

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU KATA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN ASPEK BAHASA USIA 5-6 TAHUN DI TK ST. ALOYSIUS ULUBELU

Elfrida Tawa Ito¹, Efrida Ita², Karmelia Rosfinda Meo Maku³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti

¹elfridaito@gmail.com ²evoletevo@gmail.com ³milamaku92@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mendesain media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di TK St. Aloysius Ulubelu. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK St Aloysius Ulubelu. Pada validasi ahli materi dengan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dengan total skor 100% dan dikategorikan "Sangat Valid", pada penilaian oleh ahli media dengan total skor 87,5% dan dikategorikan "Sangat Valid", pada penilaian oleh ahli desain pembelajaran dengan total skor 86,7% dan dikategorikan "Valid", pada penilaian uji coba perorangan yang melibatkan dua orang anak usia dini di TK St Aloysius Ulubelu dengan total skor 100% dan dikategorikan "Sangat Valid", dan pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan lima orang anak usia dini di TK St Aloysius Ulubelu dengan total skor 83,4% dan dikategorikan "Valid".

Abstract

This research aims to: 1) Design picture word card learning media to improve the language aspects of children aged 5-6 years. 2) Knowing the suitability of picture word card learning media to improve the language skills of children aged 5-6 years. This type of research is development research. Meanwhile, the research model used is the ADDIE model. This research was carried out at St. Aloysius Ulubelu. The subjects in this research were children aged 5-6 years at St Aloysius Ulubelu Kindergarten. In the validation of material experts with the results of assessments carried out by material experts with a total score of 100% and categorized as "Very Valid", in the assessment by media experts with a total score of 87.5% and categorized as "Very Valid", in the assessment by learning design experts with total score of 86.7% and categorized as "Valid", in an individual trial assessment involving two early childhood children at St Aloysius Ulubelu Kindergarten with a total score of 100% and categorized as "Very Valid", and in a small group trial involving five young children at St Aloysius Ulubelu Kindergarten with a total score of 83.4% and categorized as "Valid".

Sejarah Artikel

Diterima: 30 November 2023

Direview: 5 November 2024

Disetujui: 29 November 2024

Kata Kunci:

Media Kartu Kata Bergambar, Aspek Bahasa, Anak Usia Dini

Article History

Received: November 30, 2023

Reviewed: November 5,

2024

Published: November 29,

2024

Keywords:

Picture Word Card Media, Language Aspects, Early Childhood

*Penulis Koresponding: Efrida Ita (evoletevo@gmail.com)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Arti penting mendidik anak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa emas (*golden age*). Usia emas (*golden age*) artinya masa yang mana pertumbuhan dan perkembangan otak anak berada pada kondisi sangat baik atau bahkan dikatakan gemilang (Ita dkk, 2022).

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai usia emas (*golden age*) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Anak pada usia dini memiliki kemampuan belajar luar biasa khususnya pada masa awal kanak-kanak. Keinginan anak untuk belajar menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu dan dalam waktu singkat anak beralih ke hal lain untuk dipelajari. Lingkunganlah yang terkadang menjadi penghambat dalam mengembangkan kemampuan belajar anak dan seringkali lingkungan mematikan keinginan anak untuk bereksplorasi (Qondias dkk, 2024).

Lingkup perkembangan anak usia dini kelompok B usia 5-6 tahun, sesuai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) tentang aspek bahasa anak yang terdiri dari 7 indikator yaitu: 1) menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, 2) berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, 3) menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, 4) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, 5) memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, 6) melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, 7) menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita. Dengan kompetensi inti yakni menunjukkan yang di ketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui Bahasa, musik, Gerakan, dan karya secara produktif dan keartif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia. Dengan kompetensi dasar (KD) yaitu 3.11 memahami bahasa ekspresif (menungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal), dengan indikator 3.11.3 yakni memahami kata-kata yang dikenal.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di TK St. Aloysius Ulubelu menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak kelas B TK St. Aloysius Ulubelu masih terbilang rendah. Hal ini terlihat dari 12 orang peserta didik hanya 4 anak saja yang memiliki kemampuan berbahasa berkembang sesuai harapan, sedangkan 8 anak lainnya masih mulai berkembang. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelompok B bahwa dalam mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak, guru sudah menggunakan media kartu

