

INDIVIDUAL

## LAPORAN PENELITIAN

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

“KARTU BACA-NGAJI ASYIK” SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAGI ANAK USIA  
DINI DI TK AISYIYAH KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS



Peneliti:  
Dr. Tutuk Ningsih, MPd.  
NIP.19640916.199803.2.001

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO  
( I A I N )

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

OKTOBER 2015

## LEMBAR PENGESAHAN

1. a. Judul Penelitian : Pengembangan Alat Permainan Edukatif “ Kartu Baca Ngaji Asyik” Sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Dini di TK Aisyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas.
- b. Jenis Penelitian : Individu – Mandiri
- c. Bidang Ilmu : Sosiologi Pendidikan
2. a. Nama Peneliti : Dr.Hj.Tutuk Ningsih, M.Pd.
- b. NIP : 196409161998032001
- c. Pangkat / Gol : Lektor Kepala/IV a
3. Jangka Waktu Penelitian : 4 Bulan
4. Sumber Dana : DIPA 2015

Purwokerto, 02 Oktober 2015

Pgs. Ketua LPPM IAIN Purwokerto,

# IAIN PURWOKERTO

**Drs. Amat Nuri, M.Pd.I.**

NIP. 19630707 199203 1 007

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, saya panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan taufiknya sehingga penelitian ini dapat saya selesaikan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Amin.

Penelitian ini membahas tentang ( Tiga ) hal pokok penting, yaitu sebagai berikut: (1) alat permainan edukatif “ Kartu Baca Ngaji Asyik “, (2) media pembelajaran, dan (3) anak usia dini.

Saya menyadari bahwa laporan hasil penelitian ini masih belum sempurna, oleh karena itu semua saran yang membangun untuk penyempurnaan penelitian ke depan sangat diharapkan dan disampaikan ucapan terimakasih.

Penelitian ini dapat diselesaikan atas bantuan dari beberapa pihak, maka pada kesempatan ini saya sampaikan ucapan banyak terimakasih pada Bapak Rektor IAIN Purwokerto yang telah memberikan bantuan dana penelitian melalui DIPA IAIN Tahun Anggaran 2015 beserta semua staf. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Ketua LP3M dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Demikian semoga lapor hasil penelitian ini dapat bermanfaat.

Purwokerto, 07 Oktober 2015

Peneliti,

Ttd.

Tutuk Ningsih

## PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

### “KARTU BACA-NGAJI ASYIK” SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAGI ANAK USIA

### DINI DI TK AISYIYAH KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS

[tutukstain@yahoo.com](mailto:tutukstain@yahoo.com)

#### Abstrak

Metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain. Untuk mendukung metode bermain, maka dibutuhkan alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran yang akan membantu pelaksanaan metode bermain tersebut.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah .1)bagaimanakah model pengembangan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas? 2) bagaimanakah kelayakan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas? 3). Apa kelebihan dan kelemahan alat permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji untuk anak usia dini?

Hasil penelitian ini adalah 1. Pada tahap desain ini setidaknya ada tiga hal yang peneliti laksanakan yaitu meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Kemudian tahap terakhir atau tahap *ketiga*, tahap pengembangan meliputi menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan dan mendesain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, mencetak (*printout*) hasil desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, dan membuat komponen pendukung yaitu buku panduan permainan. 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” secara umum baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan respon, antusiasme, dan skor penilaian dari responden dan user (pengguna). Rata-rata pemain (peserta didik) memberikan komentar positif seperti senang, ingin kembali bermain, dan menceritakan dengan ceria pengalaman bermainnya pada teman-temannya.3) Konsep dan desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua.

**Kata Kunci :** Alat Permainan Edukatif, Media Belajar, Anak Usia Dini

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II ALAT PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI MEDIA BELAJAR ANAK</b>	
<b>USIA DINI</b>	
A. <i>Alat Permainan Edukatif</i> .....	15
B. <i>Media Pembelajaran</i> .....	17
C. Anak Usia Dini .....	36
D. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Belajar anak usia dini.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	42
C. Subjek dan Obyek Penelitian .....	42
D. Teknik Pengumpulan Data .....	43
E. Teknik Analisis Data .....	45

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Data Uji Coba “ Kartu Baca Ngaji Asyik .....	63
B. Analisis Data Permainan “ Kartu Baca Ngaji Asyik” .....	77
C. Revisi Produk Permainan “ Kartu Baca Ngaji Asyik” .....	81
D. Kajian Akhir Produk “Kartu Baca Ngaji Asyik” .....	88

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	98

**DAFTAR PUSTAKA**





IAIN PURWOKERTO

## PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)

### “KARTU BACA-NGAJI ASYIK” SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAGI ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS

#### Abstrak

Metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain. Untuk mendukung metode bermain, maka dibutuhkan alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran yang akan membantu pelaksanaan metode bermain tersebut.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah .1)bagaimanakah model pengembangan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas? 2) bagaimanakah kelayakan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas? 3). Apa kelebihan dan kelemahan alat permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji untuk anak usia dini?

Hasil penelitian ini adalah 1. Pada tahap desain ini setidaknya ada tiga hal yang peneliti laksanakan yaitu meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Kemudian tahap terakhir atau tahap *ketiga*, tahap pengembangan meliputi menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan dan mendesain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, mencetak (*printout*) hasil desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, dan membuat komponen pendukung yaitu buku panduan permainan. 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” secara umum baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan respon, antusiasme, dan skor penilaian dari responden dan user (pengguna). Rata-rata pemain (peserta didik) memberikan komentar positif seperti senang, ingin kembali bermain, dan menceritakan dengan ceria pengalaman bermainnya pada teman-temannya.3) Konsep dan desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua.

**Kata Kunci :** Alat Permainan Edukatif, Media Belajar, Anak Usia Dini



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Islam adalah agama yang menempatkan pendidikan dalam posisi yang sangat vital. Bukanlah suatu yang kebetulan, jika lima ayat pertama yang diwahyukan Allah kepada nabi Muhammad SAW dalam surat al-Alaq, dimulai dengan membaca (iqra') yang secara tidak langsung mengandung makna dan implikasi pendidikan.

Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, bahkan menjadi tanggung jawab seluruh bangsa Indonesia. Karena dengan adanya pendidikan maka seseorang itu akan mempunyai pengetahuan tentang suatu wawasan pendidikan. Dan awal pendidikan itu di mulai sejak anak berusia dini. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun dan 0-8 tahun menurut pakar pendidikan anak.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik<sup>1</sup> ada empat komponen seni bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Agar perkembangan bahasa dapat berjalan dengan maka keempat komponen seni berbahasa tersebut haruslah terstimulus dengan baik pula. Tidak terkecuali

---

<sup>1</sup> Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan anak Usia Tiga, Empat, dan Lima tahun Masuk Sekolah*, diterjemahkan oleh Pius Nasar, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 353-355

komponen membaca. Karena membaca adalah salah satu jendela dan modal penting bagi anak untuk dapat mengenal sekitarnya.

Meskipun pelajaran membaca formal biasanya dimulai dikelas satu, namun dari pendapat diatas dapat kita ketahui bahwa belajar membaca telah dapat mulai diajarkan pada anak usia dini. Nama-nama di pintu kamar tidur, di ruang-ruang kecil di sekolah, dan di belakang kemasan memberi banyak dan berbagai kesempatan bagi anak-anak untuk mengenali nama. Lingkungan yang kaya dengan buku dan tulisan membantu anak untuk mulai membedakan makna tulisan itu. Apa yang tampak hanya corat-coret pada suatu halaman mulai mengembangkan makna ketika anak-anak mulai mengerti bahwa tulisan-tulisan itu menyampaikan sebuah pesan. Anak-anak belajar mengenali huruf-huruf dan kata-kata dan akhirnya menjadi sadar akan hubungan antara bunyi huruf dan kata-kata.<sup>2</sup>

Teori psikologi perkembangan yang dimotori oleh Jean Piaget selama ini telah menjadi rujukan utama kurikulum taman kanak-kanak dan bahkan pendidikan secara umum. Piaget beranggapan bahwa pada usia di bawah 7 tahun anak belum mencapai fase operasional konkret. Fase itu adalah fase di mana anak-anak dianggap sudah bisa berpikir terstruktur. Sementara itu kegiatan belajar membaca, menulis, dan berhitung (calistung) sendiri didefinisikan sebagai kegiatan yang memerlukan cara berpikir terstruktur, sehingga tidak cocok diajarkan anak-anak usia dini. Piaget khawatir otak

---

<sup>2</sup>Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini....* hlm. 355

anak-anak akan terbebani jika pelajaran calistung diajarkan pada anak-anak di bawah 7 tahun. Kesimpulan dan pesan yang ditangkap dari teori Piaget seringkali berhenti pada “larangan, belajar calistung”. Topik pelajaran bukanlah persoalan yang akan menghambat seseorang pada usia berapa pun, untuk mempelajarinya. Syaratnya hanyalah mengubah cara belajar, disesuaikan dengan kecenderungan gaya belajar dan usianya masing-masing sehingga terasa menyenangkan dan membangkitkan minat untuk terus belajar.<sup>3</sup>

Belajar membaca, menulis, berhitung, dan bahkan sains kini sudah tidak lagi dianggap tabu dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Persoalan terpenting adalah merekonstruksi cara untuk mempelajarinya sehingga anak-anak menganggap kegiatan belajar mereka tak ubahnya seperti bermain dan bahkan memang berbentuk sebuah permainan.<sup>4</sup> Karena dunia anak adalah bermain.

Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, dan merdeka. Pembelajaran hendaknya disusun menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta, dan tidak terpaksa. Pendidik

---

<sup>3</sup>Aulia, *Mengajarkan Balita Anda Membaca, Revolusi Cerdas untuk Kemampuan Anak Membaca di Rumah*, (Yogyakarta: Intan Media, 2011), hlm. 21

<sup>4</sup> Ibid.

sebaiknya memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut sehingga anak secara tidak sadar telah belajar banyak hal.<sup>5</sup>

Membuat anak nyaman dalam proses pendidikan anak usia dini merupakan kunci utama. Sebab, dunia anak adalah dunia gembira, senang, hangat, dan ceria., sehingga segala aktivitas yang diperuntukkan bagi anak haruslah yang senantiasa melahirkan kenyamanan. Menurut Margolin sebagaimana dikutip oleh Harun Rasyid dkk menegaskan bahwa, ketika berinteraksi dengan anak buatlah suasana yang penuh perhatian dan menyenangkan, fokus terhadap kebutuhan anak. Dengan demikian proses pendidikan anak usia dini harus berada dalam lingkungan yang nyaman dan menyenangkan sesuai kebutuhan anak.<sup>6</sup> Merasa tertekan dan terancam dalam lingkungan akan menghambat otak dan memperkecil kemampuannya. Bila otak harus menghadapi rasa frustrasi, ketakutan, atau kebingungan, kinerjanya terhambat sehingga mengakibatkan perasaan tidak berdaya bagi para siswa.

Sebaliknya tantangan, serta sedikit tekanan akan memperbesar potensi otak.<sup>7</sup>

Sebagai seorang muslim tentu saja kita juga menginginkan agar anak-anak kita cinta dengan agamanya. Disamping mengajarkan tentang ajaran-ajaran Islam seperti cara-cara beribadah, akhlak terpuji, dengan memberikan teladan secara langsung setiap harinya, mengenalkan anak usia dini pada al-

---

<sup>5</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm. 7

<sup>6</sup> Harun Rasyid dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gama Media, 2012), hlm. 34

<sup>7</sup> Martha Kaufeldt, *Berawal dari Otak, Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar*, (Jakarta: Indeks, 2009) diterjemahkan oleh Agnes Sawir, hlm. 1

Quran juga sama pentingnya. Sebagai langkah awal di Indonesia sebagian besar kita menggunakan Iqra' untuk mengenalkan cara membaca al-Quran.

Al-Qur'an adalah ilmu yang paling mulia , karena itulah orang yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya bagi orang lain, mendapatkan kemuliaan dan kebaikan dari pada belajar ilmu yang lainnya. Dari Utsman bin Affan radhiyallah 'anhu , beliau berkata: Rasulullah Shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda: "*Sebaik-baik kalian adalah orang yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya.*" (HR. Al-Bukhari).<sup>8</sup>

Pesan terkandung yang terkandung adalah syarat menjadi muslim terbaik adalah dengan belajar al-Qur'an dan mengajarkannya. Ilmu pertama kali yang harus dikaji seorang muslim adalah al-Qur'an. Belajar dan mengajar adalah kewajiban setiap orang Islam, baik formal atau non formal.

