

PENGEMBANGAN MEDIA *FLIPCHART* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ASPEK KEAKSARAAN PADA USIA 5-6 TAHUN

Anjelina bupu¹⁾, Efrida ita²⁾, Karmelia Rosfinda Meo Maku³⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

STKIP CITRA BAKTI

ancebupu@gmail.com¹⁾, evoletelvo@gmail.com²⁾, milamaku92@gmail.com³⁾

Abstract

This study aims to produce flipchart media and determine the feasibility of this product in learning to improve language skills in pronouncing familiar letter symbols in children aged 5-6 years in TKK one-roof SDI Lebijaga. This study uses a development research design. Subjects in this study amounted to 10 people. The data collection instruments in this study were media expert assessment instruments, material expert instruments and design expert instruments. The data analysis method uses the ADDIE development model. With flipchart media it can develop language skills in early childhood, this can be seen from the due diligence of material experts with a percentage of 96% in the Very valid category, media experts with a percentage of 83% in the valid category and learning design experts with a percentage of 96 % is in a very valid category. Based on product user trials in individual tests with a percentage of 100% in the very valid category and small group trials with a percentage of 100% in the very valid category. Thus the results of the flipchart media trials carried out by experts and students as product users were declared suitable for use in the learning process in TKK.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *flipchart* dan mengetahui kelayakan dari produk tersebut dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal pada anak usia 5–6 tahun di TKK satu atap SDI Lebijaga. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 10 orang. Metode analisis data menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan adanya media *flipchart* dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak usia dini, hal ini dapat dilihat dari uji kelayakan dari ahli materi dengan persentase 96% berada pada kategori Sangat valid, ahli media dengan persentase 83% berada pada kategori valid dan ahli desain pembelajaran dengan persentase 96% berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan pada uji coba pengguna produk pada uji perorangan dengan persentase 100% berada pada kategori sangat valid dan uji coba kelompok kecil dengan persentase 100% pada kategori sangat valid. Dengan demikian hasil uji coba media *flipchart* yang di lakukan oleh ahli dan siswa sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran di TKK.

Article History

Received:12-10-2022

Reviewed:20-10-2022

Published:30-11-2022

Key Words

*Flipchart design, literacy
flipchart feasibility*

Sejarah Artikel

Diterima:12-10-2022

Direview:20-10-2022

Disetujui:30-11-2022

Kata Kunci

*Desain flipchart,
keaksaraan, kelayakan
flipchart*

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian kecerdasan akhlak serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) secara umum adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan kepada anak sejak lahir sampai dengan berusia enam tahun. PAUD bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sesuai Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 28 menyebutkan bahwa: (1) Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. (2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. (3) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudatul athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. (4) Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat.

Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada usia 5-6 tahun salah satu lingkup perkembangan yang penting untuk dikembangkan adalah lingkup perkembangan bahasa. Lingkup perkembangan bahasa yaitu: 1. Memahami bahasa, 2. Mengungkapkan bahasa, 3. Keaksaraan. Dari lingkup perkembangan bahasa di atas salah satunya adalah keaksaraan yang mencakup, 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang di kenal, 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, 5. Membaca nama sendiri, 6. Menulis nama sendiri, 7. Memahami arti kata dalam cerita.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara terhadap anak di TKK satu atap SDI Lebijaga yang berjumlah 10 anak, masih terdapat 6 anak yang belum berkembang pada aspek perkembangan bahasa dimana ke 6 anak tersebut. Anak tidak berani untuk berbicara atau menceritakan kembali apa yang anak lihat atau yang di sampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini mungkin bisa disebabkan karena kurang menariknya media yang digunakan dalam pembelajaran. Selama ini pengajaran mengenal huruf masih menggunakan papan tulis, buku dan lembar kerja yang dianggap peneliti kurang menarik, sehingga hal tersebut membuat anak kesulitan dalam mengingat dan memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru. Solusi yang perlu dilakukan untuk mengatasi hal