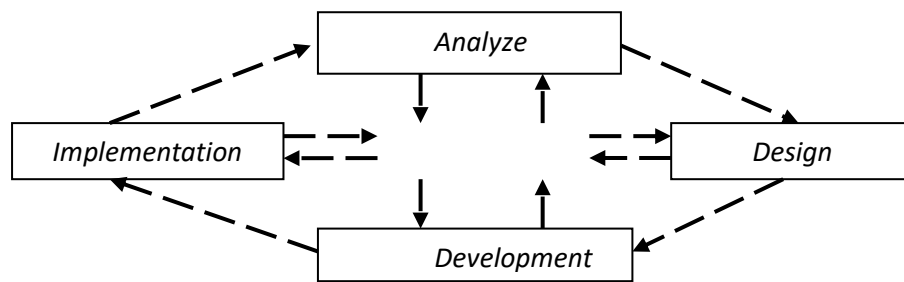
kata bergambar namun kartu bergambar kurang bervariasi, contohnya seperti pada saat guru memberikan tugas kepada anak, guru mengambilnya dari buku yang sudah ada media kartu kata bergambar, sehingga membuat anak merasa cepat bosan, dan kebanyakan guru cenderung memberikan tugas berupa penugasan menulis di buku cetak saja.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, maka diperlukan sebuah solusi untuk memperbaiki kemampuan berbahasa pada anak dengan kegiatan yang lebih menarik dan pembelajaran yang dikemas menggunakan “bermain sambil belajar”. Sehingga peneliti tertarik untuk memberikan suatu rangsangan dengan mengembangkan media kartu kata bergambar. Media kartu kata bergambar merupakan salah satu komponen penunjang yang penting diaplikasikan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Fatimah dkk, 2024). Media yang digunakan adalah media yang berbasis kartu kata bergambar agar anak tidak merasa bosan ketika kegiatan proses pembelajaran. Media kartu kata bergambar juga dapat membantu membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk menarik perhatian anak, agar anak lebih fokus terhadap kegiatan pembelajaran (Sabri dkk, 2023).

Media kartu kata bergambar merupakan kartu yang berukuran tertentu seperti bentuk persegi atau persegi panjang, kartu kata bergambar dapat dipergunakan untuk mengenalkan berbagai macam gambar, huruf abjad, dan kosa kata terhadap anak dengan menggunakan gambar-gambar sebagai simbolnya (Bebhe dkk, 2024). Kartu kata bergambar biasanya berukuran 20×14 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Media kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata yang akrab dengan kehidupan anak, misalnya: susu, mama, buku, keakraban anak dengan kata-kata ini akan sangat membantu meningkatkan responnya terhadap apa yang kita bacakan (Riswiarti, 2020). Tujuan penggunaan media kartu kata bergambar dalam proses pembelajaran yaitu untuk menyampaikan suatu informasi kepada anak didik dalam mengenal huruf dan menggabungkan huruf mejadi kata serta menebak gambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan pada anak (Rahayu & Wardhani, 2023).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Produk yang akan dikembangkan adalah media kartu kata bergambar. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) rancangan (*design*) (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh dkk, 2014).



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE

Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang di pilih. Adapun prosedur pengembangan melalui beberapa tahap antara lain sebagai berikut. 1) Tahap Analisis (*Analysis*).

1) Analisis Kurikulum.

Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media Kartu kata Bergambar yang lebih menarik dan mengarahkan anak-anak untuk lebih aktif dalam pembelajaran. 2) Analisis kebutuhan peserta didik. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media Kartu kata Bergambar dengan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. 3) Analisis Kompetensi. Analisis ini meliputi analisis terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) apa yang akan dimuat dan yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media kartu kata bergambar. Dari analisis diatas peneliti menemukan harapan agar dapat mrenggunakan kurikulum PAUD khususnya pada aspek bahasa, perkembangan kebutuhan dan karateristik setiap anak, dan penggunaan kompetensi (KI-3) dan kompetensi dasar yang dipilih.