Masih dalam hadits riwayat Al-Bukhari dari Utsman bin Affan, tetapi dalam redaksi yang agak berbeda, disebutkan bahwa Nabi Shallallahu 'Alaihi wa Sallam bersabda "*Sesungguhnya orang yang paling utama di antara kalian adalah yang belajar Al-Qur'an dan mengajarkannya.*"<sup>9</sup>

Dalam dua hadits di atas, terdapat dua amalan yang dapat membuat seorang muslim menjadi yang terbaik di antara saudara-saudaranya sesama muslim lainnya, yaitu belajar Al-Qur'an dan mengajarkan Al-Qur'an.

---

<sup>8</sup>Shahih Al-Bukhari/Kitab Fadha'il Al-Qur'an/Bab Khairukum Man Ta'allama Al-Qur'an wa 'Allamah/hadits nomor 5027

<sup>9</sup>Shahih Al-Bukhari/Kitab Fadha'il Al-Qur'an/Bab Khairukum Man Ta'allama Al-Qur'an wa 'Allamah/hadits nomor 5028

Maksud dari belajar Al-Qur`an di sini, yaitu mempelajari cara membaca Al-Qur`an. Bukan saja mempelajari tafsir Al-Qur`an, asbabun nuzulnya, nasikh mansukhnya, balaghahnya, atau ilmu-ilmu lain dalam ulumul Qur`an. Meskipun ilmu-ilmu Al-Qur`an ini juga penting dipelajari, namun hadits ini menyebutkan bahwa mempelajari Al-Qur`an adalah lebih utama. Mempelajari Al-Qur`an adalah belajar membaca Al-Qur`an dengan disertai hukum tajwidnya, agar dapat membaca Al-Qur`an secara tartil dan benar seperti ketika Al-Qur`an diturunkan.<sup>10</sup> Maka penting bagi para orangtua dan pendidik mulai memperkenalkan al-quran sejak usia dini.

Usia dini biasa disebut *golden age* karena fisik dan motorik anak berkembang dan bertumbuh dengan cepat baik perkembangan emosional, intelektual, bahasa maupun moral (budi pekerti). Bahkan menurut berbagai penelitian neurologi terbukti bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan 80% tercapai pada usia delapan tahun.<sup>11</sup>

**IATIN PURWOKERTI**  
Kekakuan dalam mengajarkan Alquran akan membuat jenuh anak dan menciptakan keterpaksaan yang seharusnya tak terjadi. Karena memang dunia anak adalah bermain, maka mengajarkan membaca Alquran juga dapat dilakukan melalui bentuk-bentuk permainan yang mereka sukai.

Metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya

---

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup>Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Grafindo, 2010) hlm. 2

membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain.<sup>12</sup> Untuk mendukung metode bermain, maka dibutuhkan alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran yang akan membantu pelaksanaan metode bermain tersebut.

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.<sup>13</sup>

Akan tetapi saat ini ketersediaan alat permainan edukatif yang sekaligus dapat membantu menyampaikan materi membaca dan mengaji masih cukup jarang. Dengan alasan itulah penulis tertarik mengembangkan sebuah produk alat permainan edukatif yang dapat membantu anak usia dini belajar membaca sekaligus juga mengaji yang penulis beri nama “Kartu Baca-Ngaji Asyik” .

---

<sup>12</sup> Ibid, hlm. 200.

<sup>13</sup> Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & Ratna Wahyu Pusari, “Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)”, *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011*, hlm. 62-63.

Dengan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tersebut diharapkan saat anak belajar membaca dan mengaji bukan lagi menjadi saat yang membosankan. Tetapi menjadi saat yang menyenangkan, karena disampaikan dengan cara bermain.

Di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas disamping materi umum seperti bernyanyi, menari, berkreasi peserta didik diberikan juga materi Pendidikan Agama Islam yang meliputi akidah/keimanan, bacaan sholat, doa-doa, hafalan surat, dan mengaji. RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas merupakan salah satu penyelenggara pendidikan bagi anak usia dini di bawah naungan salah satu organisasi keagamaan. Sehingga penguatan materi Pendidikan Agama Islam telah menjadi ciri khusus yang membedakannya dengan TK pada umumnya. Tidak seperti belajar membaca yang telah disampai dengan cara bermain, belajar mengaji yang notabeneanya menjadi “nilai plus” bagi TK Aisyiyah justru masih disampaikan dengan cara klasikal. Dengan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk menguji cobakan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam setiap penelitian tentu memiliki rumusan masalah. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, adapun rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:



1. Bagaimanakah model pengembangan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas?
2. Bagaimanakah kelayakan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas?
3. Apa kelebihan dan kelemahan alat permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji untuk anak usia dini?

### **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahu model pengembangan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas
2. Mengetahui kelayakan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas
3. Mengetahui kelebihan dan kelemahan alat permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji untuk anak usia dini di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas.

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam pembelajaran dan pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) terutama dalam belajar membaca dan mengaji.

2. Praktis

Memberi pengetahuan baru kepada pendidik, peserta didik, dan sekolah tentang Alat Permainan Edukatif (APE) “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji.

#### **D. Kajian Pustaka**

Penelitian ini membahas tentang pengembangan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar membaca dan mengaji untuk anak usia dini, yang sejauh penelusuran penulis belum ditemukan penelitian dengan judul tersebut.

Namun demikian ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya:

Pertama, tesis yang ditulis oleh Dwi Hastuti, tahun 2013 yang berjudul *Alat Permainan Edukatif Emotional Card untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Anak Usia Dini di TK ABA Taruna Sleman Yogyakarta*. Dengan

metode R&D. Di dalam tesisnya Dwi Hastuti mengembangkan Alat Permainan Edukatif berupa Emosional Card, yang mana menurut Dwi Hastuti Emosional card dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak usia dini melalui pembelajaran yang menyenangkan dan dekat dengan permasalahan yang dihadapi anak. Lewat alat permainan edukatif Emotional Card diharapkan anak usia dini dapat mengembangkan aspek sosial emosional, kognitif, dan bahasa. Hasil tesis tersebut menunjukkan alat permainan edukatif “emosional Card” terbukti efektif untuk megembangkan kemampuan berpikir anak usia dini di TK ABA Taruna Sleman, Yogyakarta. Kelebihan APE tersebut terbuat dari bahan yang murah dan mdah di dapat, desain sederhana sehingga memungkinkan guru-guru TK membuatnya dan terbuat dari bahan yang tidak berbahaya. Gamabar-gambar emosi yang dibuat juga sangat dekat dengan keseharian anak. Sedangkan kelemahannya alat permainan edukatif emosional card keberhasilannya sangat tergantung bagaimana guru menggunakannya saat pembelajaran.

Kedua, tesis yang ditulis oleh Aushafil Karimah, tahun 2011 yang berjudul “Pengembangan Kreativitas Berpikir Anak Usia Dini dengan Permainan Bahasa di RA. DWP. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Dalam tesis yang ditulis oleh Karimah tersebut kreativitas yang dimiliki oleh anak dapat terus menurun seiring perkembangan usia dan banyaknya intervensi berbagai macam hal terhadap anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada perkembangan berpikir dan imajinasi anak

setelah dilakukan intervensi pembelajaran dengan beberapa permainan bahasa (melalui gambar, metode bercerita, dan bermain peran) selama kurang lebih dua minggu intervensi.

Ketiga, tesis yang ditulis oleh Suyadi, mahasiswa program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta konsentrasi Pendidikan Guru Raudlatul Athfal pada tahun 2010 yang berjudul “ Model Permainan Edukatif berbasis Multimedia untuk Pengembangan Kecerdasan Spiritual Anak Usia Dini”. Dalam tesis ini dijelaskan mengenai pengembangan alat permainan edukatif berbasis multimedia. Permainan yang dikembangkan oleh Suyadi berupa animasi yang dapat dimainkan oleh anak-anak melalui komputer. Kemudian secara spesifik penelitian ini lebih ditujukan untuk mengembangkan kecerdasan spiritual anak usia dini. Penelitian yang dilakukan Suyadi ini menggunakan metode R&D dan hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis multimedia ini banyak disukai oleh anak-anak dan secara tidak langsung dapat mengembangkan kecerdasan spiritual.

Dari beberapa penelitian yang telah penulis paparkan di atas menunjukkan bahwa penelitian yang akan penulis lakukan belum pernah dilakukan oleh orang lain.

## **E. Sistematika Pembahasan**

Untuk memberikan gambaran yang menyeluruh dalam penelitian ini, maka peneliti menyajikan sistematika penulisan dengan beberapa bagian penelitian sebagai berikut :

Pada bagian awal meliputi halaman judul, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran.

Bab I, yaitu pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.

Bab II, yaitu landasan teori yang meliputi alat permainan edukatif, media pembelajaran, anak usia dini, dan pengembangan kartu baca ngaji asyik pada anak usia dini.

Bab III, yaitu metode penelitian. Mengenai pemaparan metode yang digunakan peneliti untuk mencari berbagai data, yang meliputi jenis penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data penelitian, dan analisis data penelitian.

Bab IV , yaitu penyajian dan analisis data. Meliputi gambaran umum TK Aisiyah Kecamatan Sokaraja, deskripsi Pengembangan Alat Permainan

Edukatif “KARTU BACA-NGAJI ASYIK” sebagai media belajar bagi anak usia dini di TK Aisyah serta analisisnya.

Bab V, yaitu penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Kemudian pada bagian akhir peneliti akan mencantumkan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



## BAB II

### ALAT PERMAINAN EDUKATIF ( APE ) “ KARTU BACA NGAJI ASYIK” SEBAGAI MEDIA BELAJAR ANAK USUA DINI.

#### A. Alat Permainan Edukatif.

Menurut Mayke S. Tedjasaputra sebagaimana dikutip oleh Muhammad Sajirun alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>14</sup> Untuk itu APE yang dibuat harus selaras dengan tema/materi yang akan disampaikan.

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat PAUD, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>15</sup>

Apabila kita menelaah pengertian tersebut, tampak rumusannya tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian sebelumnya. Kedua pengertian tersebut menggaris bawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada

---

<sup>14</sup> Muhammad Sajirun, *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini*, (Solo: Era Adicitra Intermedia, 2012), hlm. 85

<sup>15</sup> Ibid.

pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dipilih dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

Menurut Badru Zaman dkk.,<sup>16</sup> alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk AUD jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk AUD.
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-

---

<sup>16</sup>Badru Zaman dkk., *Media dan Sumber Belajar TK* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 63.



masukannya maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.<sup>17</sup>

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk melakukan pesan.<sup>18</sup> Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.<sup>19</sup> Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran.

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, diantaranya adalah : Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan ( Association of Education and Communication Technology) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan

---

<sup>17</sup> Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & Ratna Wahyu Pusari, “Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)”, *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011*, hlm. 62-63.

<sup>18</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ( Jakarta: Rajawali Press, 2013), hlm. 1.

<sup>19</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, ( Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 3.

orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. National Education Association ( NEA ), mengatakan bahwa media adalah bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Sedangkan Gagne mengatakan bahwa media adalah berbagai komponen atau sumber belajar dalam lingkungan pembelajar untuk belajar. Yusuf Hadi Miarso, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.<sup>20</sup>

Sedangkan menurut Rossi dan Breidle mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat macam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi pendidikan.<sup>21</sup>

## IAIN PURWOKERTO

Gerlach dan Ely memandang bahwa media pembelajaran bukan hanya alat dan bahan saja, akan tetapi hal-hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Menurut Gerlach secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang

---

<sup>20</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif...*, hlm. 4

<sup>21</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, ( Jakarta: Kencana Prenada Media, 2012), hlm. 58.

menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.<sup>22</sup>

Strategi penyampaian mengacu kepada cara-cara yang dipakai untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik, dan sekaligus untuk menerima serta merespon masukan dari peserta didik. Oleh karena itu, media merupakan komponen strategis penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh si pelajar dan bagaimana peranan media dalam merangsang kegiatan belajar itu. Menurut Dengeng (dalam Trianto)<sup>23</sup> media pembelajaran adalah komponen strategis penyampain yang dapat dimuati pesan yang akan disampaikan kepada si belajar, apakah itu orang, alat, atau bahan.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Dari keseluruhan pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah: (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar; (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar

---

<sup>22</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran...*, hlm. 60.

