

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagian anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan memberikan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan. . Di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 Tentang Sisdiknas bahwa Pendidikan AnakUsia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini lebih memusatkan pada kegiatan bermain sambil belajar yang berisi makna setiap kegiatan pembelajaran harus menyenangkan bagi anak. Anak melalui bermain dapat mencapai banyak pemikiran dasar dari pengetahuan, seperti pemikiran dasar warna, ukuran, bentuk, dan arah yang merupakan dasar dari perkembangan bahasa. Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Di dalam pembelajaran anak usia dini memerlukan metode, strategi, dan waktu yang tepat, mengingat kemampuan anak yang terbatas dan perilakunya yang aktif. Dengan mengetahui karakteristik pesertadidik, guru dapat mengetahui gaya belajar peserta didiknya sehingga guru dapat dengan mudah menentukan

metode dan strategi yang akan digunakan dalam pembelajaran agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai tahap perkembangannya. Anak usia dini merupakan masa dimana anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Di masa ini anak berada pada masa emas (*golden age*) yaitu masa anak usia dini mengeksplorasi hal-hal yang mereka lakukan, masa *golden age* merupakan masa yang paling penting untuk membentuk karakter anak.

Salah satu aspek pengembangan yang perlu ditingkatkan pada anak usia dini yaitu aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi seseorang dengan orang lain. Di dalamnya meliputi berbagai unsur, yaitu *phonem* (unit suara), *morphem* (unit arti), *sintax* (tata bahasa), *semantic* (variasiarti), dan *pragmatic* (penggunaan) bahasa. Bahasa ini meliputi unsur produktif (berbicara dan menulis) dan unsur reseptif (mendengarkan atau menyimak dan membaca). Hal ini tidak jauh berbeda dengan pendapat atau teori menurut Chomsky dalam Chear bahwa bahasa itu mencakup tiga buah komponen tata bahasa, yaitu komponen sintaksis, komponen semantik, dan komponen fonologi. Menurut Jazuli menyatakan bahwa pada masa kanak-kanak, kemampuan bahasa memiliki tingkat kemudahan dalam menerima dan memahami pengetahuan yang baru dibandingkan dengan perkembangan logika, dikarenakan salah satu karakteristik anak adalah meniru sehingga ketika orang dewasa berbicara, anak akan mengamati bagaimana pelafalan dari kata-kata tersebut.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 3-11 September 2023 di KB Tunas Bangsa Al-Islami Masbagik Timur diperoleh informasi dari guru dan kepala sekolah bahwa di KB Tunas Bangsa Al-Islami Masbagik Timur bahwa masih dijumpai anak yang perkembangan bahasanya belum berkembang dengan baik sesuai standar tingkat pencapaian. Hal ini diketahui saat anak diminta menceritakan kegiatan yang sudah dilakukannya, anak kesulitan menceritakannya secara jelas. Terkadang saat anak diminta mengulang kalimat yang guru ucapkan anak kesulitan dalam melakukannya. Hal tersebut bisa disebabkan oleh perbendaharaan kata yang dimiliki oleh anak masih rendah. Karena semakin baik perbendaharaan kata maka akan semakin baik pula anak-anak dalam merangkai kata menjadi kalimat. Karakteristik pembelajaran anak usia dini memiliki perbedaan dengan cara orang dewasa, masa kanak-kanak pembelajaran lebih ditekankan pada kegiatan belajar sambil bermain.

Perlu dipahami oleh pendidik dalam melaksanakan dan perencanaan pembelajaran untuk anak usia dini. Namun, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak di KB Tunas Bangsa Al-Islami Masbagik Timur belum sepenuhnya menarik perhatian anak. Hal ini disebabkan karena guru dalam melakukan pengembangan kemampuan berbicara tanpa menggunakan media, sehingga anak asik sendiri dengan temanya tanpa memperhatikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Dampak yang disebabkan oleh hal ini adalah kemampuan berbicara anak rendah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi pembelajaran di kelas. Salah satu cara untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut yaitu dengan melakukan perubahan melalui pengembangan media pembelajaran. Media tersebut diharapkan mampu menumbuhkan suasana belajar yang baru sehingga mendapatkan respon positif dari peserta didik. Oleh karena itu, perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan melibatkan peserta didik secara interaktif sehingga kemampuan berbahasa anak dapat ditingkatkan, salah satunya adalah media kokami.

