



PENGEMBANGAN MEDIA HAND PUPPET UNTUK MENINGKATKAN ASPEK BAHASA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD TERPADU CITRA BAKTI TAHUN AJARAN 2021

Agustina Moi Do, Konstantinus Dua Dhiu, Yasinta Maria Fono

Program studi PG-PAUD
STKIP Citra Bakti

agustinamoido400@gmail.com , konstantinus082@gmail.com
yasintamariafono@gmail.com

Abstract

This study aimed to determined the language skills of children aged 5-6 years at Citra Bakti integrated early childhood education. This research was used the development research. Data was collected through interviews, questionnaires, observation and documentation. The research subjects were early childhood. Data analysis was using qualitative descriptive analysis techniques and quantitative descriptive statistical analysis. Based on the research through the assessement of the material expert tested on the development of the Hand Puppet media in order to improve the language aspect for children aged 5-6 years at Citra Bakti integrated early childhood education, they obtained a total scored of 30 with an a value average of 100% on the very valid criteria. The results of the assessement from media experts about Hand Puppet media obtained total of 36 with the value average of 90% on the very valid criteria. The results of the design expert's assessement of the Hand Puppet media obtained total scored of 63 with the value average of 84% with valid criteria. The results of the assessement that were tested on small groups obtained a scored of 25, the value average of 100% on the criteria were very valid. The results of the assessement that were tested individually obtained a scored of 10 with an value average of 100% very valid criteria.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan bahasa pada anak usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian adalah anak usia dini. Analisis Data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian melalui Penilaian uji ahli materi tentang pengembangan media Hand Puppet untuk meningkatkan aspek bahasa pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti memperoleh jumlah skor 30 dengan nilai rata-rata 100% kriteria sangat valid. Hasil penilaian dari ahli media tentang Media Hand Puppet memperoleh jumlah 36 dengan nilai rata-rata 90% kriteria sangat valid. Hasil penilaian ahli desain terhadap media Hand Puppet memperoleh jumlah skor 63 dengan nilai rata-rata 84% dengan kriteria valid. Hasil penilaian yang diuji coba kepada kelompok kecil memperoleh skor 25, nilai rata-rata 100% kriteria sangat valid. Hasil penilaian yang diuji coba perorangan memperoleh skor 10 dengan nilai rata-rata 100% kriteria sangat valid.

Article History

Received:03-01-2022

Reviewed:07-01-2022

Published:28-01-2022

Key Words

Hand Puppet Media,
Language Aspect,
Early Childhood.

Sejarah Artikel

Diterima:03-01-2022

Direview:07-01-2022

Disetujui:28-01-2022

Kata Kunci

Media Hand Puppet,
Aspek Bahasa, Anak
Usia Dini

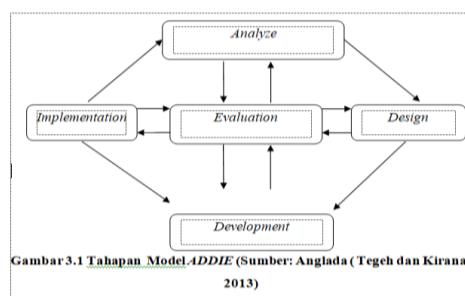
PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 yang masih membutuhkan stimulasi pada setiap perkembangannya, diantaranya perkembangan kognisi, bahasa, moral, fisik motorik, serta sosial emosional, perkembangan tersebut dapat berkembang secara optimal bila diberikan rangsangan yang sesuai dengan tahapan-tahapan usia anak. Pengertian Anak Usia Dini Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1, Pasal 1, Butir ke 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah “Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut”. Tujuan utama diselenggarakannya Pendidikan Anak Usia Dini adalah untuk membentuk anak indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembangan sesuai dengan tingkat perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengurangi kehidupan di masa dewasa (Depdiknas, 2004).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau Pada penelitian ini menggunakan model desain pembelajaran instruksional yang sifatnya lebih generic yaitu model ADDIE (*Analysis-Desing-Development-Implementation-Evaluation*). Penetuan model penelitian ini berdasarkan alasan bahwa tahap-tahap dasar desain pengembangan ADDIE yang simple, gampang dipelajari, serta lebih mudah dipraktikan dalam pengembangan model pembelajaran.