2) Tahap Desain (*Design*)

Tahap kedua dari model *ADDIE* adalah tahap design. Pada tahap ini peneliti mulai merancang media pembelajaran kartu bergambar yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Selanjutnya tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur-unsur yang diperlukan dalam media kartu kata bergambar seperti penyusunan daftar kebutuhan kartu bergambar, kerangka, dan bahan-bahan media kartu kata bergambar.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap penelitian merupakn tahap realisasi produk. Pada tahap ini penelitian media pembelajaran kartu bergambar dilakukan sesuai dengan rancangan. Media pembelajaran kartu bergambar tersebut akan divalidasi oleh dosen ahli, pada proses validasi, validator menggunakan instrumen yang sudah disusun, validasi produk dilakukan untuk menilai validasi media kartu bergambar.

Pada tahap ini produk awal di validasi oleh ahli materi (dosen), hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi 1

terhadap produk yang dikembangkan. 2) Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (Dosen), ahli media dan ahli desain, hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi 1 terhadap produk yang dikembangkan. 3) Revisi 1. Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi: (1) Uji coba kelompok kecil 3-4 orang, uji perorangan. Peneliti melakukan uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan media dikembangkan dan divalidasi ahli. Uji coba terbatas dilakukan dengan subjek kelompok anak TK St. Aloysius Ulubelu. (2) Revisi II (jika diperlukan). Setelah uji coba kelompok kecil maka dilakukan revisi kembali jika diperlukan revisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. (3) Produk. Dari hasil uji coba maka didapatkan produk akhir berupa media Kartu Bergambar.

5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Misalnya, pada tahap rancangan, mungkin kita memerlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya *review* ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang sedang kita buat. Pada tahap pengembangan, mungkin perlu uji coba dari produk yang kita kembangkan atau mungkin perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan atau daya tarik dari produk yang dihasilkan. Pada tahap uji coba produk terdiri dari 1. Desain uji coba. Desain uji coba merupakan hal yang penting dalam tahap uji coba, pada tahap uji coba, produk akan dievaluasi melalui beberapa tahap agar menghasilkan produk yang benar-benar layak untuk pembelajaran anak usia dini. Tahap dalam mengevaluasi media Kartu Bergambar sebagai berikut, 1) validasi ahli materi atau ahli media, 2) revisi sesuai masukan ahli materi atau ahli media, 3) uji coba kelompok kecil dengan 3 orang, 4) revisi sesuai masukan uji coba kelompok kecil, 5) revisi produk sesuai masukan uji coba kelompok kecil. 2. Subjek Uji Coba. Pada penelitian ini pengembangan yang dilakukan dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Subjek uji coba ini melibatkan siswa di Tk St Aloysius Ulubelu, serta melibatkan juga ahli materi/konten (guru), ahli media dan ahli desain (dosen).

Metode Pengumpulan Data dan Instrumentasi

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi metode observasi, wawancara dan dokumentasi. 1) Metode Observasi, 2) Metode Wawancara. 3) Metode Dokumentasi. Data

yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. 1) Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran. 2) Teknik Analisis Statistik Deskriptif Kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan adalah:

(1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase
 $\sum X$ = jawaban responden dalam satu item
 $\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item
 100%

(2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase
 $\sum X$ = jawaban responden dalam satu item
 $\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item
 100%

(3) Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut

Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

(Sumber. Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti)

Media kartu kata bergambar yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik, jika minimal kriteria atau kategori validitas yang dicapai adalah kriteria valid.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di TKK St. Aloysius Ulubelu, upaya guru dalam mengembangkan kemampuan Bahasa anak selain melalui media kartu kata bergambar sudah dilakukan, tetapi masih belum mampu mengembangkan kemampuan Bahasa anak dengan baik. Hal tersebut disebabkan karena anak kurang memperhatikan dan memahami

informasi yang disampaikan oleh guru. Peneliti melihat rata-rata kemampuan anak pada aspek Bahasa masih sangat rendah. Masalah lain adalah minat anak dalam kegiatan pembelajaran dengan lingkup Bahasa sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi anak yang lebih suka bermain sendiri-sendiri dan kurang antusias pada saat guru memberi pelajaran. Berdasarkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan Bahasa anak masih rendah. Pengembangan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan kemampuan Bahasa dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap kurikulum kemudian kebutuhan siswa dan analisis kompetensi, yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Tahap Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang mengacu pada Permendikbud No.146 tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek perkembangan bahasa anak usia dini di analisis dalam standar nasional pendidikan anak usia dini No. 137 yang memuat tentang STPPA. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media Kartu kata Bergambar yang lebih menarik dan mengarahkan anak-anak untuk lebih aktif.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Anak Usia 5-6 Tahun TK St Aloysius Ulubelu yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Pembelajaran yang dilakukan di TK yaitu belajar sambil bermain. Adanya keterbatasan media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang menarik dan lebih dominan menggunakan lembar kerja anak sebagai satu-satunya media belajar sehingga membuat anak mudah jenuh dan bosan mendengarkan penjelasan dari guru serta sebagian anak belum dapat mengenal kata.