<sup>23</sup> Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 227

yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar; (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar; (4) bentuk bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun, audio, visual, dan audio visual.

## 2. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

### a. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk :<sup>24</sup>

1. Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
2. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
3. Menjaga relevansi materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran.
4. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

### b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran baik secara umum dan khusus adalah sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar.

Jadi manfaat media pembelajaran adalah :

1. Pengajaran lebih menarik pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

---

<sup>24</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif...*, hlm. 5.

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih difahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

### 3. Macam-Macam Media Pembelajaran Anak Usia Dini

#### A. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran, di mana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal.<sup>25</sup> Ada beberapa media audio, yaitu :

##### 1. Rekaman

Media ini terdiri dari perangkat keras yang berupa alat perekam ( tape recorder) dan perangkat lunak berupa program

---

<sup>25</sup> Asnawir&M. Masyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta; Ciputat Pers, 2002), hlm 83

dalam pita rekaman.<sup>26</sup> Pesan dan isi pelajaran direkam terlebih dahulu sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat yang diinginkan. Pesan dan isi dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan anak untuk upaya mendukung proses terjadinya proses belajar.

Media rekaman ternyata memenuhi syarat untuk dipakai sebagai media pengajaran bahasa bagi anak usia dini, karena mengandung prinsip-prinsip struktural yang beranggapan bahwa:

- a. Bahasa merupakan alat ucap. Oleh karena itu, keterampilan bahasa secara lisan bagi anak usia dini merupakan hal yang harus dinomorsatukan.
- b. Bahasa merupakan faktor kebiasaan( Habit ). Oleh karena itu, untuk menguasai keterampilan berbahasa bagi anak usia dini harus melakukan latihan berulang-ulang. Semakin banyak berlatih , semakin baik penguasaan bahasa anak tersebut.
- c. Mekanisme berbahasa merupakan suatu proses rangsang tanggapan (stimulus response ) . Oleh karena itu, didalam

---

<sup>26</sup>Ahmad Muhtadi Anshori, *Pengajaran Bahasa Arab Media dan Metode-Metodenya*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 28.

latihan anak harus dibiasakan menanggapi secara spontan rangsangan yang diberikan.

Harold Palmer menyatakan bahwa “ Belajar Bahasa itu adalah proses pembentukan kebiasaan, penggunaan diri mengulang-ulang. Sedangkan Oemar Hamalik dalam bukunya “ Media Pendidikan” menyatakan bahwa rekaman itu baik digunakan, sebab mengandung nilai-nilai pendidikan antara lain : efisiensi dalam pengajaran bahasa.<sup>27</sup> Karena alat ini memberikan kemungkinan yang luas dalam pengajaran bahasa, misalnya untuk pelajaran berbicara bagi anak usia dini, mendengarkan, dan sebagainya. Media rekaman itu sangat membantu dalam penguasaan bahasa yang baik. Kelebihan media rekaman antara lain:

## IAIN PURWOKERTO

1. Media ini menggunakan perangkat keras yang hampir semua guru memilikinya. Dengan demikian, program penyusunan dapat dilakukan oleh guru sendiri dan dilakukan sewaktu-waktu.

---

<sup>27</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, ( Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), hlm. 102.

2. Media ini dapat digunakan tanpa kehadiran guru. Hal ini dimungkinkan karena semua petunjuk sudah dicantumkan dalam rekaman itu.
3. Media ini dapat digunakan secara klasikal maupun untuk belajar secara individual.

Adapun kekurangan media rekaman ini adalah :

- a. Tidak semua ketrampilan berbahasa anak dapat diprogram melalui media ini.
- b. Interaksi guru dan murid kurang begitu hidup karena sebagian peranan digantikan media ini.

## 2. Radio

Media ini berupa program siaran radio yang disalurkan dari pesawat pemancar, kemudian diterima oleh alat penerima radio untuk didengar oleh sipenerima informasi.

Kelebihan media radio antara lain:

- a. Siaran dapat menjangkau pendengar dalam waktu singkat.
- b. Menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, ketrampilan, dan sebagainya.
- c. Radio terjangkau harganya.



- d. Operasinya mudah dan dimana saja.
- e. Langsung up to date.
- f. Realistis
- g. Mengatasi ruang dan waktu
- h. Otentik, siaran radio pendidikan dilakukan oleh orang-orang yang ahli dalam bidangnya serta metodenya.

Adapun kekurangan radio antara lain :

- a. Program radio tidak dapat mengkomunikasikan informasi secara visual, sehingga pesan atau informasi yang disampaikan akan sangat abstrak.
- b. Konsentrasi bagi seorang unuk mendemgarkan sangat terbatas sehingga tidak mungkin kita mengkomunikasikan materi yang banyak lewat media ini.

IAIN PURWOKERTO

## B. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Contoh media ini adalah media grafis dan proyeksi.

### 1. Media grafis

Media grafis adalah media visual yang mengkomunikasikan antara fakta dan data yang berupa gagasan atau kata-kata verbal dengan gambar seperti poster dan buku bergambar.<sup>28</sup> Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Banyak jenis media grafis, antara lain:

#### a. Gambar/ Foto

Di antara media pendidikan, gambar/ foto adalah media yang umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang mudah dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu pepatah mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribukata.

Beberapa kelebihan media gambar antara lain:

- a. Sifatnya konkret; gambar lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.

---

<sup>28</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, ( Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 113.

- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda dapat dibawa ke dalam peristiwa tersebut.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita . Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar dan foto.
- d. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk usia tingkat berapa saja, sehingga dapat mencegah kesalahpahaman.

Adapun kelemahan gambar yaitu :

- a. Gambar / foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar / foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

IAIN PURWOKERTO

Selain itu ada 6 syarat yang perlu dipenuhi gambar /

foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan.

- a. Autentik

Gambar harus menjelaskan secara jujur situasi yang sebenarnya.

b. Sederhana

Komposisi gambar harus cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.

c. Ukuran relative

Gambar sebaiknya dibuat tidak terlalu besar dan juga tidak terlalu kecil.

d. Gambar / foto sebaiknya mengandung gerak/perbuatan.

e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran

f. Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai.

b. Diagram

Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram menggambarkan struktur dari

objek secara garis-garis besar. Diagram yang baik sebagai media pendidikan adalah yang :

a. Benar, digambar rapi, diberi title, label, dan penjelasan-penjelasan yang perlu.

b. Cukup besar dan ditempatkan secara strategis.

- c. Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum.

#### c. Bagan / Chart

Seperti halnya media grafis yang lain , bagan / chart termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan haruslah :

- a. Dapat dimengerti anak.
- b. Sederhana dan lugas, tidak berbelit belit.
- c. Diganti pada waktu-waktu tertentu agar tidak kehilangan daya tarik.

## IAIN PURWOKERTO

#### d. Grafik

Grafik merupakan gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Beberapa kelebihan grafik sebagai media :

- a. Grafik bermanfaat sekali untuk mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif dan hubungan-hubungannya.
- b. Grafik dengan cepat memungkinkan kita mengadakan analisis interpretasi.
- c. Penyajian data jelas, cepat dan menarik.

Sebagai media pendidikan yang baik, grafik harus memiliki ketentuan sebagai berikut :

- a. Jelas untuk dilihat oleh seluruh kelas
- b. Harus menyajikan satu ide setiap grafik
- c. Ada jarak / ruang kosong antara kolom bagiannya.
- d. Warna yang digunakan kontras dan harmonis.
- e. Bejudul dan ringkas.
- f. Sederhana.
- g. Mudah dibaca.
- h. Praktis dan mudah diatur.
- i. Menggambarkan kenyataan
- j. Menarik
- k. Jelas dan tak memerlukan informasi tambahan
- l. Teliti.

IAIN PURWOKERTO

Ada beberapa jenis grafik yang dapat digunakan diantaranya : grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

e. Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana. Kartun tanpa digambar detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat.

# IAIN PURWOKERTO

f. Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku yang melihatnya poster berfungsi untuk mempengaruhi orang-orang membeli produk baru dari suatu perusahaan. Namun secara umum poster yang baik hendaklah :

- a. Sederhana
- b. Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
- c. Berwarna
- d. Tulisannya jelas
- e. Motif dan desain bervariasi.

### C. Media Audio- Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini dibedakan menjadi dua, yaitu 1) audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai, film rangkai suara, dan cetak suara; 2) audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara dan video Casette.

## IAIN PURWOKERTO

Adapun jenis media audio visual :

### a. Televisi

Dewasa ini siaran televisi menampilkan program dan acara dengan berbagai bentuk, yaitu cerdas cermat, dialog interaktif, persoalan pendidikan, ekonomi, dan lain-lain. Televisi sebagai media pendidikan juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media televisi sebagai berikut :



1. Memiliki daya jangkauan yang cukup luas.
2. Memiliki daya tarik yang besar.
3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Dapat meninformasikan pesan-pesan yang aktual.
5. Membantu pelajar memperluas informasi.
6. Dapat menampilkan objek belajar.

Adapun kelemahan televisi, sebagai berikut:

1. Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
2. Tergantung pada energi listrik.
3. Sifat komunikasi searah
4. Sulit dikontrol.
5. Mudah tergoada pada penyajian acara yang bersifat hiburan.

b. Video – VCD

IAIN PURWOKERTO

Gambar bergerak yang disertai dengan suara, dapat

ditayangkan. Karakteristik media Video antara lain :

1. Gambar bergerak , yang disertai dengan unsur suara.
2. Dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh.
3. Memiliki perangkat slow motioin untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.

Kelebihan media video antara lain :

1. Menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistik.
2. Sifatnya yang audio visual menambah daya tarik tersendiri.
3. Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar.
4. Dapat mengurangi kejenuhan belajar.

Kelemahan media video antara lain :

1. Memerlukan biaya mahal.
2. Tergantung pada energy listrik.
3. Sifat komunikasi searah.
4. Mudah tergođa.

c. Media Sound Slide

Merupakan media pembelajaran yang bersifat audio

visual. Adapun kelebihan media sound slide :

1. Dapat menyajikan gambar dengan proyeksi depan maupun belakang.
2. Portable dan kecil.
3. Dapat dikontrol sesuai keinginan.
4. Memberikan visualisasi tentang objek belajar.

Kelemahan media sound slide antara lain :

1. Memerlukan biaya mahal.
2. Untuk memproyeksikan slide proyektor memerlukan penggelapan ruangan.
3. Tergantung pada energi listrik.
4. Cukup rumit pembuatannya.

Selain ketiga media di atas, masih terdapat media lain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini, yaitu;

a. Media lingkungan

Lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Artinya, media lingkungan ialah dalam proses pembelajaran anak-anak dikenalkan atau dibawa ke suatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya.

Lingkungan di sini dapat berupa taman, perkebunan, museum, dan lain sebagainya. Dengan kata lain lingkungan dijadikan sebagai laboratorium atau tempat bagi anak untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.

b. Media permainan

Media permainan merupakan suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan tersebut dapat berupa puzzle, ayunan, dolanan (permainan tradisional) dan lain sebagainya.<sup>29</sup>

Sementara media belajar membaca dapat diperoleh tidak hanya dari alat-alat yang sengaja dibuat untuk media belajar membaca seperti kartu baca dan buku cerita, tapi juga dapat diperoleh dari hal-hal disekitar kita, seperti merek-merek produk makanan dan minuman, tulisan-tulisan di jalan-jalan seperti baliho, spanduk, nama toko, dan lain-lain.