Model ini didasari atas pertimbangan bahwa dapat dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis dalam desain pembelajaran. 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 pelajar. Rohman dan Amri (2013: 210-211) Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) rancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada bagian ini memuat tahapan prosedur pengembangan yang akan digunakan. Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam melakukan pengembangan, tergantung pada refrensi yang digunakan. Namun secara garis besar, pada tahapan ini dibagi kedalam 3 tahapan yaitu:

Tahap I: Studi Pendahuluan

Pada tahap studi pedahuluan membahas tentang: 1) Tahap studi pendahuluan dilakukan dengan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Studi kualitatif diawali dengan studi *literature*, kemudian studi lapangan tentang produk yang akan dikembangkan, 2) Pada studi pendahuluan ini diakhiri dengan deskripsi dan analisis temuan. Dalam tahap ini dilakukan peneliti yaitu mengetahui secara jelas tentang subjek yang ada di lapangan. Dalam studi pendahuluan dilakukan dengan pedoman wawancara terhadap guru untuk mengetahui variable latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu dan perhatian. Pada pedoman wawancara ini peneliti menyediakan beberapa pertanyaan yang terkait dengan perkembangan belajar siswa. Studi pendahuluan inilah yang menjadi dasar berbagai aspek dalam pengembangan ini.

Tahap II: Tahap Pengembangan Model

Dalam tahap ini hendaknya memuat butir-butir yaitu: 1) Model Pengembangan (desain produk). Tahap ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Peneliti melakukan pengembangan media *Hand Puppet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini di Paud Terpadu Citra Bakti, 2) Validasi Desain. Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk valid atau tidak. Tahapan validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan. Pada tahap ini media divalidasi oleh ahli media yaitu media *Hand Puppet*, 3) Revisi Desain Media yang telah divalidasi selanjutnya melalui tahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media yang diberikan pada tahap validasi. Validasi dari ahli materi dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada materi. Sedangkan, validasi dari ahli media, peneliti mendapatkan komentar atau saran terkait media. Komentar atau saran dari ahli media dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan pada media.

Tahap III: Uji Tingkat Kelayakan Produk Pembelajaran.

Pada tahap ini produk pembelajaran belum sampai pada tingkat efektifitas sehingga masih melakukan serangkaian uji coba mulai dari uji ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.

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.

pembelajaran anak usia dini. Rancangan uji coba produk, seperti terlihat pada Gambar di bawah ini.

Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah Anak Usia Dini dengan jumlah anak 5 orang. Pelaksanaan uji penggunaan media dilakukan dalam proses belajar sambil bercerita sehingga anak mempunyai peran penting dalam merespon penggunaan media *Hand Puppet*.

Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa data numerik yang diperoleh dari skor penilaian para ahli materi, ahli media dan siswa terhadap angket yang diberikan yang akan membantu dalam penilaian layak atau tidaknya suatu produk yang dikembangkan serta baik atau buruknya suatu produk dapat dilihat dari data kuantitatif ini. Fungsi data numerik adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan produk, yang merupakan alat penilaian. Selain data kuantitatif, ada juga di peroleh dari data kualitatif yang diperoleh melalui komentar, kritik, dan saran para ahli, guru dan siswa yang ditulis langsung pada angket yang akan menjadi masukan yang sangat penting bagi terciptainya prduk ini yang sesuai dengan keinginan baik siswa, guru, lembaga, maupun penulis. Fungsi dari komentar, kritik, dan saran dijadikan sebagai pertimbangan untuk merevisi produk pengembangan media pembelajaran.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2009: 308). Teknik pengumpulan dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) metode observasi. Menurut Nassution (Sugiyono, 2011: 310), Observasi adalah dasar utama semua ilmu pengetahuan. Melalui observasi ini Peneliti dapat mempelajari tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai yang direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat pembelajaran. Dalam Observasi ini Peneliti melakukan Uji coba awal dan Uji coba lapangan, 2) Metode Wawancara. Suatu cara untuk menggali pendapat, perasaan, sikap, pandangan, proses berpikir, proses penginderaan dan berbagai hal yang merupakan tingkah laku yang tidak dapat ditangkap langsung oleh atau melalui metode observasi. Wawancara ini ditujukan bagi; 1) Guru Taman Kanak-kanak untuk mengetahui pengembangan tujuan pembelajaran yang digunakan di Taman Kanan-Kanak yang menjadi tempat penelitian, (2) Peserta didik di PAUD Terpadu Citra Bakti tentang kemampuan aspek bahasa anak, 3) metode dokumentasi Menurut Arikunto (2006: 231) menyatakan bahwa metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkip, buku. Pada penelitian ini metode

dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis yang merupakan pelengkap bahwa kegiatan yang telah direncanakan telah dilaksanakan berupa media pembelajaran *Hand Puppet*.

Instrumen Penelitian

Instrumen untuk ahli media digunakan untuk menguji kelayakan dari media *Hand Puppet* yang akan dikembangkan dan terlebih dahulu diuji validitasnya. Dalam penyusunan instrumen, instrumen disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan. Instrumen yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing.

Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

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.

(1) Rumus untuk mengolah data per item

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

Keterangan:

P = Persentase

ΣX = jawaban responden dalam satu item

Σxi = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

(2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

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

Keterangan:

P = Persentase

ΣX = jawaban responden dalam satu item

Σxi = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

(3) Tabel tingkat validitas

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

Tabel 3.1 Tingkat Validitas

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

(Sumber: Buku Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Draf 1 Pengembangan

Pada draf I pengembangan ini sebagai awal dari pengembangan media *Hand Puppet* peneliti akan membahas tentang uji ahli materi pembelajaran dan uji ahli media pembelajaran.

Instrumen penelitian untuk uji coba ahli konten atau materi diserahkan pada tanggal 24 Agustus 2021. Instrumen ini diserahkan kepada ibu Dorotea Pati, S.Pd, beliau merupakan kepala sekolah di PAUD Terpadu Citra Bakti, yang dipercayakan sebagai ahli konten atau materi yang memiliki keahlian dan kualifikasi dibidang PAUD. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang nantinya akan digunakan untuk memperbaiki atau merevisi materi media *Hand Puppet* yang dikembangkan serta dapat meningkatkan kualitas materi media *Hand Puppet* ini, sehingga layak untuk digunakan. Hasil uji coba

diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji materi/konten media permainan *Hand Puppet* yang dikembangkan.

Sedangkan untuk instrumen ahli media dan ahli desain pembelajaran diserahkan pada tanggal 24 Agustus 2021. Uji coba ahli media dan ahli desain pembelajaran dilakukan oleh bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. Beliau merupakan salah satu dosen STKIP Citra Bakti, yang dipercayakan sebagai ahli media dan ahli desain dengan bidang keilmuan teknologi pembelajaran. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh informasi yang nantinya akan digunakan untuk memperbaiki media permainan *Hand Puppet* yang dikembangkan serta dapat meningkatkan kualitas media *Hand Puppet* ini, sehingga layak untuk digunakan. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media permainan *Hand Puppet* yang dikembangkan.

Data uji coba ahli isi dan ahli media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Hasil Validasi Instrumen Uji Coba Ahli Isi

Instrumen ahli isi ini terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pembimbing 1 dan 2, setelah pembimbing 1 dan 2 menyatakan instrumen ini layak digunakan maka instrumen ini dapat diserahkan kepada ahli isi atau materi pembelajaran.