3) Analisis Kompetensi

Hasil analisis kompetensi berdasarkan RPPH yang meliputi Kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang akan dimuat dalam media pembelajaran kartu kata bergambar yang dikembangkan, berdasarkan permendikbud 137 Tahun 2014.

Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil analisis pada tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media. Media yang dikembangkan adalah berupa kartu kata bergambar untuk anak usia 5-6 tahun dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan berkaki empat. Selain itu, kartu kata bergambar yang sudah ada juga dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media yang baru. Tahapan *design* tidak hanya sekedar mendesain media kartu kata bergambar yang dikembangkan, tahapan *design* juga mencakup keseluruhan proses pengembangan. Tahapan *design* pada pengembangan ini meliputi perancangan desain produk, penyusunan isi materi (*content*) pengembangan kartu kata bergambar, dan juga penyusunan instrument yang digunakan untuk mengevaluasi kartu kata bergambar yang dikembangkan.

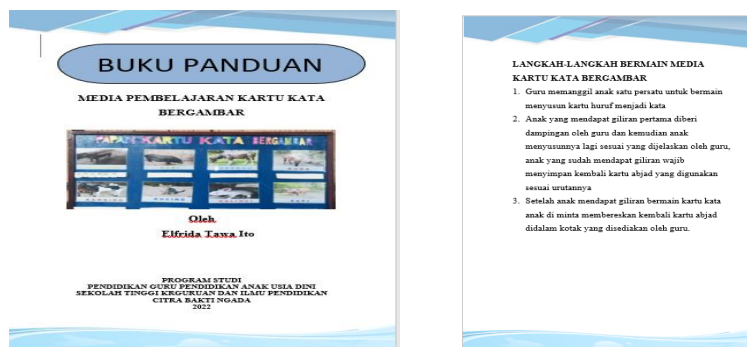
Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan (*development*) ini terdapat tiga langkah pengembangan produk yang bertujuan menghasilkan produk yakni, pembuatan produk, validasi produk dan, revisi produk. Pengembangan media kartu kata bergambar ini, berisi kartu kata bergambar dengan berbagai macam aneka gambar binatang yang dilengkapi dengan warna-warna yang tentunya akan menarik perhatian anak dan mampu menumbuhkan minat belajar anak. Jumlah kartu kata ada 8 dengan berbagai macam jenis gambar binatang berkaki 4 yang berbeda, dengan jumlahnya masing-masing, sehingga anak dapat menyebutkan jumlah binatang yang ada dalam kartu tersebut. Gambar tampilan tampak depan kartu kata bergambar yang dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Media Kartu Kata Bergambar

Selain pembuatan produk media kartu kata bergambar, peneliti juga membuat buku panduan penggunaan kartu kata bergambar. Tampilan panduan penggunaan kartu kata bergambar dan langkah-langkah penggunaan kartu kata bergambar dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 3. Buku Panduan Media kartu Kata Bergambar

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba produk pengembangan media kartu kata bergambar yang divalidasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan anak sebagai pengguna produk

Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

Uji kelayakan materi dilakukan oleh guru pamong di TK St Aloysius Ulubelu. Validasi dilakukan oleh ahli materi yaitu Anastasia Yasinta Lawi. Penilaian yang diberikan oleh validator dalam bentuk skor pada aspek yang akan dinilai, beserta memberikan kesimpulan

mengenai kelayakan materi yang termuat media serta saran dalam perbaikan media. Hasil uji coba oleh ahli materi diperoleh melalui lembaran angket yang berisi penilaian dari ahli materi dan hasil tersebut dapat dilakukan perbaikan agar menjadi lebih baik. Penilaian akan diberikan setelah ahli mengkaji materi-materi yang telah dibuat oleh peneliti, kemudian ahli materi memberikan tanda centang pada kolom skor. Adapun saran yang diberikan adalah memperbaiki indikator penilaian dan kesesuaian materi pembelajaran. Maka dari itu peneliti memperbaiki indikator dan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Berdasarkan uji coba ahli materi, media kartu kata bergambar yang dikembangkan ini berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 100%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Media