tersebut ialah antara lain: 1) meningkatkan keterampilan pendidik dalam mengaplikasikan pembelajaran, 2) Menciptakan suasana belajar di kelas yang efektif dan efisien, 3) Melakukan kerja sama dengan orangtua dalam memperhatikan proses belajar anak di rumah, 4) Menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat memberi stimulus atau rangsangan pada anak.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses pendidikan. Media pembelajaran sesuai karakteristik anak didik dihadirkan sebagai alat yang bisa memberikan stimulus pada anak didik mengenai materi yang diajarkan guru. Tujuan menghadirkan media pembelajaran juga untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna. Menurut Hamdani (2011: 244) bahwa, “Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak”. Proses pendidikan berlangsung sejak dini bahkan selama anak dalam kandungan ibu. Pendidikan dasar yang dapat di berikan kepada anak adalah pendidikan dalam keluarga yang dilanjutkan dengan pendidikan anak usia dini (PAUD). Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu minat belajar anak adalah media *Flipchart* di mana media *flipchart* mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TKK satu atap SDI Lebijaga ditemukan beberapa masalah dalam menyebutkan simbol-simbol huruf . Sulitnya anak dalam menyebutkan simbol-simbol huruf dikarenakan oleh kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru sehingga menyebabkan anak kurang aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan diatas peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran *flipchart*. Peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran *flipchart*, karena media ini dianggap menarik sehingga anak tidak mudah bosan. Media pembelajaran *flipchart* memiliki karakteristik yang sederhana dan terbuat dari bahan yang mudah didapatkan. Media ini juga di rancang dengan warna – warna yang menarik sehingga dapat merangsang perhatian anak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media *Flipchart* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Aspek Keaksaraan dalam Menyebutkan Simbol – simbol Huruf yang di Kenal Anak pada Usia 5-6 Tahun di TKK Satu atap SDI Lebijaga”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diambil adalah penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini menghasilkan produk dimana produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *flipchart* yang bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran. Jika penelitian dan pengembangan menghasilkan suatu produk maka sangat jelas produk ini adalah obyek

yang diteliti pada proses awal sampai akhir penelitian. Pada penelitian ini model yang digunakan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Alasan peneliti menggunakan model ini karena model ADDIE berorientasi pada produk khususnya untuk menghasilkan media pembelajaran dan model ADDIE sangat efektif, dinamis serta mendukung kinerja program itu sendiri (Warsita, 2011:7). Tahap dari model ini adalah analisis (analysis), desain (design), pengembangan, implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Ada beberapa subjek uji coba dalam penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa wawancara, angket dan dokumentasi sedangkan instrument pengumpulan data yaitu instrumen untuk penilaian ahli materi, kedua instrumen untuk ahli desain yang terdiri dari aspek tampilan dan kelengkapan produk dan yang ketiga instrumen untuk ahli media. Data yang diperoleh dari hasil uji coba selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan dua teknik yaitu: Teknik Analisis *Deskriptif Kualitatif* Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli medi, ahli desain pembelajaran, mahasiswa pada saat uji coba dan dosen pengampuh mata kuliah dan Teknik Analisis *Deskriptif Kuantitatif* Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk *deskriptif* persentase.

Tabel TingkatValiditas

Persentase	Keterangan
86%-100%	SangatValid
71%-85%	Valid
56%-70%	CukupValid
<55%	KurangValid

Sumber: Buku Pedoman Penulisan Skripsi Edisi III (Revisi) (2019)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian dan pengembangan pada bab IV ini terdapat 3 pokok pembahasan yang akan dijabarkan yaitu: 1) deskripsi data penelitian, 2) analisis data dan 3) pembahasan produk pengembangan. Semuanya dijelaskan secara berurutan, berdasarkan temuan uji coba dan umpan balik dari para ahli serta uji coba pengguna produk.

