penelitian.

Validasi alat angket bertujuan untuk mengetahui keabsahan media atas dasar pemeriksaan lembar angket oleh bahan profesional, yang terdiri dari: 13 indikator penilaian, dapat disimpulkan bahwa instrument angket “Layak digunakan” untuk pembelajaran anak. Validasi data angket respon siswa menggunakan skala penilaian dengan empat alternatif penilaian, antara lain: 1 = sangat buruk, 2 = rendah, 3 = baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Dalam soal tersebut, siswa mendapat evaluasi dari aspek pengajaran, cakupan soal dan bahasa rata-rata 4. Oleh karena itu soal tersebut dibagi menjadi evaluasi “Baik” dan diberikan kesimpulan dari setiap

butir soal tentang hal tersebut. secara umum nilai “Satu peringkat”, yang berarti kueri dapat digunakan tanpa modifikasi. Terdapat 17 indikator peringkat media. Berdasarkan tinjauan kuesioner media, dapat disimpulkan bahwa media wayang huruf “Layak digunakan” adalah untuk belajar. Analisis validitas data yang dikumpulkan dari penelitian ini adalah hasil verifikasi media ajar dan verifikasi validasi materi. Data kualifikasi berupa skala likert. Analisis validitas menggunakan skala Likert berdasarkan lembar validasi. Masukkan nilai yang valid menggunakan rumus Aiken:

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

Tabel 1.
Hasil Perhitungan Penilaian
Validasi Ahli Materi

Butir	Materi	
	Nilai	Keterangan
1	0.833333	Valid
2	0.833333	Valid
3	0.916667	Valid
4	0.833333	Valid
5	0.833333	Valid
6	0.916667	Valid
7	0.75	Valid
8	0.833333	Valid
9	0.916667	Valid
10	0.916667	Valid
11	0.833333	Valid
12	0.916667	Valid
13	0.75	Valid

Tabel 2.
Hasil Perhitungan Penilaian

Validasi Ahli Media

Butir	Media	
	Nilai	Keterangan
1	0.833333	Valid
2	0.916667	Valid
3	0.75	Valid
4	1	Valid
5	0.833333	Valid
6	0.916667	Valid
7	0.916667	Valid
8	0.75	Valid
9	0.916667	Valid
10	0.833333	Valid
11	0.833333	Valid
12	0.833333	Valid
13	0.833333	Valid
14	1	Valid
15	1	Valid
16	1	Valid
17	1	Valid

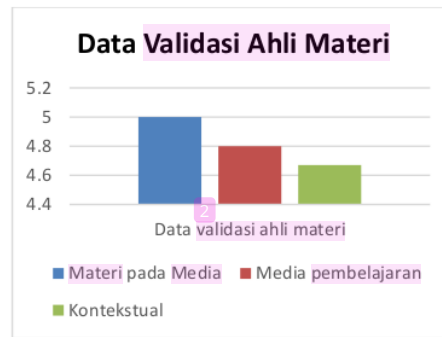
4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengembangan media pembelajaran wayang huruf untuk merangsang kemampuan membaca permulaan pada anak yang telah melalui proses validasi ahli diperoleh hasil sebagai berikut.

Hasil

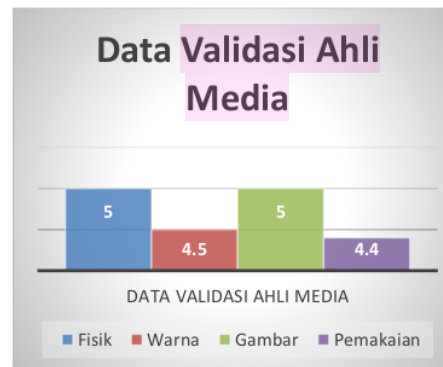
Proses pengembangan agar media pembelajaran Wayang Huruf valid, praktis, dan efektif disusun untuk mendukung pelaksanaan pengembangan seperti (Lembar validasi ahli materi, dan ahli media).