Untuk memperoleh penilaian dari ahli media yang berupa kritikan dan masukan untuk dilakukan perbaikan terhadap media pembelajaran kartu kata bergambar peneliti menyerahkan untuk ahli media untuk memberikan penilaian. Instrumen harus tetap dikonsulkan kepada pembimbing satu maupun dua walaupun instrumen ini merupakan instrument yang sudah layak digunakan agar ditarik kesimpulan untuk kelayakan instrument. Berdasarkan hasil validator oleh ahli media dijelaskan media pembelajaran kartu kata bergambar dikategorikan sangat layak dengan rata-rata nilai kelayakan persentase 87%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Desain

Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji desain media kartu kata bergambar yang dikembangkan. Secara keseluruhan hasil validasi ahli desain mendapatkan rata-rata skor 78%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori valid. Keputusan ahli desain terhadap media kartu kata bergambar ini adalah layak diujicobakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Data Hasil Uji Coba Perorangan

Uji coba media kartu kata bergambar terhadap anak usia dini sebagai pengguna produk melibatkan satu orang anak kelompok B TKK St. Aloysius Ulubelu. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media kartu angka bergambar yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media kartu kata bergambar. Berdasarkan hasil uji perorangan dengan 1 orang anak di TKK St. Aloysius Ulubelu, anak terlihat sangat senang, yang menunjukkan kartu kata bergambar sudah jelas dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat diketahui dan diidentifikasi kesalahan yang nyata dalam produk tersebut. Secara keseluruhan hasil validasi uji perorangan di atas, mendapatkan rata-rata skor 100 % berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid, sehingga kartu kata bergambar ini layak dilanjutkan kepada uji kelompok kecil.

Data Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji coba kata angka bergambar dalam kelompok kecil melibatkan 5 orang anak kelompok B di TKK St. Aloysius Ulubelu. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media kartu kata bergambar yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas kartu kata bergambar. Secara keseluruhan hasil validasi uji kelompok kecil di atas mendapatkan rata-rata skor 83,4%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar layak untuk dijadikan sebagai media utama dalam pembelajaran aspek Bahasa anak usia 5-6 tahun di TKK St. Aloysius Ulubelu. Dengan demikian media kartu kata bergambar tidak perlu direvisi.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk merevisi setiap tahap-tahap pengembangan lainnya, berikut merupakan hasil evaluasi dari setiap tahap.

Revisi Tahap Analisis

Pada tahap analisis kebutuhan anak, peneliti menganalisis kebutuhan anak kelompok B TKK St. Aloysius Ulubelu. Setelah melakukan analisis kurikulum dan analisis capaian pembelajaran maka dilanjutkan menyusun RPPH pengembangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang dianalisis yaitu tema Binatang yang mendeskripsikan tentang sub-sub tema dari binatang. Setelah melakukan analisis RPPH peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar yang diberikan oleh dosen pembimbing. Hasil revisi adalah RPPH pengembangan dalam kolom indikator yang memuat indikator penyampaian perkembangan anak atau pernyataan dalam bahasa operasional yang dipahami oleh anak sehingga peneliti dapat mengukur kemampuan anak secara langsung.