Pembahasan

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *flipchart*. Model yang gunakan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Berdasarkan hasil uji coba terhadap anak sebagai pengguna produk baik secara perorangan maupun kelompok kecil berada pada kriteria sangat valid. Hal ini tampak pada respon yang diberikan anak pada saat peneliti menggunakan instrument wawancara untuk mengetahui tanggapan awal anak terkait dengan muatan aktivitas pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa media *flipchart* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini sesuai dengan kurikulum 13. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh E Ita, KD Dhiu (2022) yang mengembangkan busy book learning media dalam pembelajaran bahasa keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun. Sudah memenuhi kriteria valid sehingga dapat digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak kelompok B layak digunakan di TKK Caritas Maukeli. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Ngura, Elisabeth Tantiana, (2019). Pengembangan media pohon angka untuk aspek kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan *flipchart* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, dapat mengaktifkan dalam proses belajar mengajar serta dapat melatih anak dalam menemukan dan mengembangkan kemampuan bahasa anak.

Hasil deskriptif kualitatif pada draft pengembangan produk diperoleh dari uji coba ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa media *flipchart* layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena sesuai dengan karakteristik anak. Dari penelitian ini dapat diketahui bahwa media pembelajaran *flipchart* berada pada kriteria sangat valid berdasarkan uji coba ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Draf I Pengembangan

Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

Berdasarkan pada uji ahli materi didapatkan bahwa kriteria media *flipchart* yang dikembangkan berada pada kriteria “**sangat valid**” dengan persentase 96%. Ahli materi memberikan penilaian pada 5 aspek instrument dengan skor 5 dan 1 aspek instrumen diberikan skor 4. Pada aspek materi relevan dengan tujuan pembelajaran ahli materi memberikan poin atau skor 5, karena dalam media *flipchart* yang dikembangkan ini sesuai dengan tema dan sub tema dan sesuai dengan teori belajar anak usia dini. Kelengkapan materi relevan dengan kemampuan anak

Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan pada uji ahli media didapatkan bahwa kriteria media *flipchart* yang dikembangkan berada pada kriteria “sangat valid” dengan persentase sebesar 97%. Ahli media memberikan penilaian pada 6 aspek instrument yang ada yaitu dengan poin 5. Dimana poin ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran, ini berarti media *flipchart* sependapat dengan apa yang dikehendaki oleh ahli media dan dibuat sesuai dengan instrumen tersebut. Pada aspek kemenarikan bentuk media ahli media memberikan poin atau skor 5 karena dalam media *flipchart* yang dikembangkan ini sesuai dengan bentuk

bunga mawar yang nyata dan media *flipchart* yang dikembangkan ini merangsang anak untuk aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak bosan dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Draf II Pengembangan

Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Pada uji ahli desain diperoleh kriteria “sangat valid” yaitu dengan skor rata-rata desain media pembelajaran 93%. Ahli desain memberikan penilaian tertinggi dengan poin 4 pada 5 aspek yang dinilai dan memberikan poin 4 pada 2 aspek yang dinilai. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli desain selengkapnya adalah pada aspek (1) kelengkapan desain RPPH, (2) ketepatan memilih Kompetensi Dasar terkait dengan media yang dikembangkan, (3) ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran, (4) kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, (5) kesesuaian penilaian dengan tujuan pembelajaran, (6) kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan tingkat perkembangan belajar anak usia dini.

Kelengkapan komponen desain instruksional ini yang didukung oleh kelayakan materi dalam media *flipchart*.

Draf III Pengembangan

Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

Dari hasil uji coba perorangan dengan melibatkan dua orang anak kelompok B TKK SATAP SDI Lebijaga, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak terlihat sangat senang dengan media *flipchart*, yang menunjukkan bahwa media sudah jelas dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat diketahui dan diidentifikasi kesalahan yang nyata dalam produk tersebut. Skor yang diperoleh adalah 100% skor tersebut berada pada kategori sangat valid