Materi pembelajaran yang dimuat didalam media *Hand Puppet* yang dikembangkan, diuji coba terlebih dahulu oleh ahli materi. Uji coba dilakukan dengan mengamati materi pembelajaran yang telah dibuat kemudian ahli materi akan memberikan penilaian pada lembar kuisioner yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap materi pembelajaran yang ada pada media *Hand Puppet* untuk mengetahui apakah materi yang disiapkan sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar atau belum. Dari hasil uji coba tersebut maka peneliti akan mendapatkan masukan atau komentar tentang materi yang dibuat sehingga peneliti dapat melakukan perbaikan atau revisi terhadap materi.

1) Instrumen Uji Coba Ahli Media Pembelajaran

Instrumen uji ahli media pembelajaran ini terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pembimbing 1 dan 2, setelah pembimbing 1 dan 2 menyatakan instrumen ini layak digunakan maka instrumen ini dapat diserahkan kepada ahli media pembelajaran. Instrumen uji coba ahli media ini berupa penilaian dengan skor 1-5, dimana ahli media akan mengisi skor tersebut sesuai dengan media yang dibuat. Masukan dari ahli media akan dijadikan bahan untuk memperbaiki media yang dibuat.

1. Analisis Data Deskripsi Kualitatif dan Kuantitatif Ahli Materi.

Instrumen ahli isi yang digunakan untuk memvalidasi materi pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Indikator penilaian yang tercantum

didalamnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Persentase penilaian oleh ahli media yaitu sebagai berikut:

Instrumen yang digunakan peneliti terlebih dahulu divalidasikan oleh pembimbing 1 dan 2, setelah instrumen ini dinyatakan layak digunakan, instrumen ini lalu diberikan kepada ahli media untuk memvalidasikan media yang dikembangkan. Dari hasil validasi media oleh ahli media, media *Hand Puppet* ini dinyatakan sangat valid atau layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran dan komentar ahli media.

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\%, \text{ yaitu}$$

P = Presentase

X = Jawaban respon (Ahli Media) dalam satu item

X_i = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

ΣX = Total Jawaban Responden (Ahli Media) dalam satu item

= 36

ΣX_i = Total Jumlah Nilai Ideal dalam satu item

= 5 nilai ideal X 7 butir instrumen = 40

P = 36/40 x 100

= 90 %

Berdasarkan rumus yang telah dipaparkan diatas, maka diperoleh hasil dari jumlah rata-rata adalah 90% dengan skor ini maka media yang dikembangkan dinyatakan sangat “**sangat valid**”artinya baik dan media ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, namun menimbang adanya saran dan komentar dari ahli media maka media ini layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

Nilai ideal dari setiap penilaian dalam kriteria angket ini adalah 5, maka prosentase dihitung: 36: (8 x 5) x 100% = 90%. Hasil kalkulasi sebesar 90% berada pada kriteria “**Sangat Valid**”, sehingga media *Hand Puppet* ini tidak perlu direvisi, akan tetapi menimbang adanya saran dan komentar ahli media yang memvalidasi media ini maka media ini dinyatakan sangat valid dengan revisi sesuai saran untuk kedepannya.

2. Analisis Data Deskripsi Kualitatif dan Kuantitatif Ahli Materi.

Instrumen penilaian ahli materi yang digunakan untuk memvalidasi atau menilai materi pembelajaran yang dibuat oleh peniliti dinyatakan layak oleh ahli materi untuk digunakan dalam penelitian ini. Indikator-indikator penilaian yang tercantum didalamnya sesuai untuk menilai materi pembelajaran yang akan dilaksanakan dan sesuai untuk diterapkan dengan media yang dikembangkan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan ahli materi, jadi rata-rata skor yang diperoleh dapat dijabarkan dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\%, \text{ yaitu}$$

P = Prosentase

X = Jawaban respon (Ahli Materi) dalam satu item

X_i = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstanta

ΣX = Total Jawaban Responden (Ahli Materi) dalam satu item

$$= 5$$

ΣX_i = Total Jumlah Nilai Ideal dalam satu item = 5 nilai ideal \times 6 butir instrumen = 30