Revisi Tahap Desain

Peneliti membuat draf bahan ajar berdasarkan hasil analisis. Hasil revisi pada tahap desain berdasarkan komentar dari ahli media yang digunakan dalam pembelajaran khusus untuk aspek bahasa, langkah-langkah pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Revisi Tahap Pengembangan

Hasil revisi pada tahap ini yang disarankan oleh ahli media dan desain adalah pada bagian pembuatan media kartu kata bergambar sesuai dengan saran dari para ahli. Peneliti membuat media kartu kata bergambar yang terbuat dari kertas foto yang dilaminating lalu ditempelkan pada papan yang telah disediakan. Hasil revisi dari tahap pengembangan berdasarkan komentar pada ahli media adalah kartu kata harus dibuat semenarik mungkin dan harus dibuat dengan gambar binatang berkaki empat yang difoto secara nyata sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Adapun hasil revisi media kartu kata bergambar sebelum dan sesudah direvisi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Revisi Media Kartu Bergambar

Revisi Tahap Implementasi

Peneliti membahas tentang hasil revisi produk media kartu kata bergambar berdasarkan komentar maupun saran yang diberikan oleh masing-masing validator pada uji coba. Revisi produk pada tahap evaluasi dilakukan agar menghasilkan produk yang layak. Berikut adalah hasil produk (media pembelajaran kartu kata bergambar) berdasarkan komentar maupun saran dari masing-masing validator.

Revisi Produk oleh Ahli Materi Atau Isi

Ada beberapa masukan dan saran mengenai media pembelajaran kartu kata bergambar yang diberikan oleh ahli materi yaitu materi yang digunakan harus sesuai dengan minat anak atau keadaan anak, materi yang termuat dalam kartu kata bergambar harus mengacu pada pembelajaran yang ada, dan materi yang diajarkan sesuai dengan kurikulum yang ada di TK.

Revisi Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

Pada revisi ini penilaian diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap media kartu kata bergambar yang dikembangkan ada pada kategori valid. Adapun saran maupun komentar yang diberikan untuk bahan revisi terhadap bahan produk. Hasil revisi RPPH pada kompetensi dasar, alat dan bahan serta pada bagian inti. Dimana pada kolom kompetensi dasar tidak perlu memasukkan aspek pengembangan karena sudah tertera di kompetensi inti. Dan di bagian inti harus digunakan kata-kata yang mudah dipahami.

Revisi Produk oleh Ahli Media

Pada revisi ini penilaian terhadap media kartu kata bergambar yang dikembangkan ada pada kategori sangat valid. Saran dari ahli media mengenai kartu kata bergambar adalah sebagai berikut. 1) Kesesuaian warna pada media kartu kata bergambar untuk menarik perhatian anak. 2) Media pembelajaran kartu kata bergambar harus sesuai dengan tema. 3) Media kartu kata bergambar harus diambil dari foto nyata. 4) Pada papan tempel harus menggunakan perekat. 5) Bahan yang digunakan harus tahan lama dan tidak melukai anak.

Revisi Produk oleh Anak Sebagai Pengguna Produk

Penilaian media kartu kata bergambar berdasarkan hasil uji coba anak sebagai pengguna produk ada pada kategori sangat valid. Uji coba dilakukan dengan melibatkan 5 orang anak di TK St. Aloysius Ulubelu. Komentar maupun saran yang diberikan oleh masing-

masing siswa menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar yang dikembangkan sangat menarik dan mendukung anak terhadap pemahaman materi. Uji coba anak sebagai pengguna produk ini tidak terdapat saran maupun komentar untuk direvisi atau diperbaiki. Sehingga mediaa kartu kata bergambar ini dinyatakan layak untuk di uji coba.

PEMBAHASAN

Pada bagian pembahas ini akan dibahas yaitu pembahasan mengenai masing-masing kriteria dari uji coba para ahli serta produk akhir pengembangan.

Kriteria Uji Ahli Materi Terhadap Produk Media Kartu Kata Bergambar

Berdasarkan uji coba ahli materi media pembelajaran kartu kata bergambar yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak dengan rata-rata nilai kelayakan peresentase 100%. Penilaian yang diberikan oleh ahli materi pada keenam aspek yaitu dengan skor 5. Materi penilaian sesuai dengan kehidupan sehari-hari anak. Pada butir instrumen ahli materi diberikan nilai 5 karena media kartu kata bergambar yang dikembangkan, antara materi yang di berikan relevan dengan kemampuan anak ketika menggunakan media pembelajaran media kartu kata bergambar. Keseuaian bahasa dengan karakteristik anak, perolehan poin 4 karena dalam pembelajaran media kartu kata bergambar menggunakan materi bedasarkan tingkat pencapaian anak dan bahasa mudah dipahami. Instrumen peroleh poin 5 karena media pembelajaran kartu kata bergambar menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh anak dan harus memperhatikan tingkat pencapaian anak. Manfaat media dalam proses belajar adalah media ini lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar serta mudah dipahami oleh anak dan memungkinkannya dalam menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran (Eliyawati, 2005). Sehingga akan mampu membentuk motivasi serta konsep diri yang baik pada pada pebelajar (Qondias, 2017).