**C. Anak Usia Dini**

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup>Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, cet. Ke-10, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hlm. 15

Menurut UNESCO, pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu *learningtoknow*, *learningtodo*, *learningtolivetogether*. Pada hakikatnya belajar harus berlangsung sepanjang hayat. Untuk menciptakan generasi yang berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak usia dini, dalam hal ini melalui pendidikan anak usia dini (PAUD), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun.<sup>31</sup>

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosio-emosional, konsep diri, seni moral, dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.<sup>32</sup>

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Selama masa inilah anak secara khusus mudah menerima stimulus-stimulus dari lingkungannya. Pada masa ini

---

<sup>31</sup> Asef Umar Fakhruddin, “*SuksesmenjadiGuruTK-PAUD (Tips, Strategi, dan Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)*”, (Bening: Jogjakarta, 2010), hlm. 18

<sup>32</sup> Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan PAUD( Pendidikan Anak Usia Dini)*, (Jakarta: Referensi, 2013) hlm. 4

anak-anak siapa melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya.<sup>33</sup>

Wolfgang menyatakan bahwa ada beberapa pendekatan untuk anak usia dini, yaitu : (1) anak usia dini adalah peserta didik aktif yang secara terus menerus mendapat informasi mengenai dunia lewat permainannya, (2) setiap anak mengalami kemajuan melalui tahapan-tahapan perkembangan yang dapat diperkirakan, (3) anak bergantung pada orang lain dalam hal pertumbuhan emosi dan kognitif melalui interaksi sosial, serta (4) anak adalah individu yang unik tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda. Setiap anak berkembang melalui tahapan perkembangan yang umum tetapi pada saat yang sama setiap anak juga adalah makhluk individu dan unik. Pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran yang sesuai minat, tingkat perkembangan kognitif serta kematangan sosial dan emosional.

## IAIN PURWOKERTO

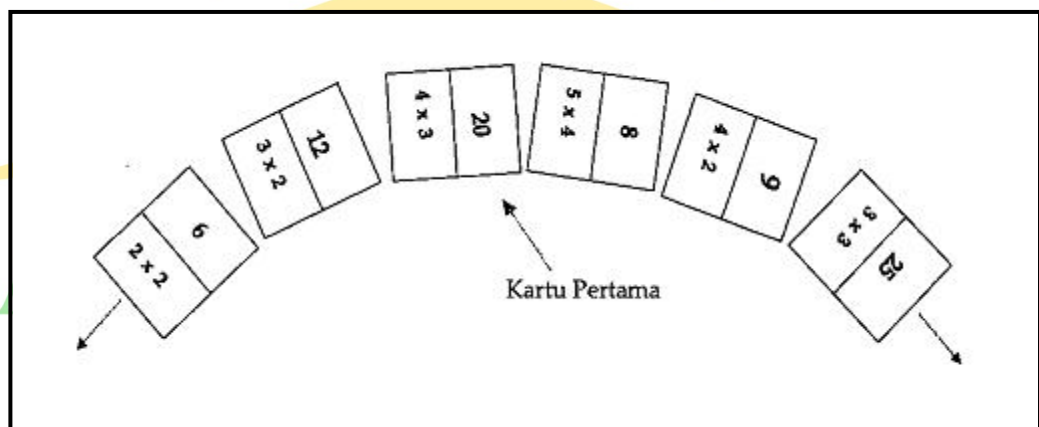
### **D. Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai Media Belajar**

Alat permainan edukatif Kartu Baca-Ngaji Asyik adalah pengembangan dari kartu domino, hanya saja kartu domino ini telah dikembangkan menjadi alat permainan edukatif karena telah

---

<sup>33</sup>Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), hlm. 20.

disisipkan dengan materi pembelajaran. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa yang dimaksud dengan alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Peneliti bukanlah yang pertama kali mengembangkan alat permainan edukatif yang ide awalnya dari kartu domino, namun sejauh penelusuran peneliti belum ada yang mengembangkan sebagai media belajar membaca dan mengaji. Rata-rata sebagai media belajar matematika seperti perkalian, pembagian, pengurangan, penjumlahan, pecahan dan lain-lain. Seperti contoh di bawah ini:



sumber: [www.google.com](http://www.google.com)

Sedangkan pada “Kartu Baca-Ngaji Asyik” materi yang peneliti sisipkan adalah materi membaca dan mengaji. contoh produk

<b>a</b>	<b>ba</b>	<b>kata</b>	<b>saya</b>	<b>aya</b>
بَ	كَتَ	سَرَى	أَى	مَنَ

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian

Dilihat dari letak sumber datanya, penelitian ini termasuk dalam penelitian lapangan (*field research*), yakni dimana ide pentingnya adalah peneliti berangkat ke lapangan untuk mengadakan pengamatan tentang suatu fenomena dalam suatu keadaan ilmiah<sup>34</sup>. Sedangkan dilihat dari sifatnya, penelitian ini termasuk Penelitian dan Pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development (R&D)*. Metode R&D adalah metode

---

<sup>34</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, ( Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 26.



penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>35</sup>

Tujuan utama metode R&D dalam bidang pendidikan menurut Gay, Mills, dan Airasian sebagaimana dikutip oleh Prof. Dr. Emzir<sup>36</sup> adalah bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Mencakup materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.

## **B. Lokasi Penelitian**

Sesuai dengan fokus penelitian, lokasi penelitian yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas.

Waktu penelitian berlangsung dari bulan Juni sampai dengan September 2015, namun berbagai dokumen dan referensi yang terkait dengan subyek dan obyek penelitian ini telah mulai dikumpulkan oleh peneliti mulai bulan Mei 2015 dengan maksud untuk menambah referensi dalam pembuatan proposal penelitian.

## **C. Objek dan Subjek Penelitian**

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm.407

<sup>36</sup> Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 263

Objek penelitian merupakan variabel yang menjadi sasaran penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah Pengembangan Alat Permainan Edukatif “Kartu Baca Ngaji Asyik “ sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Dini.

Adapun subjek penelitian merupakan suatu yang kedudukannya sangat sentral dimana pada subjek inilah data mengenai variable diteliti dan diamati oleh peneliti.<sup>37</sup> Dengan demikian subjek dalam penelitian ini adalah:

1. Ahli Materi
2. Ahli Media
3. Guru
4. Siswa

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Dalam rangka mengumpulkan data-data yang dibutuhkan peneliti membuat dan menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

##### **a. Wawancara**

Wawancara adalah alat pengumpul informasi/data dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula.<sup>38</sup> Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas

---

<sup>37</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 23.

<sup>38</sup>S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta,1996), hlm. 165

dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.<sup>39</sup>

Dalam wawancara ini peneliti akan bertanya secara langsung kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna untuk mendapatkan informasi, masukan maupun saran yang selengkap-lengkapya yang berhubungan dengan pengembangan alat permainan edukatif “Kartu Baca Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini.

b. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Observasi penelitian dilakukan dengan terjun secara langsung ke lapangan, guna mengamati tingkah laku individu atau proses berlangsungnya kegiatan menstimulasi kecerdasan jamak dengan menggunakan media “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang telah dikembangkan.

Untuk itu peneliti dalam proses observasi ini memakai observasi non-partisipasi, yakni peneliti berada di luar garis atau hanya sebagai penonton belaka dan mengamati kemampuan peserta didik sebelum dan setelah menggunakan produk.

c. Dokumentasi

---

<sup>39</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D...*, hlm. 197.

Metode Dokumentasi ialah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

d. Angket

Angket (*kuesioner*) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk di jawab.<sup>40</sup> Dalam penelitian ini yang responden adalah ahli materi, ahli media, dan pengguna.

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dari angket melalui ahli materi, ahli media, dan pengguna terhadap produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang dikembangkan kemudian dideskripsikan. Analisis data untuk melihat kualitas “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Data kualitatif

---

<sup>40</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian....* hlm. 142

Penganalisaan data kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan data-data yang diperoleh dari kegiatan observasi, wawancara, maupun dokumentasi. Setelah data dianalisis selanjutnya diambil suatu kesimpulan tentang kelayakan dan kualitas produk yang dikembangkan.

## 2. Data kuantitatif

Hasil angket berupa skor penilaian dari ahli materi, ahli media, dan angket pengguna diubah menjadi data interval. Angket disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan terhadap produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yaitu:

- a. Penilaian kualitas “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat baik dengan angka 5
- b. Penilaian kualitas “Kartu Baca-Ngaji Asyik” baik dengan angka 4
- c. Penilaian kualitas “Kartu Baca-Ngaji Asyik” cukup baik dengan angka 3
- d. Penilaian kualitas “Kartu Baca-Ngaji Asyik” kurang dengan angka 2
- e. Penilaian kualitas “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat kurang dengan

angka 1

IAIN PURWOKERTO

Tabel 4

Konversi data

(Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan skala 5)

Nilai	Skor	Kriteria
5	$X > X_{i+1,8} S_{bi}$	Sangat baik
4	$X_{i+0,6} S_{Bi} < X \leq X_{i+1,8} S_{bi}$	Baik

3	$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	Cukup
2	$X_i + 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	Kurang
1	$X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	Sangat kurang

Keterangan:

Rerata skor ideal ( $X_i$ ) :  $\frac{1}{2}$  (Skor maksimal ideal + Skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal ( $S_{Bi}$ ) :  $\frac{1}{6}$  (Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

X ideal : Skor empiris

Penelitian ini mempunyai nilai kelayakan produk minimal B yang berkategori “baik”, sebagai hasil penelitian baik dari ahli materi, ahli media, dan respon pengguna. Jika hasil penelitian akhir secara keseluruhan dengan nilai minimal “B” (baik), maka produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” layak digunakan.

IAIN PURWOKERTO

Perhitungan rata-rata skor dalam penilaian terhadap produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang telah dikembangkan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

X = Rata-rata skor

$\sum X$  = Jumlah skor

N = Jumlah responden

3. Skor akhir dalam perhitungan dikonversi menjadi data kualitatif skala 5, untuk mengubah data kuantitatif menjadi data kualitatif pedomannya sebagai berikut:<sup>41</sup>

Skor maksimal ideal = 5

Skor minimal ideal = 1

$X_i = \frac{1}{2} (5 + 1)$

= 3

$S_{Bi} = \frac{1}{6} (5 - 1)$

= 0,67

Skala 5 =  $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$

=  $X > 3 + 1,21$

=  $X > 4,21$

Skala 4 =  $3 + (0,6 \times 0,67) < X < 4,21$

IAIN PURWOKERTO

=  $3 + 0,40 < X \leq 4,21$

=  $3,40 < X \leq 4,21$

Skala 3 =  $2,60 < X \leq 3,40$

Skala 2 =  $3 - (1,8 \times 0,67) < X \leq 2,60$

=  $3 - 1,21 < X \leq 2,60$

=  $1,79 < X \leq 2,60$

---

<sup>41</sup> Dhiarti Tejaningrum, *Pengembangan Alat Permainan My Costume untuk menstimulasi kecerdasan visual Spasial pada Anak Usia Dini Autis*, (Tesis; UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014), hlm. 49

Skala 1  $= X \leq 1,79$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka konversi data kuantitatif ke data kualitatif skala lima dapat diringkas sebagai berikut:

Tabel 5

Panduan Konversi Data

Skor	Interval Skor	Kategori
5	$X > 4,21$	Sangat baik (A)
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik (B)
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup (C)
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang (D)
1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang (E)

Tabel konversi skor di atas mengandung penjelasan bahwa apabila skor penilaian lebih dari 4,2 maka produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat baik.

Apabila skor penilaian lebih besar dari 3,4 atau sama dengan 4,2 maka produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dikategorikan baik. Kemudian apabila skor penilaian yang diperoleh lebih besar dari 2,6 atau sama dengan 3,4 maka produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori cukup. Apabila skor penilaian lebih besar dari 1,79 atau sama dengan 2,6 maka produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori kurang baik, dan apabila skor penilaiannya



kurang atau sama dengan 1,79 maka produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori sangat tidak baik.

Konversi di atas akan dijadikan landasan dalam mendeskripsikan hasil tes pengukuran yang dilakukan melalui pre-test dan post-test perkembangan kecerdasan jamak anak usia dini di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas yang disesuaikan dengan lingkup perkembangannya.

#### **F. Tahap Pengembangan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”**

Untuk menghasilkan suatu produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang dapat dijadikan sebagai media belajar bagi anak usia dini, peneliti melakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

##### **1. Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

##### **a. Mendefinisikan ruang lingkup materi**

Ruang lingkup pembelajaran anak usia di TK Aisyiyah kecamatan Sokaraja kabupaten Banyumas telah materi baca walau tidak menjadi materi tersendiri, karena sebagai mana kita ketahui dalam kurikulum tingkat TK membaca bukanlah materi yang wajib disampaikan namun baru sebatas pengenalan aksara. Di samping membaca ada materi plus yang disampaikan yaitu mengaji. Adapun mengaji di TK Aisyiyah kecamatan Sokaraja kabupaten Banyumas disampaikan menggunakan

media iqro'. Namun dalam penyampaian ngaji masih dengan cara klasikal yakni privat atau satu persatu.