Media Kokami merupakan jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Permainan ini merupakan salah satu alternatif, selain untuk menambah pengetahuan siswa dengan menarik dan menyenangkan, juga dapat berfungsi untuk merangsang minat dan motivasi belajar peserta didik. Seperti namanya, Kokami terdiri dari suatu kotak yang di dalamnya terdapat berbagai kartu. Kartu-kartu tersebut merupakan komponen penting dalam permainan menggunakan media Kokami, karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang di dalamnya. Adapun di dalam penggunaannya, peran guru hanya sebagai pemberi instruksi. Persiapan yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran berbahasa di KB Tunas Bangsa Al-Islami Masbagik Timur dengan media kokami (Kotak dan Kartu Misterius) yaitu sebuah kotak yang dihias menarik, amplop berisi kartu bergambar sebagai bahan bercerita anak.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul :”Pengembangan Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Peserta Didik Kelompok B KB Tunas Bangsa Al-Islami Masbagik Timur Tahun Pelajaran 2021/2022.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan berbicara anak kelompok B KB Tunas Bangsa Al-Islami masih rendah
2. Ketidak seterdiaan media pembelajaran yang masih terbatas khususnya untuk meningkatkan kemampuan berbicara peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media kokami (Kotak dan Kartu Misterius) terhadap peningkatan kemampuan berbicara peserta didik Kelompok B KB Tunas Bangsa Al-Islami Masbagik Timur Tahun Pelajaran 2022/2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana media kokami (Kotak dan Kartu Misterius) dapat meningkatkan kemampuan berbicara di kelompok B KB Tunas Bangsa Al-Islami Masbagik Tahun Pelajaran 2022/2023?

E. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan media kokami (Kotak dan Kartu Misterius) dalam meningkatkan kemampuan berbicara di kelompok B KB Tunas Bangsa Al-Islami Masbagik Tahun Pelajaran 2022/2023

F. Manfaat Pengembangan

1. Bagi Siswa

- a. Memperkenalkan cara belajar pada peserta didik dengan menggunakan media kokami.
- b. Meningkatkan antusias dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran berlangsung dengan menarik yaitu belajar sambil bermain.
- c. Meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan pemahaman guru tentang pentingnya media dalam proses pembelajaran.
- b. Memperkenalkan cara penggunaan media kokami dalam pembelajaran berbahasa anak usia dini.
- c. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah

1. Media Kokami mudah dibuat dengan memanfaatkan alat dan bahan yang ada di sekitar lingkungan sekolah maupun tempat tinggal
Adapun alat dan bahan dalam pembuatan media kokami berupa triplek, lem, kertashias, kertas manila, amplop, kartu gambar, kartu huruf dan kartu kata
2. Media Kokami adalah gabungan antara permainan berbicara dengan media berupa sebuah kotak yang didalamnya berisi amplop tertutup, dimana didalam amplop akan ditaruh gambar sesuai tema yaitu tema “tanaman” dan dilengkapi dengan kartu huuf dankartu kata bergambar.
3. Media kokami didesain dengan menarik dan berisi tema yaitu tema “tanaman”
4. Media ini dipadukan dengan permainan tebak kata, tebak huruf, tebak gambar dan menceritakan isi gambar dengan bahasa anak sendiri kata, sehingga peserta didik tertarik untuk mengikutinya.
5. Adanya buku panduan penggunaan media kokami

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti “perantara atau pengantar” (Djamarah dan Zain, 2006:121). Dengan demikian, media adalah penyalur pesan penyalur atau penyalur informasi belajar. Gerlach & Elly (dalam Arsyad, 2014:3) menyatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah segala aspek termasuk manusia, materi, atau kejadian yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Arsyad (2014:3) juga menyatakan bahwa guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal.

Association of Education and Communication Technology (dalam Sadiman dkk, 2011:6) menyatakan bahwa media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan orang sebagai sarana menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (dalam Sadiman dkk, 2011:7) mengartikan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang

diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Lebih lanjut menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa, media merupakan suatu alat atau benda yang dapat memudahkan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dalam bentuk apa saja yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan mudah. Menurut Arsyad (2014:29-30), terdapat beberapa manfaat praktis media pembelajaran dalam menunjang proses belajar mengajar di kelas, yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar.

- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Pribadi (2017:3), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pada umumnya memuat informasi dan pengetahuan, dapat digunakan sebagai sarana untuk mempelajari pengetahuan dan keterampilan tertentu.
- b. Media pada umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok. Media dalam hal ini dapat dipandang sebagai alat bantu dalam aktivitas pembelajaran. Media dapat digunakan untuk mengaktifkan penggunanya dalam memperoleh informasi dan pengetahuan yang diperlukan.