Gambar 1. Hasil validasi ahli materi



Berdasarkan penilaian ahli materi diperoleh skor 60 dengan keterangan valid dan termasuk kriteria “Baik”.

Gambar 2. Hasil validasi ahli media



Berdasarkan penilaian ahli media diperoleh skor 84 dengan keterangan valid dan termasuk kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 1. Nilai uji validitas Materi

No	Indicator yang dinilai
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013
2	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa anak usia dini
3	Kesesuaian ukuran huruf untuk anak
4	Kesesuaian macam warna untuk anak
5	Kesesuaian materi untuk semua tema pembelajaran di PAUD

6	Media mampu memperkaya pembendaharaan kata anak
7	Kemenarikan materi gambar yang disajikan
8	Media dapat membantu proses belajar anak
9	Materi gambar yang disajikan tidak asing atau dikenal untuk anak
10	Materi gambar mampu menarik perhatian anak
11	Media mampu membantu anak mengenal keaksaraan awal
12	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tau anak
13	Penyajian materi mampu menumbuhkan daya pikir/imajinasi anak

Tabel 2. Nilai uji validitas Media

No.	Aspek yang dinilai
Efisiensi Media	
1	Apakah bermain dengan menggunakan media Wayang Huruf mudah digunakan?
2	Apakah media Wayang Huruf mudah disimpan?
3	Apakah dalam menggunakan media Wayang Huruf tidak memerlukan perlakuan khusus?
Keakuratan Media	
4	Apakah desain media Wayang Huruf menarik?
5	Apakah Penggunaan media Wayang Huruf mudah dipahami?
6	Apakah pemilihan warna pada media Wayang Huruf sudah sesuai untuk anak usia dini?
7	Apakah ukuran media sesuai untuk anak usia dini?
Ketahanan Media	

8	Apakah media Wayang Huruf tidak mudah lepas, patah dan hancur?
9	Apakah media Wayang Huruf dapat digunakan berulang kali?
Keamanan Bagi Peserta Didik	
10	Apakah bahan yang digunakan untuk membuat media Wayang Huruf aman (tidak tajam) digunakan pada anak usia dini?
11	Apakah media Wayang Huruf tidak menggunakan bahan kimia?

Pembahasan

Peneliti mengembangkan media pembelajaran wayang huruf sebagai media pembelajaran keterampilan membaca awal anak kelompok A di Taman Kanak-kanak berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Adanya permasalahan yang ditemukan terkait dalam pembelajaran pengenalan huruf dan keterampilan membaca awal belum berkembang secara optimal, diperlukan solusi dengan mengembangkan media pendidikan yang memudahkan anak sejak dini untuk belajar membaca. Media Surat Wayang yang dikembangkan melalui penelitian ini akan menarik perhatian dan mendorong anak untuk aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini melalui kegiatan membaca awal dalam suasana yang menyenangkan dan menyenangkan..

Saat ini, Guru PAUD sangat membutuhkan kegiatan pendidikan

alternatif yang dapat mengembangkan minat anak dalam belajar aktif dan mengoptimalkan segala aspek perkembangannya, salah satunya aspek bahasa terutama dalam membaca awal. Bagi anak-anak, suatu alat pembelajaran dapat masuk akal jika media tersebut dapat langsung disentuh dan digunakan oleh anak. Menurut (Akbar, 2013) media berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pendidikan, media pendidikan yang cocok untuk anak sudah pasti media yang cocok untuk dunia anak yaitu dunia bermain, karena pembelajaran yang paling efektif bagi anak adalah melalui kegiatan permainan. Melalui kegiatan pendidikan dengan menggunakan media yang tepat melibatkan anak dalam kegiatan membaca awal, anak dapat mengembangkan pengenalan kosakata, hal ini anak dapat dirangsang dengan cara penggunaan media pembelajaran yang memaksa. Media pendidikan memegang peranan penting selama waktu yang dihabiskan untuk latihan belajar mengajar yang terjadi (Kurnia, 2018). Misalnya dengan menggunakan media wayang huruf, anak dapat mengenal berbagai huruf dan dapat mengetahui bentuk dari wayang. Selain itu, model wayang dan huruf yang berwarna-warni yang diharapkan dapat membuat anak-anak lebih tertarik dan antusias menggunakannya. Oleh karena itu,

peneliti mengembangkan Media Wayang Huruf ini.