Berdasarkan gambaran materi tersebut maka peneliti mulai dapat menentukan materi yang akan peneliti masukkan pada produk peneliti, yakni materi haruslah kata sederhana, maksimal terdiri dari tiga suku kata, karena tingkat perkembangan baca di TK Aisyiyah kecamatan Sokaraja kabupaten Banyumas masih sebatas pengenalan huruf. Untuk materi ngaji haruslah sesuai dengan tahapan dalam Iqro terutama Iqro' satu, karena media ngaji yang digunakan di TK Aisyiyah kecamatan Sokaraja kabupaten Banyumas adalah Iqro.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan tersebut maka dapat peneliti simpulkan bahwa materi "Kartu Baca-Ngaji Asyik" haruslah berprinsip pada dua hal, yakni:

- 1) Materi baca haruslah materi dasar (suku kata dengan a, i, u, e, o)
- 2) Materi ngaji disesuaikan dengan tahapan/level dalam iqro' (khususnya Iqro' 1)

b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik

Untuk mendapatkan gambaran karakteristik peserta didik yang akan menjadi user produk peneliti, terlebih dahulu peneliti melakukan diskusi dengan tenaga pendidik di TK Aisyiyah kecamatan Sokaraja kabupaten Banyumas. Berdasarkan diskusi tersebut maka didapat sebuah kesepakatan untuk uji coba produk peneliti dilakukan pada kelas

kelompok B (usia 5-6 tahun). Dengan pertimbangan produk yang peneliti kembangkan adalah jenis permainan aktif, sehingga akan lebih sesuai jika diuji cobakan pada kelompok B. Disamping itu karakteristik anak usia 5-6 tahun telah dapat bermain dengan aturan. Hal ini sesuai dengan cara bermain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” di mana dalam permainan tersebut terdapat aturan-aturan main yang harus diikuti oleh seluruh pemain demi efektivitas permainan.

c. Membuat dokumen perencanaan materi

Setelah langkah-langkah mendefinisikan ruang lingkup materi pembelajaran, kemudian hasil analisis materi peneliti diskusikan dengan pendidik yaitu dengan ibu Tri Subarkah selaku wali kelas kelompok B. Kemudian hasil diskusi tersebut peneliti tindak lanjuti dengan revisi dan dokumentasi.

Adapun ruang lingkup materi dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” hasil analisis peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Batu
- 2) Abu
- 3) Malu
- 4) Kamu
- 5) Roti
- 6) Tahu
- 7) Amina

8) Baru

9) Satu

10) Roda

11) Madu

12) Rina

13) Hati

14) Roma

15) Jalu

16) Rita

17) Karima

18) Baju

19) Buku

20) Jamu

d. Mengumpulkan bahan

IAIN PURWOKERTO

Setelah materi telah dapat diputuskan, kemudian peneliti mencari kertas yang akan digunakan. Kertas yang digunakan haruslah kertas yang tebal dengan pertimbangan kertas nantinya akan dipotong-potong selebar 10 x 5 cm.

e. Melakukan curah gagasan

Setelah kertas dan teks materi didapatkan, peneliti selanjutnya berkonsultasi dan curah gagasan dengan ahli materi dan ahli media. Curah gagasan ini dimaksudkan agar peneliti mendapatkan berbagai masukan yang diperlukan guna memperoleh pengembangan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” menjadi lebih baik, layak, dan berkualitas sebagai media yang nantinya digunakan sebagai media belajar anak usia dini.

## 2. Desain

Pada tahap desain ini langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

### a. Analisis konsep atau ide

Pada langkah ini peneliti melakukan penganalisaan konsep yang akan peneliti masukkan kedalam produk permainan peneliti. Analisa ini dilakukan guna mendapatkan konsep maupun ide yang terbaik dan sesuai dengan konsep permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Mengingat “Kartu

Baca-Ngaji Asyik” adalah permainan bagi anak usia dini maka dalam desainnya haruslah memenuhi kriteria Alat Permainan Edukatif.

Persyaratan tersebut meliputi syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika.

#### 1) Syarat edukatif

Alat permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” disesuaikan dengan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/ kurikulum yang berlaku) dan alat permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sesuai dengan

didaktik metodik artinya dapat membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

## 2) Syarat teknis

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan alat permainan edukatif “Kartu Baca-Ngaji Asyik” berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan jenis huruf, ukuran huruf, pemilihan bahan, kualitas bahan, dan keamanan.

## 3) Syarat estetika.

Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan alat permainan edukatif yang dipilih. Unsur keindahan/ estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Maka desain “Kartu Baca-Ngaji Asyik”

haruslah

a) Ringan sehingga mudah dibawa anak

b) Ukuran pas (tidak terlalu besar atau terlalu kecil)

c) Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik

## b. Menerjemahkan hasil analisis konsep

Setelah konsep atau ide peneliti analisis, kemudian langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menerjemahkan hasil analisis konsep tersebut. Mengingat nantinya produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik”

ini diperruntukkan bagi anak-anak khususnya usia TK sebagai media belajar maka konsep yang dihasilkan pun haruslah sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.

Dari analisa konsep yang dihasilkan menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini haruslah dengan kualitas yang baik, jelas, dan menarik. Dalam rangka mendapatkan produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang baik dan berkualitas, produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” didesain dengan menggunakan program *Correldraw*. Dikarenakan keterbatasan peneliti dalam mengoperasikan program *Correldraw* maka peneliti menggunakan jasa percetakan dan desain grafis.

c. Mendeskripsikan desain awal “Kartu Baca-Ngaji Asyik”

Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah permainan kartu baca-ngaji dengan desain dan konsep sederhana dengan tujuan alat permainan

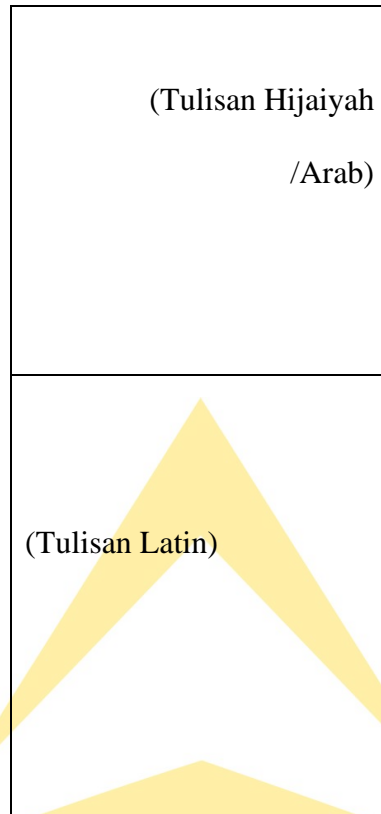
“Kartu Baca-Ngaji Asyik” mudah dikembangkan baik oleh pendidik maupun orangtua. Desain awal “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masih

menggunakan tabel biasa, adapun desain awalnya adalah sebagai berikut:

Gambar 1

Desain Awal “Kartu Baca-Ngaji Asyik”





### 3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti diantaranya yaitu:

#### a. Menyiapkan bahan (kertas) dan materi

Bahan dan materi yang telah ditetapkan dalam dokumen perencanaan, kemudian disiapkan dilakukan penempatan atau pendesainan. Pada tahap ini dibutuhkan pemilihan dan perhitungan yang cukup cermat agar bahan dan materi yang digunakan benar-benar sesuai dengan konsep permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”.



b. Menyiapkan dan mendesain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”

Setelah teks siap, sebagaimana telah peneliti jelaskan sebelumnya bahwa dikarenakan keterbatasan peneliti dalam mengoperasikan program *Correldraw* maka peneliti menggunakan jasa ahli yang dalam hal ini yaitu pihak percetakan. Sehingga dalam teknis desain peneliti serahkan sepenuhnya kepada pihak percetakan, akan tetapi ide dan desain berasal dari peneliti.

c. Mencetak hasil desain alat permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”

Setelah dilakukan pengecekan dan desain telah dianggap cukup, maka langkah selanjutnya yaitu mencetak. Agar hasil cetakan baik maka di sini kembali peneliti menggunakan jasa percetakan.

d. Menyiapkan dan membuat pedoman permainan

Sebagai pelengkap dalam pengembangan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini, langkah selanjutnya peneliti membuat pedoman/panduan permainan. Hal tersebut bertujuan agar pemain mendapat gambaran yang jelas bagaimana dan seperti apa permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”.

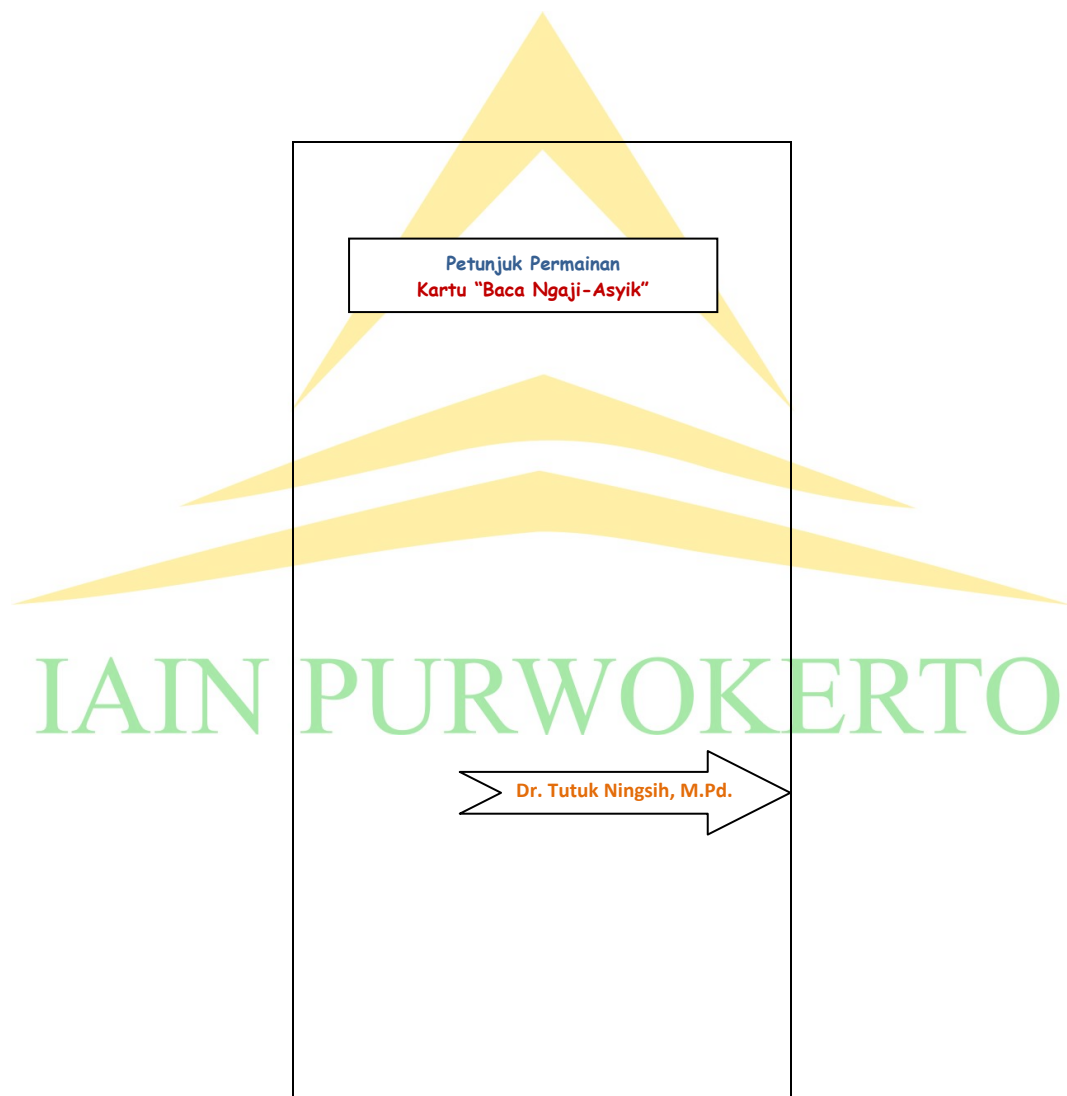
Adapun pedoman permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. peneliti desain dengan bentuk buku lipat dengan isi meliputi:

- 1) Kata Pengantar
- 2) Daftar Isi
- 3) Sapa Penulis

- 4) Syarat Bermain
- 5) Cara Bermain
- 6) Tentang Penulis

Gambar 2

Desain Awal Buku Panduan Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”



Adapun syarat dan Petunjuk permainan dalam “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah sebagai berikut:

#### Syarat Bermain

- 1) Baca Bismillah/berdoa akan belajar
- 2) Berjanji untuk mengikuti aturan permainan
- 3) Menang atau kalah tetap tersenyum
- 4) Boleh membantu teman karena “sainganku adalah temanku”
- 5) Antar pemain saling memberi semangat
- 6) Permainan boleh dimainkan berpasangan (2 anak) atau kelompok (maksimal 5 anak)

#### Petunjuk Permainan:

- 1) Bagi kartu sama banyak
- 2) Hom-pim-pah untuk menentukan yang pertama meletakkan kartu miliknya
- 3) Yang pertama menang letakkan satu kartu yang dimilikinya
- 4) Baca tulisan di bawah garis, siapa yang mempunyai kartu dengan kata/bacaan di atas garis yang sama dengan tulisan di bawah garis pada kartu yang telah diletakkan maka dia yang berhak meletakkan kartu selanjutnya
- 5) Begitu seterusnya sampai semua kartu habis
- 6) Yang pertama menghabiskan kartunya dialah pemenangnya

## **G. Uji coba produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”**

### **1. Uji coba alpha test**

Alpha test adalah uji coba awal produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” . Uji coba ini peneliti laksanakan pada tanggal 30 Agustus 2015 kepada ahli media dan tanggal 2 September kepada ahli materi. Pada uji coba ini ahli media yaitu bapak Heru Kurniawan, M.A. kaprodi PGRA IAIN Purwokerto dan penulis berbagai buku tentang pembelajaran aktif. Sedangkan untuk ahli materi yaitu ibu Tri Subarkah salah satu pendidik diTK Aisyiyah kecamatan Sokaraja kabupaten Banyumas. Kedua evaluator tersebut secara keseluruhan menyatakan bahwa produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sudah baik dan sesuai dengan standar media pembelajaran anak usia dini.. Namun demikian ada beberapa masukan yang diberikan, diantaranya yaitu:

- a. Ukuran disesuaikan dengan porsi anak
- b. Warna yang variasi
- c. Gambar, agar lebih konkret

### **2. Revisi Produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik”**

Revisi produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dilakukan oleh peneliti setelah mendapatkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Revisi meliputi ukuran dan warna. Adapun gambar tidak peneliti sertakan dikarenakan konsep dan tujuan dari permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah belajar membaca/mengenal huruf, jika peneliti sertakan gambar dikhawatirkan

konsep permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tidak tercapai karena anak bisa jadi membaca gambar bukan tulisan/huruf.

### 3. Uji coba beta test

Beta test merupakan uji coba akhir produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” setelah direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Uji coba ini peneliti lakukan pada tanggal 4 September 2015 dengan melibatkan dua peserta didik kelas B dan didampingi oleh seorang pendidik. Pemilihan peserta didik sebagai evaluator beta test dilakukan secara acak dengan mengikuti arahan dan petunjuk dari pendidik di kelas B. Data hasil uji coba beta test secara jelas akan diuraikan pada pembahasan bab empat.

### 4. Evaluasi akhir

Evaluasi akhir adalah tahapan penilaian akhir mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menerapkan langsung permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” pada proses belajar membaca. Setelah itu, peneliti membagikan angket kepada peserta didik yang dalam pengisiannya diwakili oleh pendidik di kelas B. Evaluasi akhir peneliti laksanakan dengan melibatkan 5 peserta didik. Hasil evaluasi ini akan diuraikan pada pembahasan analisis data .



**ANALISIS HASIL PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF  
(APE) “KARTU BACA-NGAJI ASYIK”**

**A. Data Uji Coba “Kartu Baca-Ngaji Asyik”**

Setelah permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” selesai dikembangkan oleh peneliti selanjutnya adalah dilakukan tahap uji coba untuk mengetahui kelayakan

atau kualitas produk. Uji coba ini juga sekaligus dijadikan sebagai bentuk validasi atas produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang dikembangkan. Adapun tahapan uji coba meliputi alpha test, beta test, dan diakhiri dengan evaluasi akhir.

Data-data dari tahapan uji coba tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1. Data uji coba alpha test

Alpha test adalah uji coba awal produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Uji coba ini peneliti laksanakan pada tanggal 30 Agustus 2015 kepada ahli media dan tanggal 2 September kepada ahli materi.

Pada uji coba ini sebagai ahli media yaitu bapak Heru Kurniawan, M.A. kaprodi PGRA IAIN Purwokerto dan penulis berbagai buku tentang pembelajaran aktif. Sedangkan untuk ahli materi yaitu ibu Tri Subarkah salah satu pendidik di TK Aisyiyah kecamatan Sokaraja kabupaten Banyumas. Data uji coba alpha test ini antara lain:

## IAIN PURWOKERTO

#### a. Data uji coba ahli materi

Ahli materi dalam uji coba ini memvalidasi tentang cakupan materi dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang dikembangkan. Di antara materi yang divalidasi meliputi aspek materi pokok, aspek informasi pendukung, aspek tampilan, dan aspek materi tambahan.

Validasi materi dilakukan oleh validator dengan cara melihat bentuk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, membaca materi dan

panduan cara bermainnya, serta mencoba langsung sendiri permainan tersebut. Setelah itu validator melakukan analisis dan memberikan penilaian dengan cara membubuhkan ceklist pada angket yang telah disiapkan oleh peneliti. Data hasil penilaian ahli materi dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 6  
Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Materi

No	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	<b>Aspek materi pokok</b>					
1.	Kesesuaian materi permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dengan tahap perkembangan mengenal konsep huruf pada anak usia dini				✓	
2.	Kesesuaian materi permainan dengan tingkat ngaji anak				✓	
	<b>Aspek Informasi Pendukung</b>					
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”				✓	
4.	Bahan permainan “Kartu Baca-Ngaji					✓



	Asyik” tidak berbahaya dan aman bagi anak-anak					
5.	Konsep permainan cukup mudah bagi anak usia dini				✓	
	<b>Aspek tampilan</b>					
6.	Materi permainan cukup sederhana sehingga mudah untuk dikembangkan					✓
7.	Ketepatan isi permainan dengan materi pembelajaran				✓	
8.	Ketepatan materi dan konsep permainan dengan tujuan pembelajaran				✓	
9.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah					✓
10.	Kemenarikan penggunaan/pemilihan warna			✓		
11.	Ketepatan penggunaan jenis huruf					✓
12.	Ukuran kartu cukup besar untuk anak usia dini				✓	
	<b>Aspek Materi Tambahan</b>					
13.	Melatih kemampuan motorik anak usia dini				✓	

14.	Melatih kemampuan kognitif anak usia dini				✓	
15.	Melatih kemampuan emosional anak usia dini				✓	
Jumlah				3	40	20
Jumlah skor penilaian		63				
Rata-rata skor penilaian		4,2				

Selain memberi penilaian tersebut, ahli materi juga memberikan komentar dan saran mengenai permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang dikembangkan. Komentar validator secara umum menyatakan bahwa produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini telah baik, akan tetapi tetap memberikan saran, yaitu agar ditambah dengan gambar. Namun sebagaimana telah peneliti paparkan sebelumnya bahwa konsep dan tujuan dari permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah belajar membaca/mengenal huruf, jika peneliti sertakan gambar dikhawatirkan konsep permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tidak tercapai karena anak bisa jadi membaca gambar bukan tulisan/huruf.

b. Data uji coba ahli media

Ahli media dalam uji coba ini adalah memvalidasi mengenai kelayakan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar

bagi anak usia dini. Dalam hal ini cakupan media yang divalidasi meliputi aspek informasi pendukung dan aspek tampilan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”.

Validator melakukan validasi media dengan cara megamati bentuk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, mulai dari desain, ukuran, serta kejelasan tulisan dan warna yang digunakan. Selain itu ahli media juga melihat dari sisi keamanan bagi anak-anak dan cara bermainnya secara keseluruhan. Setelah proses tersebut, selanjutnya ahli media menganalisis dan memberikan penilaian dengan membubuhkan ceklist pada angket yang telah peneliti siapkan. Data hasil analisis uji coba tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7.

Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media

No.	Butir pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
	<b>Aspek Informasi Pendukung</b>					
1.	Kejelasan petunjuk penggunaan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”				✓	
2.	Bahan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tidak berbahaya dan aman bagi anak-anak				✓	

3.	Konsep permainan cukup mudah bagi anak usia dini			✓		
	<b>Aspek tampilan</b>					
4.	Materi permainan cukup sederhana sehingga mudah untuk dikembangkan					✓
5.	Ketepatan isi permainan dengan materi pembelajaran				✓	
6.	Ketepatan materi dan konsep permainan dengan tujuan pembelajaran				✓	
7.	Tulisan dapat dibaca dengan mudah			✓		
8.	Kemenaarikan penggunaan/pemilihan warna			✓		
9.	Ketepatan penggunaan jenis huruf			✓		
10.	Ukuran kartu cukup besar untuk anak usia dini			✓		
Jumlah				15	16	5
Jumlah Skor Penilaian		36				
Rata-rata skor		3,6				

Sesudah memberikan penilaian melalui pengisian angket, ahli media juga mengometari produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” secara keseluruhan. Menurutnya Ukuran untuk lebih diproporsionalkan, adanya variasi warna, dan gambar agar lebih konkret.

c. Data uji coba beta test

Beta test merupakan uji coba akhir produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” setelah direvisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media. Uji coba ini peneliti lakukan pada tanggal 4 September 2015 dengan melibatkan dua peserta didik kelas B dan didampingi oleh seorang pendidik. Pemilihan peserta didik sebagai evaluator beta test dilakukan secara acak dengan mengikuti arahan dan petunjuk dari pendidik di kelas B. Data hasil uji coba beta test secara jelas akan diuraikan pada pembahasan analisis data.

Sebelum dilakukan uji coba beta test, peserta didik terlebih dahulu diberikan penjelasan dan sekaligus contoh mengenai cara bermain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Hal ini dimaksudkan supaya peserta didik tidak mengalami kesulitan dalam bermain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Apabila peserta didik telah dianggap dapat memahami cara bermainnya, barulah produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini diuji cobakan.

Setelah peserta didik selesai melakukan uji coba (bermain) selanjutnya peserta didik diminta untuk memberikan penilaian terhadap

produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang telah dimainkannya dengan cara mengisi angket yang telah peneliti siapkan. Selain itu peserta didik juga diminta untuk memberikan komentar maupun saran terhadap produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tersebut.

Dalam pengisian angket ini tidak dilakukan secara langsung oleh peserta didik akan tetapi diwakili atau dibantu oleh pendidik dengan didasarkan pada kesan dan respon anak bermain “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dan proses pengamatan selama bermain “Kartu Baca-Ngaji Asyik” . Hal tersebut dikarenakan, peserta didik belum memiliki kemampuan atau pemahaman terhadap angket yang diberikan.

Penilaian diberikan dengan memilih skor antara 1 sampai 5. Skor 1 memiliki arti sangat tidak baik, skor 2 berarti tidak baik, skor 3 berarti cukup baik, skor 4 berarti baik, dan skor 5 berarti sangat baik. Pemilihan terhadap skor-skor tersebut kemudian dirata-rata dan dikonversi menjadi nilai skala 5, guna untuk melihat kelayakan produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini. Dalam hal ini terdapat 10 pernyataan yang harus dinilai oleh peserta didik. Adapun data hasil penilaian uji coba beta test ini dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 8.

#### Hasil Penilaian Uji Coba Beta Test

No.	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat bermain “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dengan mudah					2
2.	Saya dapat memahami aturan main dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dengan baik					2
3.	Saya suka dengan penyajian materi dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”					2
4.	Saya suka dengan warna-warna dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”					2
5.	Saya suka dengan model/jenis ( <i>font</i> ) tulisan yang ada dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”				1	1
6.	Saya suka dengan ukuran “Kartu Baca-Ngaji Asyik”					2
7.	Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” membantu saya dalam proses belajar				1	1
8.	Saya ingin memberitahukan keberadaan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” kepada teman saya				2	

9.	Saya menjadi suka belajar membaca dan mengaji dengan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”					2
10.	Saya ingin permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ditambah dengan materi-materi lain untuk meningkatkan semangat membaca dan mengaji saya					2
Jumlah		0	0	0	16	80
Jumlah Total Penilaian		96				
Total Rata-rata		4,8				

Tabel 9.