- c. Pemanfaatan media kerap digunakan sebagai sarana untuk memotivasi terjadinya perilaku positif dari penggunaannya. Untuk tujuan memotivasi, pemanfaatan media mencakup upaya yang dapat digunakan untuk mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dari penggunaannya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu; memperjelas isi pesan atau materi pembelajaran sehingga tujuannya dapat tersampaikan, meningkatkan perhatian siswa sehingga terciptanya pembelajaran yang aktif dan interaktif, terbatasnya kemampuan indra, ruang, dan waktu dapat diwakili dengan media, sebagai alat untuk mendapatkan informasi, sebagai penunjang aktivitas pembelajaran, dan sebagai sarana persuasi dan motivasi.

3. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Smaldino dkk (2014:7), terdapat enam jenis media yang paling umum digunakan dalam belajar yaitu sebagai berikut:

a. Teks

Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apa pun seperti pada buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya.

b. Audio

Audio mencakup apa saja yang bisa didengar, seperti suara orang, musik, suara mekanis (deru mesin mobil), suara berisik, dan sebagainya. Suara-suara tersebut bisa langsung terdengar atau direkam.

c. Visual

Visual meliputi diagram pada sebuah poster, gambar pada sebuah papan tulis putih, foto, gambar pada sebuah buku, kartun, dan sebagainya.

d. Video

Merupakan media yang menampilkan gerakan, termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya.

e. Perekayasa

Sekumpulan benda-benda yang sering kali tidak termasuk media adalah model dan benda sebenarnya. Perekayasa bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh para siswa.

f. Orang-Orang

Bisa berupa guru, siswa, atau ahli bidang studi. Orang-orang sangatlah penting bagi pembelajaran. Para siswa belajar dari guru, siswa lainnya, dan orang dewasa.

Menurut Turmuzi (2013:16) jenis media yang lazim dipakai dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Media Grafis

Merupakan media visual yang difokuskan pada indra penglihatan, menyajikan symbol-simbol komunikasi visual, serta memiliki fungsi umum untuk menyalurkan pesan, dan fungsi khusus untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan atau menghiasi fakta agar tak terabaikan atau terlupakan.

b. Media Audio

Media visual yang difokuskan pada indera pendengaran yang mempunyai fungsi umum untuk menyajikan pesan. Pesan disampaikan dalam bentuk simbol-simbol auditif, verbal atau non verbal.

c. Media Proyeksi Diam

Media visual yang difokuskan pada indra penglihatan yang mempunyai fungsi umum untuk menyajikan pesan. Pesan disajikan dalam bentuk simbol-simbol visual dan auditif, atau dapat serupa bahan-bahan grafis.

d. Media proyeksi Bergerak

Media visual (*audio-visual*) yang difokuskan pada indera penglihatan dan pendengaran yang memiliki fungsi untuk menyajikan pesan. Pesan disajikan dalam bentuk simbol komunikasi visual dan audio.

e. Media Tiga Dimensi: Benda, Model, dan Demonstrasi

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran, yaitu media teks, audio, visual, video, 3D, dan orang.

4. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Sadiman dkk(2011:85) kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media yang bersangkutan. Dalam hubungan ini Dick dan Carey (dalam

Sadiman dkk, 2011:86) menyebutkan ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu; (a) Ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri, (b) apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitasnya, (c) faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan, dan (d) efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Menurut Wilkinson (dalam Angkowo dan Kosasih, 2017:14) pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal berikut, yaitu; (a) media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan, (b) menyesuaikan materi dengan media yang akan digunakan untuk menyampaikan materi tersebut, (c) penggunaan media harus sesuai dengan karakteristik siswa yang akan belajar menggunakan media tersebut, (d) penggunaan media juga harus memperhatikan ketersediaan, media adalah alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut harus tersedia ketika kebutuhan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru, dan (d) biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil yang akan dicapai.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa yang harus diperhatikan di dalam pemilihan

media pembelajaran yaitu; tujuan, efisien, ketersediaan bahan (tidak susah dicari), keadaan siswa, biaya produksi, kepraktisan dan ketahanan media.