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma X_i} \times 100\%$$

$$= \frac{30}{30} \times 100$$

$$= 100 \%$$

Berdasarkan rumus yang telah dipaparkan diatas, maka diperoleh hasil dari jumlah rata-rata adalah dengan skor ini maka media yang dikembangkan dinyatakan “**sangat valid**” artinya baik dan media ini layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan juga ada masukan dari ahli bahwa media tersebut harus dilengkapi dengan tempat untuk menyimpan *Hand Puppet* tersebut sehingga bisa menjaga keselamatan dari media dan juga tidak mudah kotor dikarenakan kelemahan dari kain tersebut adalah mudah kotor.

Nilai ideal dari setiap penilaian dalam kriteria angket ini adalah 5, maka prosentase dihitung: $30: (6 \times 5) \times 100\% = 100\%$. Hasil kalkulasi sebesar % berada pada kriteria “**Sangat Valid**”, sehingga materi media *Hand Puppet* ini tidak perlu direvisi, akan tetapi menimbang adanya saran dan komentar ahli materi yang memvalidasi materi ini maka materi ini dinyatakan layak digunakan dengan revisi sesuai saran untuk kedepannya.

2. Draf II Pengembangan

Draf II pengembangan terdiri dari validasi instrumen ahli desain. Instrumen ahli desain ini terlebih dahulu dikonsultasikan dengan pembimbing 1 dan 2, apabila instrumen ini sudah valid maka diserahkan kepada ahli desain untuk memvalidasikan desain pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Adapun ahli desain yang dipercayakan untuk memvalidasi desain pembelajaran adalah bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M. Pd, beliau merupakan salah satu dosen STKIP Citra Bakti, dengan pendidikan terakhir S3. Hasil uji coba diperoleh dengan penilaian berupa lembar kuisioner yang terdapat skor 5-1.

Data hasil uji coba ahli desain dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Draf II pengembangan sebagai produk awal pengembangan adalah media *Hand Puppet*. Instrumen penelitian untuk ahli desain diserahkan kepada ahli desain pembelajaran berupa lembar kuisioner. Setelah ahli desain melakukan penilaian dan direvisi, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam kegiatan penelitian. Penilaian ahli desain ini dilakukan oleh Bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. Beliau adalah salah satu dosen STKIP Citra Bakti, yang dipercayakan sebagai ahli desain pembelajaran oleh peneliti. Ahli

desain yang dipilih untuk menilai media dan RPPH yang dikembangkan peneliti adalah orang yang benar-benar memiliki pengetahuan tentang cara mendesain media yang ada di PAUD. Instrumen yang digunakan untuk memvalidasi media *Hand Puppet* terlebih dahulu dinilai oleh pembimbing 1 dan pembimbing 2, lalu diserahkan kepada validator atau ahli desain untuk menilai hasil pengembangan media yang dibuat oleh peneliti.

3. Draf III Pengembangan

1. Analisis Data dan Revisi Uji Perorangan.

Setelah peneliti melalui tahapan draf I dan draf II sebagai produk pengembangan yang telah direvisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran maka selanjutnya akan dibahas tentang draf III pengembangan, pada draf ini akan dibahas tentang hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Pada uji coba perorangan peneliti melibatkan orang anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. Uji coba perorangan ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang media yang dikembangkan sehingga peneliti dapat melakukan revisi media. Melalui revisi yang dilakukan dapat meningkatkan kualitas media yang dikembangkan sehingga lebih layak digunakan selanjutnya. Pada uji coba perorangan ini peneliti menggunakan instrumen uji coba perorangan.

3. Analisis Data dan Revisi

Setelah peneliti melakukan uji coba perorangan dan memperoleh hasilnya, langkah selanjutnya adalah uji coba kelompok kecil. Uji coba ini melibatkan 5 orang anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti.