Hasil Penilaian pada Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan respon anak dalam uji kelompok kecil terhadap media *flipchart* yang dikembangkan ini dapat memberikan kelebihan-kelebihan seperti belajar akan terasa lebih menarik dan menumbuhkan minat anak dalam proses pembelajaran. Berdasarkan respon anak terhadap media *flipchart* ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Arsyad (2002:24) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang akan lebih baik bagi anak usia dini dalam proses pemberian rangsangan. Hasil uji coba media *flipchart* oleh siswa sebagai pengguna produk ada pada kategori sangat valid. Hal ini dikarenakan bentuk media dan kombinasi warna pada media membuat anak lebih aktif, menimbulkan rasa ketertarikan anak dalam memahami materi. Karena media *flipchart* ini merupakan penyampaian pesan yang sangat baik untuk anak memperoleh kriteria “**Sangat Valid**” dengan persentase 100%. Dengan demikian media ini layak untuk digunakan tanpa revisi.

Produk Akhir

Media *flipchart* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa aspek keaksaraan dalam menyebutkan simbol-simbol huruf yang di kenal pada anak usia 5-6 tahun merupakan jawaban dari rumusan masalah yang diajukan yaitu bagaimana desain dan kelayakan media *flipchart* yang dikembangkan. Oleh karena itu, berikut ini dijabarkan bentuk dari produk yang dikembangkan.

Media *flipchart* Sebelum Direvisi Dan Sesudah Direvisi.

Sebelum Direvisi



Sesudah Direvisi



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengembangan berupa media *flipchart* yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi dapat meningkatkan kemampuan bahasa aspek keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun, hal ini dapat dilihat dari uji kelayakan dari ahli materi dengan persentase 96% berada pada kategori Sangat valid, ahli media dengan persentase 97% berada pada kategori sangat valid dan ahli desain pembelajaran dengan persentase 93% berada pada kategori sangat valid. Berdasarkan pada uji coba pengguna produk pada uji perorangan dengan persentase 100% berada pada kategori sangat valid dan uji coba kelompok kecil dengan persentase 100% pada kategori sangat valid. Hasil penilaian ini menunjukkan produk layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Saran

Terdapat beberapa saran mengenai media *flipchart* adalah sebagai berikut.

- 1) Bagi guru

Guru perlu untuk lebih kreatif dalam menyediakan media pembelajaran agar dapat menyenangkan bagi anak dalam proses pembelajaran. Kemampuan mengenal bahasa pada anak dapat berkembang dengan baik apabila dalam pembelajaran guru menggunakan metode yang bervariasi dan juga melalui kegiatan pengembangan yang menarik.

2) Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya perluh mengembangkan kemampuan bahasa aspek keaksaraan melalui media *flipchart* atau menggunakan metode lain bervariasi yang dapat mengembangkan aspek bahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2009. Permendiknas No.58/2009 *tentang standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak*. Jakarta:Depdikbud
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. *Tentang System Pendidikan Nasional*
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. hlm 244. diakses pada 03 mei 2021.
- Ita, E., & Dhiu, KD (2022). *Pengembangan busy book learning media dalam pembelajaran bahasa keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun*. *Jurnal smart paud*, 5 (2),149-155).
<https://doi.org/10.36709/jspaud.v5i2.4>
- Marsita Angria (2016). *Penerapan Metode Bercerita Berbantuan Media Flipchart dapat Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak TK*.
- Ngura, Elisabeth Tantiana, (2019). *Pengembangan media pohon angka untuk aspek kemampuan berbahasa pada anak usia 5-6 tahun*. 5 (2).
- Peraturan pemerintah No. 32 tahun 2013 Tentang *Kurikulum 2013 PAUD*. Di akses pada 03 mei 2021
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146 Tahun 2014. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional RI.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014. *Standar Nasional PAUD*. Jakarta: Kementerian Pendidikan RI.
- Puspito lilies (2010) pengaruh warna dapat membantu proses pembelajaran anak usia dini.
- Wahyudin Erik (2017). *Pengaruh Media Flipchart terhadap Kemampuan Membaca Anak usia dini kelompok B Tk Negeri Pembina Ciawigebang*.