Menurut Sa'dun (2013:34-36) media yang baik memiliki beberapa kriteria, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Akurat (Akurasi)

Akurasi dapat dilihat dari dan teori dengan perkembangan mutakhir, dan pendekatan keilmuan yang bersangkutan.

b. Sesuai (Relevansi)

Memiliki kesesuaian antara kompetensi yang harus dikuasi dengan cakupan isi, kedalaman pembahasan, dan kompetensi pembaca.

c. Komunikatif

Komunikatif artinya mudah dicerna pembaca, sistematis, jelas, dan tidak mengandung kesalahan bahasa

d. Berorientasi pada *Student Centered*

Mendorong rasa ingin tahu siswa, terjadinya interaksi antar siswa dengan sumber belajar, merangsang siswa membangun pengetahuan sendiri, menyemangati siswa belajar secara berkelompok, dan menggiatkan siswa mengamalkan isi bacaan.

e. Kaidah Bahasa Benar

Ditulis menggunakan ejaan, istilah, dan struktur kalimat yang tepat.

f. Terbaca

Mengandung panjang kalimat dan struktur kalimat sesuai pemahaman pembaca, panjang alineanya sesuai pemahaman pembaca.

Berdasarkan uraian di atas, teori yang digunakan sebagai indikator penilaian untuk ahli materi media Kokami yang akan dikembangkan menggunakan kajian Sa'dun Akbar yang meliputi akurat, sesuai (relevansi), komunikatif, berorientasi pada *student centered*, kaidah bahasa benar, dan terbaca.

B. Media Kokami

1. Pengertian Media Kokami

Usia anak-anak adalah usia bermain, individu mengalami tiga tahapan belajar, yakni: a) tahap bermain; b) tahap bekerja; c) tahap symbol. Tahap bermain adalah tahapan belajar yang didominasi pelaksanaan aktivitas untuk memberikan kepuasan (kepuasan dalam bermain) bagi individu. Jika anak-anak sangat bersemangat dalam bermain sambil belajar, dapat dikatakan bahwa mereka dalam tahap bermain. Melalui proses bermain, peserta didik belajar mengembangkan berbagai kemampuan dirinya yakni kognitif, psikomotor, dan afektif.

Media kotak kartu misterius (Kokami) merupakan gabungan antara media dan permainan. Media kokami ini menjadi salah satu alternatif, selain untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berbekas, juga berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa Paisah, dkk, (2018:29). Menurut Kadir (dalam Rusiana, 2014: 184), media Kokami merupakan jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa. Gabungan antara media dengan permainan ini mampu secara

signifikan memotivasi siswa untuk ikut secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Permainan dan media pembelajaran ini mampu melibatkan seluruh siswa. Ini berangkat dari asumsi dasar bahwa pada hakekatnya siswa usia sekolah lanjutan tingkat pertama masih senang bermain. Untuk itu, mereka dapat diajak untuk belajar sambil bermain. Permainan ini pun mampu merangsang daya pikir yang inovatif, kreatif, dan kritis siswa sehingga mereka mampu memahami pesan yang diberikan. Respon-respon positif yang timbul secara komunikatif merupakan hasil dari permainan yang dirancang dan diatur secara menarik dan sistimatis (Rusiana, 2018:186).

Kokami terdiri dari suatu kotak yang di dalamnya terdapat berbagai kartu pesan. Pesan tersebut dapat berupa perintah, gambar, pertanyaan dan sanksi yang ditulis diatas potongan-potongan karton yang dimasukkan kedalam amplop tertutup sehingga isi dari kartu tersebut tidak diketahui oleh siswa. Kartu pesan inimerupakan komponen yang paling penting dalam permainan ini karena arah kegiatan belajar mengajar tertuang didalamnya.media Kokami yang dikombinasikan dengan permainan ini dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penggunaan media ini, peran guru di kelas sebagai pemberi instruksi sekaligus memfasilitasi menyiapkan sebuah kotak yang di dalamnya berisi masalah-masalah terkait materi yang akan dipelajari Paisah dkk, (2013:64).

Salah satu tahapan pada pembelajaran menggunakan media kokami yaitu juru bicara masing-masing kelompok mengambil kartu misteri kemudian mendiskusikannya dengan anggota kelompok supaya menghasilkan jawaban yang sesuai dengan permasalahan yang didapat. Semua kelompok diminta untuk menyelesaikan kartu pesan dengan mencari alternatif jawaban yang inovatif. Diskusi kelompok yang berlangsung dapat melatih kemampuan berpikir dan membuat siswa terlibat mengeluarkan pendapat untuk menghasilkan jawaban yang sesuai dengan permasalahan yang didapat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media kokami adalah gabungan antara permainan dengan media berupa sebuah kotak yang di dalamnya berisi pesan baik berupa perintah, pertanyaan, gambar atau simbol yang ditulis di atas kertas dan dimasukkan dalam amplop tertutup. Kokami ini dapat merangsang minat dan perhatian siswa, baik siswa yang sudah aktif maupun siswa yang masih pasif untuk berperan dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik.