Kriteria Uji Coba Ahli Media Terhadap Produk Media Kartu Kata Bergambar

Berdasarkan hasil analisis dijelaskan bahwa terdapat 5 skor penialaian yaitu 1 artinya sangat kurang, 2 artinya kurang, 3 artinya cukup, 4 artinya baik, 5 artinya sangat baik. Dari 8 aspek penilaian, terdapat 3 aspek penilaian yang mendapatkan skor 5 yang artinya sangat baik dan 5 aspek penilaian mendapatkan skor 4 yang baik.

Berdasarkan hasil validator oleh ahli media dijelaskan media pembelajaran kartu kata bergambar dikategorikan sangat layak dengan rata-rata nilai kelayakan persentase 87%. Penilaian yang diberikan oleh ahli media pada 8 aspek instumen yaitu 5 poin. Dimana poin ini sangat relevan dengan tujuan pembelajaran, ini berarti media pembelajaran kartu kata bdergambar sesuai dengan yang diinginkan oleh ahli media yang dibuat sesuai instrumen. Pada aspek kemenarikan bentuk diberi skor 5 karena media kartu kata bergambar di ambil gambar nyata dan produk ini membuat anak lebih aktif dalam proses pembelajaran yang lebih nyaman serta tidak membosankan. Ahli media memberikan komentar atau saran agar media tidak dibuat dari bahan yang membahayakan anak. Media pembelajaran merupakan segala

sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Nurhayati & Qondias, 2023).

Kriteria Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran terhadap Produk Media Kartu Kata Bergambar

Berdasarkan hasil penilaian ahli desain memperoleh kategori “valid” sesuai perolehan skor rata-rata 78%. Penilaian yang diberikan ahli desain dengan poin tertinggi 5 pada 2 aspek penilaian sedang 4 aspek penilaian mendapat poin 4. Aspek yang dinilai yaitu: 1) kelengkapan elemen dan RPPH, 2) Ketepatan untuk memiliki KI dan KD terkait media yang dikembangkan, 3) Ketepatan mengembangkan atau merumuskan indikator pembelajaran, 4) Kesesuaian materi dan kompetensi, 5) Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan kompetensi, 6) Kesesuaian penilaian dengan kompetensi yang terdapat pada RPPH. Adapun saran yang diberikan oleh ahli desain untuk mengembangkan media agar lebih menarik serta berkualitas sesuai dengan tingkat perkembangan anak dalam proses pembelajaran. Komponen kelayakan media pembelajaran dari sisi pengguna oleh anak meliputi aspek isi, materi, desain instruksional dan kemanfaatannya yang tepat (Susilana & Riyana, 2014).

Kriteria Uji Coba Perorangan

Berdasarkan hasil uji coba perorangan memperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori sangat valid. Hasil yang diperoleh menunjukkan kelayakan media kartu kata bergambar. Uji coba perorangan sasaran dua orang anak di TK St Aloysius Ulubelu, ditarik kesimpulan bahwa belajar menggunakan media kartu kata bergambar anak merasa tertarik dan aktif dalam pembelajaran. Penilaian yang diberikan yaitu anak memberikan respon ya dengan nilai satu pada setiap pertanyaan karena media kartu kata bergambar cocok dengan perkembangan belajar anak dalam lingkungannya, dengan media ini anak akan lebih aktif dalam belajar. Media dalam proses pembelajaran dapat menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan anak belajar sendiri menurut kemampuan sendiri (Laksana dkk, 2023).

Kriteria Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 83,4% dikategorikan “Valid” dikarenakan bentuk media serta warna membuat anak lebih aktif, menimbulkan rasa ketertarikan anak untuk memahami materi. Media kartu kata bergambar merupakan salah satu media yang dapat mengembangkan aspek bahasa yang baik pada anak. Berdasarkan jawaban yang diberikan anak pada uji coba kelompok kecil pada produk media kartu kata bergambar dapat memberikan sesuatu keunggulan seperti kemenarikan dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan minat belajar anak. Pembelajaran dengan menggunakan media kartu kata bergambar bertujuan agar peserta didik lebih antusias dalam belajar dan memudahkan untuk mengingat setiap gambar dan huruf yang terdapat pada kartu kata bergambar (Sinaga dkk, 2022).