Kelompok kecil ini peneliti menggunakan 5 butir indikator pertanyaan yang ditujukan pada 5 orang anak. Jawaban yang diberikan pada setiap butir adalah “ya” dan “tidak”. Jawaban “ya” diberi skor 1 dan jawaban “tidak” diberi skor 0, jadi hanya ada dua jawaban yang diberikan. Adapun beberapa saran dan komentar yang diberikan adalah media ini sangat bagus untuk membantu meningkatkan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun. Uji coba ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kekurangan dari media sehingga dapat dijadikan bahan revisi untuk peneliti. Berdasarkan tabel diatas maka uji coba kelompok kecil ini memperoleh rata-rata 100%. Yang artinya media yang dikembangkan layak digunakan dan berada pada kriteria sangat valid.

Produk Akhir

Media *Hand Puppet* yang dikembangkan untuk membantu meningkatkan aspek bahasa anak yaitu dengan memahami aturan dalam permainan pada anak usia 5-6 tahun dari rumusan malsalah yang diajukan yaitu bagaimana desain dan kelayakan dari media

Hand Puppet yang dikembangkan. Oleh karena itu berikut ini merupakan penjabaran dari bentuk media Hand Puppet sebelum dan sesudah direvisi.

1. Hasil dari Media *Hand Puppet*



Gambar 4.1 sebelum direvisi



Gambar 4.2 setelah direvisi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil pemaparan yang dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media Hand Puppet ini bertujuan untuk meningkatkan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun, dalam aspek mampu memahami aturan dalam permainan. Pengembangan media Hand Puppet ini terlebih dahulu dilakukan uji coba ahli media, ahli desain dan ahli materi sebelum dilakukan uji coba kepada anak sebagai pengguna media. Hasil dari uji coba yang dilakukan ini diperoleh kriteria sebagai berikut : pada uji coba ahli media memperoleh kriteria sangat valid dengan rata-rata 90%, pada uji coba ahli desain diperoleh kriteria valid

dengan rata-rata 84 %, pada uji coba ahli materi diperoleh kriteria sangat valid dengan rata-rata 100 % sedangkan pada uji coba perorangan dan kelompok kecil dinyatakan sangat valid dengan masing-masing rata-rata 100%. Dengan demikian, media Hand Puppet ini setelah dilakukan uji coba oleh beberapa pihak, media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan masukan dan komentar dari para ahli untuk diperbaiki kedepannya.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Terpadu Citra Bakti dapat disarankan kepada :

1. Bagi Guru

Guru-guru harus lebih kreatif dalam menciptakan permainan yang bervariasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Semua materi yang dipelajari akan terasa sangat mudah jika disertai dengan rasa suka dan semangat dalam menghadapinya dan didukung oleh orang tua agar anak lebih semangat untuk belajar.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk lebih mengkaji hal-hal baru mengenai media Hand Puppet sehingga dapat memberikan hal yang baru untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya..

DAFTAR PUSTAKA

A H. Sanaky Hujair, Media Pembelajaran, Jakarta: Kaukaba, (2011)

Arikunto, Suharsimi. (2006). Prosedur penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Branch, Robert M. (2009). Instructional Deaign: The Apporoach. New York: Springer

Daryanto. (2005). Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

Depdiknas. (2004). Kurikulum Taman Kanak-kanak (TKK) dan Rudathul Athafal (RA). Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dhieni, dkk. (2008:1.11)Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Hedisetyo (2010). Penggunaan Media Boneka Tangan Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Lisan Melalui Metode Bercerita.(<http://hadisetyo.wordpress.com>).

Hurlock. (1978) Perkembangan Anak. (Ahli bahasa: Agung Dharma). Jakarta: Erlangga.

Latif, Muhammad. (2008). Metode Bercerita Anak Usia Dini. Jakarta: Tarity Samudra Berlian.

Mansur, 2005, Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wago Maria (2018). Skripsi. Pengembangan media Hand Puppet Sebagai Media Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. STKIP Citra Bakti.