2. Langkah-Langkah Penggunaan Media Kokami

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai langkah-langkah dalam penerapannya, begitu juga dengan media Kokami. Menurut Kadir dalam Saputra, dkk, (2013:114-115), terdapat beberapa langkah penggunaan media kokami, yaitu sebagai berikut:

- a. Masing-masing kelompok yang terdiri atas 5-6 orang. Tiap kelompok duduk menghadap papan tulis. Media Kokami dan kelengkapannya diletakkan di depan papan tulis di atas sebuah meja, sedangkan pada papan tulis guru sudah menyiapkan tabel skor.
- b. Anggota setiap kelompok diwakili seorang ketua yang dipilih guru bersama-sama siswa.
- c. Selama permainan berlangsung, ketua dibantu sepenuhnya oleh anggota.
- d. Ketua kelompok selain bertugas mengambil satu amplop dari dalam kokami secara acak dan tidak boleh dilihat, juga membacakan isi amplop dengan keras (boleh juga dibacakan anggota lain) dan harus diperhatikan seluruh anggota.
- e. Kelompok lain berhak menyelesaikan tugas yang tidak dapat diselesaikan oleh salah satu kelompok.
- f. Pemenang ditentukan dari skor tertinggi dan berhak mendapatkan bonus.
- g. Kelompok yang hanya mendapatkan setengah atau kurang dari setengah jumlah skor pada setiap kartu pesan akan dikenakan sanksi.

Berdasarkan uraian di atas langkah-langkah penggunaan media kokami berdasarkan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah:

- a. Meminta peserta didik maju ke depan kelas secara berpasang-pasangan
- b. Guru menjelaskan langkah permainan dengan media kokami dengan mengacu pada buku pedoman penggunaan media kokami.
- c. Satu siswa di minta untuk memilih warna pada kotak dan mengambil amplop yang ada di dalamnya.

- d. Guru menjelaskan bahwa di dalam amplop akan ada kartu huruf atau kartu kata dan cerita bergambar yang akan ditunjukkan oleh peserta didik kepada pasangannya.
- e. Peserta didik melakukan kegiatan bermain tebak huruf, tebak kata atau bercerita berdasarkan isi amplop yang didapat.
- f. Peserta didik melakukan kegiatan permainan secara bergantian dengan bimbingan guru
- g. Guru melakukan evaluasi dan refleksi

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Kokami

Menurut Astutik (2015:46) media Kokami memiliki kelebihan, yaitu sebagai berikut:

- a. Dengan bentuknya yang sederhana dan cara pembuatannya yang mudah membuat media Kokami mudah digunakan.
- b. Media ini dipadukan dengan permainan sehingga siswa tertarik untuk mengikutinya.
- c. Bahan-bahan untuk pembuatan media mudah didapatkan sehingga biaya yang dibutuhkan tidak mahal.

Selain memiliki kelebihan, menurut Astutik (2015:47) media Kokami juga memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa akan mengalami kesulitan jika belum terbiasa dengan media tersebut.
- b. Kelas akan ramai saat permainan berlangsung jika guru kurang dapat mengondisikan siswa.

C. Perkembangan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Berbicara

Kemampuan berbicara adalah kemampuan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain. Penggunaan bahasa secara lisan dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya: pelafalan, intonasi, pilihan kata, struktur kata dan kalimat, sistematika pembicaraan, isi pembicaraan, cara memulai dan mengakhiri pembicaraan, penampilan, (gerak-gerik, penguasaan diri, dll) Tarigan (2008: 13).

Kemampuan berbicara adalah salah satu aspek kemampuan berbahasa. Aspek-aspek kemampuan berbahasa lainnya adalah menyimak, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut biasa dikatakan empat tetapi satu, satu tetapi empat. Keterkaitan antar keempat aspek kemampuan berbahasa itu dinyatakan dengan istilah catur tunggal. Ini berarti bahwa ada kaitan yang erat antara berbicara dengan menyimak, berbicara dengan menulis, dan berbicara dengan membaca Tarigan (2008 :14).