Menurut Arsyad (dalam Rumidjan, Sumanto, dkk., 2017) media pembelajaran membantu guru memfasilitasi ekspresi kurikulum, memungkinkan mereka mempelajari media yang lebih beragam dan menarik, anak tidak langsung bosan belajar dan berkontribusi pada semangat belajar anak dan dapat meningkatkan prestasi belajar. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk bernama Media Wayang Huruf, yang dirancang oleh peneliti sendiri dengan menggunakan bahan utama berupa karton tebal, stik bambu, kertas origami warna-warni, stik sate dan pewarna makanan yang dijamin aman digunakan untuk anak-anak. Setelah perancangan selesai, produk ini divalidasi oleh 3 (orang) ahli materi dan 3 (orang) ahli media dengan menggunakan instrumen berupa lembar validasi untuk menentukan apakah produk tersebut layak atau tidak. Berdasarkan hasil validasi dengan ahli materi dan media, dapat disimpulkan bahwa media wayang huruf ini disusun dengan sangat baik atau dapat memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh karena itu, dinyatakan bahwa Media Wayang Huruf ini layak (valid) untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran bernama Media Wayang Huruf yang menggunakan berbagai macam bahan seperti kertas karton tebal yang dijadikan sebagai bentuk kepala wayang, macam-macam bentuk huruf A-Z dan tangan, kertas origami warna-warni sebagai lapisan warna pada bentuk wayang, pewarna makanan sebagai warna pada tangan, dan stik bambu sebagai pegangan. Setelah perancangan selesai, produk ini divalidasi oleh 3 (orang) ahli materi dan 3 (orang) ahli media dengan menggunakan instrument berupa lembar validasi untuk menentukan apakah produk tersebut layak atau tidak. Dari analisis data hasil validasi para ahli, dinyatakan bahwa Media Wayang Huruf ini layak (valid) untuk digunakan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset Online. *Diakses Pada Tanggal*, 27.
- Amelia, L., Zamana, M., & Ramadani, S. (2020). Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A Di Tk Ikal Dolog Banda Aceh. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 52–64. <https://doi.org/10.46244/Buahhati.V7i1.939>
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Hayati, N., & Manawar, M. (2014). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui Media Wayang Huruf Pada Kelompok B Tk Kasih Ibu Kota Semarang Tahun Pelajaran 2013/2014. *Paudia: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1). <https://doi.org/10.26877/paudia.v3i1.1683>
- Heri. (2020). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, Manfaat, JenisJenis & Contoh*. <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>,
- Hidayat, R. A. (2015). Peran warga sekolah dalam memanfaatkan perpustakaan untuk meningkatkan minat baca siswa di SD Negeri Gembongan. *BASIC EDUCATION*, 4(3).
- Holt, J. (2012). *Belajar Sepanjang Waktu*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Implementasi Kurikulum*.