Perincian Hasil penilaian uji coba beta test

Responden	Butir Pertanyaan										Total Skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Rezki	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48	4,8
Estiana	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	48	4,8
Jumlah											96	9,6
Jumlah Rata-rata skor											4,8	



Di samping melakukan penilaian tersebut, peserta didik juga memeberikan komentar maupun saran terhadap produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang disampaikan secara langsung kepada gurunya. Rata-rata komentarnya adalah mereka merasa senang bermain “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dan ingin kembali memainkannya.

## 2. Data evaluasi akhir

Evaluasi akhir adalah tahapan penilaian akhir mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti menerapkan langsung permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” pada proses belajar membaca. Setelah itu, peneliti membagikan angket kepada peserta didik yang dalam pengisiannya diwakili oleh pendidik di kelas B. Evaluasi akhir peneliti laksanakan dengan melibatkan 5 peserta didik. Hasil evaluasi ini akan diuraikan pada pembahasan analisis data.

Pada kesempatan ini peneliti membagikan angket kepada seluruh peserta didik untuk memberikan penilaian maupun tanggapan terhadap produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang telah dimainkan. Angket tersebut berisi 10 pernyataan yang berhubungan dengan kelayakan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dan kesan-kesan yang didapatkan dari bermain “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tersebut.

Dalam pengisian angket ini tidak dilakukan secara langsung oleh peserta didik, akan tetapi diwakili atau dibantu oleh pendidik dengan didasarkan pada kesan, komentar, dan proses pengamatan selama bermain

“Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Hal tersebut dikarenakan, peserta didik belum memiliki kemampuan atau pemahaman terhadap angket yang diberikan.

Penilaian diberikan dengan memilih skor antara 1 sampai 5. Skor 1 memiliki arti sangat tidak baik, skor 2 berarti tidak baik, skor 3 berarti cukup baik, skor 4 berarti baik, dan skor 5 berarti sangat baik. Pemilihan terhadap skor-skor tersebut kemudian dirata-rata dan dikonversi menjadi nilai skala 5, untuk melihat kelayakan produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini. Adapun data hasil penilaian uji coba beta test ini dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 10.

Hasil Penilaian Evaluasi Akhir

No.	Butir Pertanyaan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Saya dapat bermain “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dengan mudah					5
2.	Saya dapat memahami aturan main dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dengan baik					5
3.	Saya suka dengan penyajian materi dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”					5
4.	Saya suka dengan warna-warna dalam					5

	permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”					
5.	Saya suka dengan model/jenis ( <i>font</i> ) tulisan yang ada dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”				1	4
6.	Saya suka dengan ukuran “Kartu Baca-Ngaji Asyik”				4	1
7.	Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” membantu saya dalam proses belajar				2	3
8.	Saya ingin memberitahukan keberadaan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” kepada teman saya				3	2
9.	Saya menjadi suka belajarmembaca dan mengaji dengan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”				3	2
10.	Saya ingin permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ditambah dengan materi-materi lain untuk meningkatkan semangat membaca dan mengaji saya				1	4
Jumlah		0	0	0	56	180
Jumlah Total		236				
Jumlah Rata-rata skor		4,72				

Tabel 11

## Perincian Hasil penilaian pada Evaluasi Akhir

Responden	Butir Pertanyaan										Total Skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Afiq	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	48	4,8
Saffa	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47	4,7
Sabrina	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	47	4,7
Kukuh	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	47	4,7
Althof	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	47	4,7
Jumlah											236	23,6
Jumlah Rata-rata skor											4,72	

**B. Analisis data permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”**

Untuk mengetahui kualitas produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah dengan menganalisis data-data yang telah diperoleh.

Dalam proses analisis ini skor-skor penilaian dari masing-masing validator akan dikonversi berdasarkan skala yang telah ditetapkan. Dari hasil konversi inilah akan diperoleh keterangan mengenai tingkat kelayakan produk

permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini. Adapun acuan konversi skor penilaian yang digunakan dalam analisis data ini dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 12.  
Konversi skor Penilaian

Skor	Interval Skor	Kategori
5	$X > 4,21$	Sangat baik (A)
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik (B)
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup (C)
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang (D)
1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang (E)

Tabel konversi skor di atas mengandung penjelasan bahwa apabila skor penilaian lebih dari 4,2 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat baik. Apabila skor penilaian lebih besar dari 3,4 atau sama dengan 4,2 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dikategorikan baik. Kemudian apabila skor penilaian yang diperoleh lebih besar dari 2,6 atau sama dengan 3,4 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori cukup. Apabila skor penilaian lebih besar dari 1,79 atau sama dengan 2,6 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori kurang baik, dan

apabila skor penilaiannya kurang atau sama dengan 1,79 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori sangat tidak baik.

Untuk lebih jelasnya mengenai analisis data-data uji coba maupun evaluasi produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat diperhatikan melalui penjelasan berikut ini:

1. Analisis data alpha test ahli materi

Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba alpha test ahli materi dapat diketahui bahwa secara umum produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sudah sesuai standar dan layak atau baik digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian yang diperoleh saat uji coba alpha tes pada ahli materi mencapai rata-rata 4,2 dari 15 pertanyaan/pernyataan yang diajukan. Skor tersebut jika ditarik dalam tabel konversi menunjukkan bahwa produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk dalam kategori baik.

Bila dilihat dari skor per item nampak jelas bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini khususnya kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun. Karenanya dapat peneliti simpulkan bahwa menurut ahli materi produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” layak dan baik digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini.

2. Analisis data alpha test ahli media

Berdasarkan data yang diperoleh dari alpha test pada ahli media menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” secara umum baik dan juga layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor yang didapatkan dari ahli media yaitu mencapai rata-rata 3,6 dari 10 butir pertanyaan/pernyataan yang peneliti ajukan. Apabila mengacu pada tabel konversi di atas, maka dapat dilihat dengan jelas bahwa skor penilaian ahli media ini masuk dalam kategori baik.

### 3. Analisis data beta test

Dari data beta test yang telah didapatkan menggambarkan bahwa secara umum produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” telah layak dan sangat baik digunakan. Dari dua peserta didik yang dijadikan sebagai responden beta test memberikan penilaian dan tanggapan yang baik. Dari 10 pernyataan yang diberikan, kedua peserta didik memberikan penilaian dengan skor rata-rata mencapai 4,8. Hal ini berarti dalam uji coba beta test produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan mengenai kualitas produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini juga didukung dengan hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa peserta didik sangat senang dan menyukai permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Hal tersebut dibuktikan dengan antusiasme peserta didik dalam memainkan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Peserta didik terlihat ceria, gembira, dan bersemangat. Meskipun terkadang mereka diawal permainan

cukup canggung atau kaku dalam bermain namun setelah beberapa saat mereka dapat menikmati permainan.

Dengan melihat hasil skor penilaian beta test dan hasil observasi tersebut maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat baik digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini.

#### 4. Analisis data evaluasi akhir

Berdasarkan dari data evaluasi akhir yang telah didapatkan menggambarkan bahwa secara umum produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” layak dan sangat baik digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dapat kita lihat dari penilaian dan tanggapan kelima peserta didik yang dijadikan sebagai evaluator dalam tahap evaluasi akhir. Di mana mereka memberikan tanggapan dan komentar yang cukup baik. Dari 10 pernyataan yang diberikan, kelima peserta didik memberikan penilaian dengan skor rata-rata mencapai 4,72 Hal ini berarti jika kita mengacu pada tabel konversi maka dalam evaluasi akhir produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” telah masuk dalam kategori sangat baik.

### **C. Revisi Produk Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”**

#### 1. Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebelum Revisi

Dalam rangka mendapatkan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang baik dari segi kualitas maka peneliti dalam mengembangkan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini melakukan beberapa revisi atau



perbaikan-perbaikan. Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Beberapa saran yang peneliti dapatkan dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

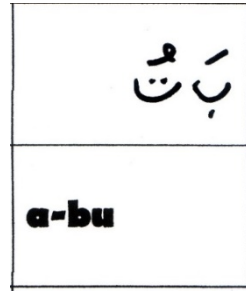
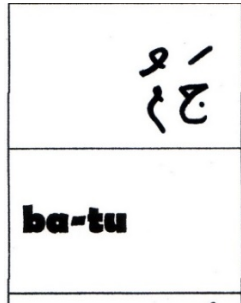
- a. Ukuran disesuaikan dengan porsi anak
- b. Warna yang variatif
- c. Gambar, agar lebih konkret

Revisi meliputi ukuran dan warna. Adapun gambar tidak peneliti sertakan dikarenakan konsep dan tujuan dari permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah belajar membaca/mengenal huruf, jika peneliti sertakan gambar dikhawatirkan konsep permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tidak tercapai karena anak bisa jadi membaca gambar bukan tulisan/huruf.

Adapun gambaran produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebelum dilakukan revisi yaitu:

#### Gambar 1

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” setelah dipotong



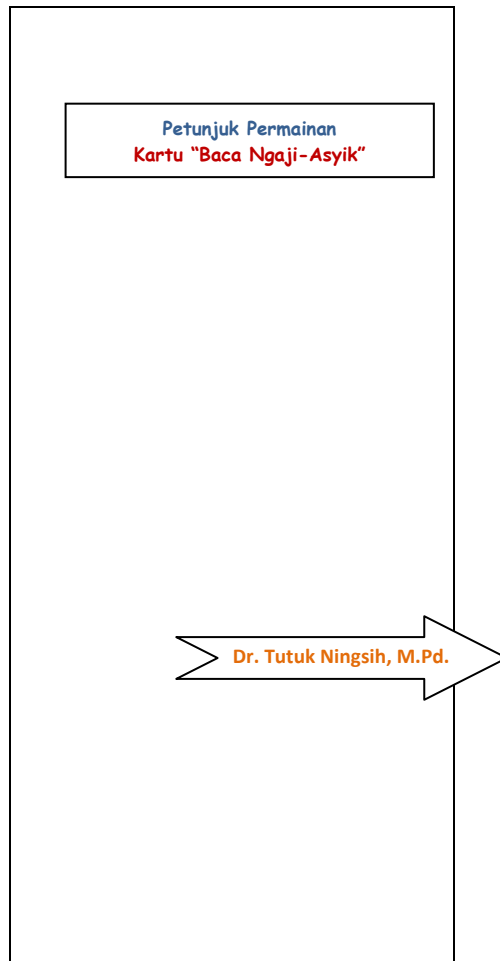
Gambar2

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebelum dipotong

كَمَل	أَب	بَات	جَم
ka-mu	ma-lu	a-bu	ba-tu
أَمِنَ	تَه	رَتِ	كَم
ba-ru	a-mi-na	ta-hu	ro-ti
مَد	رَدَ	هَاتِ	بَار
ri-na	ma-du	ro-da	sa-tu
جَل	رَمَ	هَاتِ	رِنَا
ri-ta	ja-lu	ro-ma	ha-ti
بَار	بَا ج	كِرَمَ	رَتِ
ja-mu	bu-ku	ba-ju	ka-ri-ma

Gambar 3

Buku Panduan Sebelum di Revisi



2. Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” setelah revisi.

Setelah peneliti mendapat berbagai masukan dari berbagai pihak seperti ahli media dan ahli materi peneliti dengan segera merevisi produk peneliti sesuai dengan masukan-masukan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang peneliti kembangkan dapat menjadi lebih baik kualitasnya dibanding sebelum direvisi.