Produk Akhir Pengembangan

Media pembelajaran kartu kata bergambar yang sudah dikembangkan oleh peneliti dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak, mampu mengembangkan

daya ingat anak, dapat melatih kemampuan konsentrasi anak serta mampu memperbanyak perbendaharaan kata. Dengan menghasilkan media ini maka rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti terjawab yaitu bagaimana desain dan kelayakan dari media kartu kata bergambar yang dikembangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran kartu kata bergambar bertujuan untuk meningkatkan aspek bahasa anak, mampu mengembangkan daya ingat anak, dapat melatih kemampuan konsentrasi anak, serta mampu memperbanyak perbendaharaan kata. Pada kriteria kelayakan isi berdasarkan uji coba ahli materi memperoleh hasil 100% "Sangat valid" karena produk yang digunakan sudah layak digunakan. Hasil uji coba ahli media memperoleh nilai 87,5% pada hasil uji coba penggunaan produk ahli media ini baik dan dilakukan tanpa revisi. Berdasarkan uji coba desain memperoleh nilai yaitu 86,7% "Valid" Uji coba pada buku panduan memperoleh nilai kategori 100% "Sangat valid". Uji coba perorangan persentase 100% dengan nilai kategori "Sangat valid" serta uji coba kelompok kecil memperoleh nilai kategori 83,4% dengan predikat "Valid". Dengan demikian, media pembelajaran kartu kata bergambar yang sudah diuji oleh beberapa para ahli dan pihak pengguna dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan perlu memanfaatkan media ini untuk pengembangan aspek bahasa anak usia dini dengan menggunakan metode yang lebih bervariasi dan lebih luas dari peneliti yang telah dilakukan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bebhe, A., Sayangan, Y. V., Wa'u, M. P., & Qondias, D. (2024). Penggunaan Kartu Kata Bergambar Melalui Pendekatan Bahasa Ibu untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif Pendidikan dan Keguruan*, 15(1), 95-107.
- Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Fatimah, A. S., Hidayat, Y., & Herniawati, A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Gambar Pada Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Bahrul Ihsan Kawasen. *Jurnal Intisabi*, 2(1), 33-50.
- Ita, Efrida., Meka, M., Ngadha, K.S. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*. Volume 2 Nomor 1 Tahun 2022. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Laksana, D. N. L., Dolo, F. X., Qondias, D., & Bopo, G. (2023). Workshop Media Pembelajaran: Wahana Pendampingan Media Pembelajaran Terintegrasi Bahasa Ibu Untuk Pembelajaran Literasi Di Kelas Awal. *Jurnal Flobamorata Mengabdi*, 1(2), 38-46.
- Nurhayati, N., & Qondias, D. (2023). Efektivitas Video Animasi Setting Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 9(2), 547-558.
- Qondias, D. (2017). Determinasi Motivasi terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 271-276.

- Qondias, D., Dhiu, K. D., Dinatha, N. M., Mere, V. O., Wea, H. R., & Weti, M. O. (2024). Pendampingan Permainan Edukatif Untuk Membentuk Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Alamtana: Jurnal Pengabdian Masyarakat UNW Mataram*, 5(1), 1-9.
- Rahayu, R.F.W., & Wardhani, J.D. (2023). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Anak dengan Menggunakan Media Kartu Suku Kata Bergambar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 688–698. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.375>
- Riswiarti, L. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Siswa Kelas 1 dengan Media Kartu Kata Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Kebonagung 03 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 15-30. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i2.44>
- Sabri, M., Marwiah, M., & Saeful, M. (2023). Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(4), 183-190. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v2i4.887>
- Sari, L. K., Rizhardi, R., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1576–1581. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5509>
- Sinaga, Desy, A ., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Tema 2 Kegemaranku Subtema 4 Kelas I. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4157–4167. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7271>
- Susilana, R. & Riyana, C. (2014). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tegeh, I.M., Jampel, I.Y & Pudjawan, K. (2014) Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.