- Kurnia, G. dan R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing.
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2013). Peningkatan Kemampuan Baca-Tulis Permulaan melalui Penggunaan Media Wayang Abjad Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 201–220.
- Mile, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Pembelajaran Konstruktivisme dan Penggunaan Papan Flanel di Kelas I SD Negeri I Palu. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(4).
- Munthe, A. P., & Sitingjak, J. V. (2018). Manfaat serta kendala menerapkan flashcard pada pelajaran membaca permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 11(3), 210–228.
- Nurbiana Dhieni, D. (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Nuri, Winda adinada, D. (2016). Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Kreativitas Anak Suai Dini Di Annur I Sleman Yogyakarta. *Jurnal Raudhah.*, 8(1), 92–104. <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v8i1.589>
- Nutbrown, C., & Clough, P. (2015). Pendidikan anak usia dini: Sejarah, filosofi, dan pengalaman. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukanti, S., & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.17977/um050v1i1p%25p>
- Sinaga, D. (2011). *Mengelola Perpustakaan Sekolah*. Bejana.
- Siska Aladiah, T., & Jamil, Z. A. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelas B 1 Di Raudhatul Athfal Simpang Sungai Duren Muaro Jambi*. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Slavin, R. E. (2011). Psikologi pendidikan teori dan praktik. *Jakarta: Indeks*.
- Sugiyono, prof. dr. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R D*.
- Sujiono, N. Y. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT. Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Media Group.
- Taufina, M. (2016). *Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. CV. Angkasa.
- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). *Media*

- Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 71–83.
- USAID. (2014). *Mengutamakan Pembaharuan, Inovasi, dan Kesempatan bagi Guru, Tenaga Kependidikan dan Siswa*. RTI International.
- Yanuarsari, R., Octrianty, E., & Al Afgani, S. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Menggunakan Media Papan Flanel. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 55–60.
- Zubaidah, E. (2013). *Pemilihan Nilai Karakter dalam Cerita Anak dan Teknik*.

erika-2

ORIGINALITY REPORT

27 %

SIMILARITY INDEX

27 %

INTERNET SOURCES

11 %

PUBLICATIONS

10 %

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.123dok.com Internet Source	3 %
2	repository.radenintan.ac.id Internet Source	3 %
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2 %
4	zombiedoc.com Internet Source	1 %
5	core.ac.uk Internet Source	1 %
6	eprints.walisongo.ac.id Internet Source	1 %
7	Submitted to Universitas Pamulang Student Paper	1 %
8	pujiadilpmpjateng.wordpress.com Internet Source	1 %
9	Submitted to IAIN Pontianak Student Paper	1 %

10	mafiadoc.com Internet Source	1 %
11	Indah Setianingrum, Nur Azizah. "Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	1 %
12	obsesi.or.id Internet Source	1 %
13	repository.uinjambi.ac.id Internet Source	1 %
14	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %
15	ejournal.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
16	www.scribd.com Internet Source	1 %
17	journal2.unusa.ac.id Internet Source	1 %
18	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
19	jurnal.unw.ac.id Internet Source	1 %

20	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
21	adoc.pub Internet Source	<1 %
22	Submitted to Universitas Riau Student Paper	<1 %
23	blog.tp.ac.id Internet Source	<1 %
24	id.scribd.com Internet Source	<1 %
25	jurnal.ikipjember.ac.id Internet Source	<1 %
26	ejournal.bbg.ac.id Internet Source	<1 %
27	eprints.uad.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.iainsinjai.ac.id Internet Source	<1 %
29	sinau-ok.blogspot.com Internet Source	<1 %
30	Dian Erilya Batmanlusy, Mozes Kurniawan. "Pengembangan Reading Domino sebagai Media Belajar Membaca Bahasa Inggris Anak	<1 %

Usia 5-6 Tahun", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

31

Veny Iswantiningtyas. "Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah", Efektor, 2021

Publication

<1 %

32

ojs.unm.ac.id

Internet Source

<1 %

33

publikasi.unitri.ac.id

Internet Source

<1 %

34

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

35

anzdoc.com

Internet Source

<1 %

36

ayyubmubtadik.blogspot.com

Internet Source

<1 %

37

docobook.com

Internet Source

<1 %

38

docplayer.info

Internet Source

<1 %

39

fr.scribd.com

Internet Source

<1 %

40

www.theseus.fi

Internet Source

<1 %

41

Suparman Suparman, Nurfisani Nurfisani.
"Kemampuan Membaca Nyaring melalui
Model Pembelajaran Pair Check Siswa Kelas
VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo", Jurnal
Sinestesia, 2021

Publication

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On