Adapun hasil dari revisi produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini antara lain:

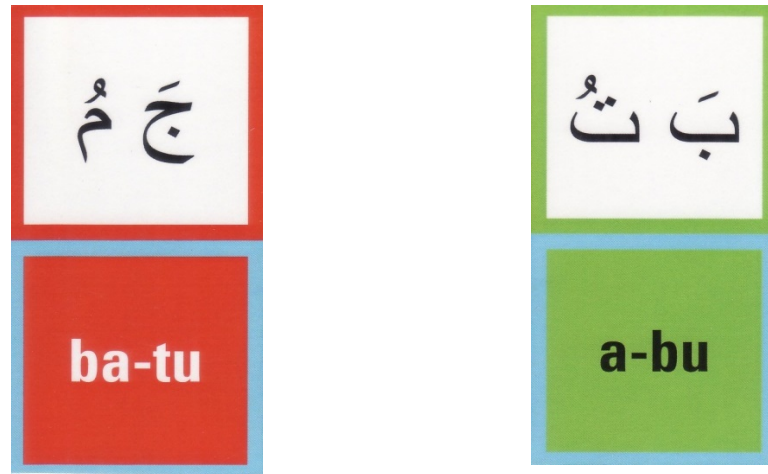
Gambar 4

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebelum dipotong

جُمُ	بَتُّ	أَبُ	مَلُ	بُكُ
ba-tu	a-bu	ma-lu	ka-mu	ja-mu
كُمُ	رَتِ	تَهُ	أَمَنَ	كِرِمَ
ro-ti	ta-hu	a-mi-na	ba-ru	ba-ju
بَرُ	سَتُّ	رَدَ	مَدُّ	بَجُ
sa-tu	ro-da	ma-du	ri-na	bu-ku
رِنَ	هَتِ	رَمَ	جَلُّ	رَتَ
ha-ti	ro-ma	ja-lu	ri-ta	ka-ri-ma

Gambar 5

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” setelah dipotong



Gambar 6

Buku Panduan Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” Setelah di Revisi



## **D. Kajian Akhir Produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik”**

### 1. Hasil Produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik”

Berdasarkan deskripsi proses penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan, mulai dari perencanaan, desain, pengembangan, dan sampai pada tahap evaluasi, maka hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

#### a. Produk yang dihasilkan

Produk yang dihasilkan yaitu berupa permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang berfungsi sebagai media belajar sekaligus mengaji bagi anak usia dini. Produk ini tidak hanya cocok untuk anak usia dini namun juga cocok untuk segala usia hanya tinggal menyesuaikan materi sesuai dengan level dan tujuan yang ingin dicapai.

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini terdiri dari 20 kartu. Permainan ini dapat dimainkan berpasangan bahkan bisa juga dimainkan kelompok baik besar maupun kecil. Tinggal menambah jumlah kartu misalnya menjadi 30 atau 50, bebas sesuai dengan keinginan.

Ukuran per kartu adalah 10 cm x 5 cm. Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini selain menyenangkan juga dapat dilakukan sebagai kegiatan untuk menstimulasi kecerdasan jamak anak usia dini. Kecerdasan-kecerdasan tersebut yaitu:



- 1) Linguistik; antara lain didapat melalui menyampaikan pendapat, bercakap-cakap dengan teman dan guru, membaca tulisan/huruf pada kartu.
- 2) Logika matematika; menghitung jumlah kartu, menghitung sisa kartu, memahami urutan.
- 3) Intrapersonal; menghargai keberhasilan orang lain, toleransi, mengikuti tata cara (aturan main), menilai kemampuan diri sendiri, mengendalikan diri, menikmati kebersamaan dengan orang lain
- 4) Interpersonal; bermain bersama-sama dan berinteraksi, mengenali hak dan menghargai pendapat orang lain
- 5) Eksistensial/Spiritual; berkata sopan, bersikap jujur, menghargai hak orang lain

b. Hasil uji coba produk

Hasil uji coba produk pada saat alpha test yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” telah layak dijadikan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan skor penilaian yang didapatkan dari ahli media mencapai rata-rata 3,6 dan skor penilaian dari ahli materi mencapai 4,2.

Hasil uji coba produk pada uji coba beta test yang dilakukan oleh dua peserta didik menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi

anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik ketika bermain dan skor penilaian yang mencapai rata-rata 4,8.

Hasil evaluasi akhir dengan melibatkan lima pemain/peserta didik diperoleh skor penilaian yang mencapai rata-rata 4,72. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini.

2. Kelebihan dan kelemahan produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik”
  - a. Kelebihan produk Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”
    - 1) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menjadikan anak senang dan suka belajar membaca dan mengaji.
    - 2) Konsep dan desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua
    - 3) Dengan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” mengaji bukan lagi menjadi kegiatan yang monoton tapi bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan.
    - 4) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan berpasangan maupun kelompok baik kecil maupun besar.
    - 5) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya bagi anak-anak.

- 6) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga mudah untuk disimpan, dibawa, dan dapat pula dimainkan diberbagai tempat.
  - 7) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan oleh siapa saja anak-anak dengan orang dewasa ataupun sesama anak-anak.
- b. Kelemahan produk
- 1) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga jika kurang teliti mudah tercecer dan terselip.
  - 2) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah paket kartu jika salah satu kartu hilang dapat menghambat jalannya permainan.
  - 3) Kemenangan dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” banyak dipengaruhi oleh faktor keberuntungan.

**E. Tahap permainan kartu baca “ Ngaji Asyik “**

**TAHAP PERMAINAN KARTU BACA NGAJI ASYIK**



Mencari Kata dalam kartu baca “ Ngaji Asyik”



Mencari kata dan makna dalam kartu baca “ Ngaji Asyik”



Mengurutkan kata dan makna dalam kartu baca “ Ngaji Asyik”



Kata dan Makna dalam kartu baca “ Ngaji Asyik” telah tersusun rapih



Foto bersama Kepala Sekolah dan Siswa TK Aisyah Sokaraja



Produk yang dihasilkan kartu baca “ Ngaji Asyik “





## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisis data diatas, maka penelitian dan pengembangan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dilakukan dengan tiga tahapan. *Pertama*, tahap perencanaan, pada tahap ini yang peneliti lakukan yaitu meliputi mendefinisikan runag lingkup materi, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, membuat dokumen perencanaan materi, mengumpulkan bahan, dan melakukan curah gagasan. *Kedua*, tahap desain. Pada tahap desain ini setidaknya ada tiga hal yang peneliti laksanakan yaitu meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Kemudian tahap terakhir atau tahap *ketiga*, tahap pengembangan meliputi menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan dan mendesain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, mencetak (*printout*) hasil desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, dan membuat komponen pendukung yaitu buku panduan permainan
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” secara umum baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan respon,

antusiasme, dan skor penilaian dari responden dan user (pengguna). Rata-rata pemain (peserta didik) memberikan komentar positif seperti senang, ingin kembali bermain, dan menceritakan dengan ceria pengalaman bermainnya pada teman-temannya. Skor penilaian yang diperoleh melalui tahap uji coba alpha tes mencapai rata-rata 4,2 dari ahli materi dan 3,6 dari ahli media. Jika mengacu pada konversi skor penilaian kedua skor tersebut masuk kategori sangat baik. Kemudian pada uji coba beta test diperoleh skor rata-rata 4,8 dan masuk kategori sangat baik. Selanjutnya pada tahap evaluasi akhir diperoleh skor rata-rata 4,72 yang juga masuk kategori sangat baik. Sehingga dengan perolehan skor dan respon pemain maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi untuk anak usia dini.

3. Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang peneliti kembangkan selain mempunyai banyak kelebihan, namun juga tidak sedikit kelemahannya. Kelebihannya yaitu: 1) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menjadikan anak senang dan suka belajar membaca dan mengaji. 2) Konsep dan desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua. 3) Dengan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” mengaji bukan lagi menjadi

kegiatan yang monoton tapi bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan. 4) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan berpasangan maupun kelompok baik kecil maupun besar. 5) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya bagi anak-anak. 6) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga mudah untuk disimpan, dibawa, dan dapat pula dimainkan diberbagai tempat. 7) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dimainkan oleh siapa saja anak-anak dengan orang dewasa ataupun sesama anak-anak. Sedangkan kelemahannya yaitu: 1) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ukurannya kecil sehingga jika kurang teliti mudah tercecer dan terselip. 2) Produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah paket kartu jika salah satu kartu hilang dapat menghambat jalannya permainan. Dan 3) Kemenangan dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” banyak dipengaruhi oleh faktor keberuntungan.

## **B. Saran**

Dalam kesempatan ini peneliti memberikan beberapa saran mengenai pemanfaatan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai berikut:

### **1. Sekolah**

- a. Produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah produk yang layak dimiliki sekolah sebagai media belajar membaca sekaligus mengaji bagi anak usia dini.

- b. Sekolah hendaknya memperbanyak media-media pembelajaran terutama media permainan yang dapat digunakan sebagai media mengaji agar kegiatan mengaji tidak lagi menjadi kegiatan yang membosankan.
- c. Sekolah hendaknya memberi edukasi yang cukup kepada seluruh civitas akademik dan wali tentang suasana yang menyenangkan ketika anak belajar.
- d. Sekolah hendaknya memberikan motivasi kepada seluruh pendidik untuk mengembangkan atau membuat berbagai media pembelajaran dan memberikan reward bagi pendidik yang kreatif, inovatif, dan berprestasi.

## 2. Pendidik

- a. Pendidik hendaknya dapat memanfaatkan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai salah satu media belajar membaca sekaligus mengaji bagi anak usia dini
- b. Pendidik untuk lebih mengembangkan materi-materi dalam “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didiknya bahkan bisa juga untuk materi-materi yang lain seperti huruf dan warna, huruf dan bentuk, dan lain-lain.
- c. Pendidik hendaknya dapat memandu dan membimbing peserta didik dalam bermain permainan. “Kartu Baca-Ngaji Asyik”

3. Peserta didik

- a. Peserta didik diharapkan mampu mengikuti aturan main dalam permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” .
- b. Peserta didik diharapkan berhati-hati dan menjaga produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” saat bermain agar produk awet dan terjaga

## DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta :KaukabaDipantara, 2013.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja GrafindoPersada, 2013.
- Asnawir& Usman, M. Masyiruddin, *Media Pembelajaran*, Jakarta; Ciputat Pers, 2002.
- Aulia, *Mengajarkan Balita Anda Membaca, RevolusiCerdas untuk Kemampuan Anak Membaca di Rumah*, Yogyakarta: Intan Media, 2011.
- Dhiarti Tejaningrum, *Pengembangan Alat Permainan My Costume untuk menstimulasi kecerdasan visual Spasial pada Anak Usia Dini Autis*, (Tesis; UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2014), hlm. 49
- Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & Ratna Wahyu Pusari, “Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)”, *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011*, hlm. 62-63.
- Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Fadlillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran PAUD; Tinjauan Teoritik dan Praktik*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012. Fakhruddin, Asef Umar, “*SuksesmenjadiGuruTK-PAUD (Tips, Strategi, dan Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)*”, Bening: Jogjakarta, 2010.
- Fakhruddin, Asef Umar, “*SuksesmenjadiGuruTK-PAUD (Tips, Strategi, dan Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)*”, Bening: Jogjakarta, 2010.
- Hasan, Maimunah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, cet. Ke-10, Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Kaufeldt, Martha, *Berawal dari Otak, Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar*, Penerjemah oleh Agnes Sawir, Jakarta: Indeks, 2009.
- Margono, S., *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta,1996.
- Partini, *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Grafindo, 2010.
- Rasyid, Harun dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gama Media, 2012.

- Rosyidi, Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, Malang : UIN Malang Press, 2009.
- Sadiman, Arif S, *Media Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sajirun, Muhammad, *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini*, Solo: Era Adicitra Intermedia, 2012.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media, 2012.
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A., *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan anak Usia Tiga, Empat, dan Lima tahun Masuk Sekolah*, diterjemahkan oleh Pius Nasar, Jakarta: Indeks, 2008.
- Setyoadi Purwanto, *Pengembangan Lagu Model sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tesis Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga, 2011), hlm. 20
- Shahih Al-Bukhari/Kitab Fadha`il Al-Qur`an/Bab Khairukum Man Ta'allama Al-Qur`an wa 'Allamah/hadits nomor 5027
- Shahih Al-Bukhari/Kitab Fadha`il Al-Qur`an/Bab Khairukum Man Ta'allama Al-Qur`an wa 'Allamah/hadits nomor 5028
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Suyanto, Slamet, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005.
- Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI* ,Jakarta: Kencana, 2011.
- Yamin, Martinis & Sanan, Jamilah Sabri, *Panduan PAUD( Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jakarta: Referensi, 2013.
- Zaman, Badru dkk., *Media dan Sumber Belajar TK* Jakarta: Universitas Terbuka, 2007.