Kemampuan berbicara pada dasarnya harus dimiliki oleh semua orang yang didalam kegiatannya membutuhkan komunikasi, baik yang sifatnya satu arah maupun yang timbal balik ataupun keduanya. Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara yang baik, akan memiliki kemudahan didalam pergaulan, baik di rumah, di sekolah, maupun di tempat lain. Dengan kemampuannya segala pesan yang disampaikannya akan mudah

dicerna, sehingga komunikasi dapat berjalan lancar dengan siapa saja Resmini (2009: 12).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara merupakan kemampuan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan kepada orang lain yang dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya: pelafalan, intonasi, pilihan kata, struktur kata dan kalimat, sistematika pembicaraan, cara memulai dan mengakhiri pembicaraan serta penampilan.

2. Indikator Berbicara

Hurlock (1978:185-189) bahwa kemampuan berbicara meliputi beberapa indikator yaitu:

a. Pengucapan

Setiap anak berbeda-beda dalam ketepatan pengucapan dan logatnya. Perbedaan ketepatan pengucapan bergantung pada tingkat perkembangan mekanisme suara, serta bimbingan yang diterima dalam mengaitkan suara ke dalam kata yang berarti. Perbedaan logat disebabkan karena meniru model yang pengucapannya berbeda dengan yang biasa digunakan anak.

b. Pengembangan Kosakata

Anak harus belajar mengaitkan arti dengan bunyi dalam mengembangkan kosakata yang dimiliki. Peningkatan jumlah kosakata tidak hanya karena mempelajari kata-kata baru, tetapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata-kata lama.

c. Pembentukan Kalimat

Pada mulanya anak menggunakan kalimat satu kata yakni kata benda atau kata kerja. Kemudian kata tersebut digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan suatu pikiran utuh yang dapat dipahami orang lain.

Pendapat yang berbeda diungkapkan oleh Ari (2012: 23) bahwa kemampuan berbicara terdiri dari empat indikator, yaitu:

a. Kemampuan Sosial (*Social Skill*)

Kemampuan Sosial adalah kemampuan untuk berpartisipasi secara efektif dalam hubungan-hubungan masyarakat. Kemampuan sosial menuntut agar kita mengetahui: apa yang harus dikatakan, bagaimana cara mengatakannya, di mana mengatakannya, kapan tidak mengatakannya.

b. Kemampuan Semantik (*Semantic Skill*)

Kemampuan Semantik adalah kemampuan untuk mempergunakan katakata dengan tepat dan penuh pengertian. Untuk memperoleh kemampuan semantik maka kita harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai maknamakna yang terkandung dalam kata-kata serta ketepatan dan kepraktisan dalam penggunaan kata-kata.

c. Kemampuan Fonetik (*Phonetic Skill*)

Kemampuan Fonetik adalah kemampuan membentuk unsur-unsur fonetik bahasa kita secara tepat. Kemampuan ini perlu

karena turut mengemban serta menentukan persetujuan atau penolakan sosial.

d. Kemampuan Vokal (*Vocall Skill*)

Kemampuan Vokal adalah kemampuan untuk menciptakan efek emosional yang diinginkan dengan suara kita. Berdasarkan berbagai pendapat mengenai aspek-aspek kemampuan berbicara, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara terdiri dari aspek kebahasaan, aspek nonkebahasaan, serta aspek isi yang dapat dilihat ketika anak berbicara.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara terdiri atas beberapa indikator di antaranya: pelafalan, intonasi, pilihan kata, struktur kata dan kalimat, sistematika pembicaraan, cara memulai dan mengakhiri pembicaraan serta penampilan.

3. Berbicara Sebagai Suatu Kemampuan Berbahasa

Linguis berkata bahwa “ *speking is language*”. Berbicara adalah suatu kemampuan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak yang hanya didahului oleh kemampuan menyimak dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau berujar di pelajari . berbicara berkaiatan dengan penguasaan kosa kata yang di peroleh anak. Ketidak matangan adalah kendala yang di hadapi dalam proses belajar berbahasa. Kemampuan yang di perlukan untuk berbicara efektif banyak persamaannya dengan yang di butuhkan bagi komonikasi untuk terampil berbahasa (Tarigan, 2008: 3).

Menurut Bromley (dalam Dhieni,20115) pengucapan bunyi-bunyi artikulasi untuk menyatakan gagasan dan pikiran serta menyampaikan maksud dan pikiran serta menyampaikan maksud dan tujuan dan mengungkapkan perasaan disebut berbicara.

Melatih kemampuan berbicara anak memang tidaklah mudah. Dibutuhkan kesabaran dan ketekunan dalam melatih anak bicara dengan baik dan benar. Akan tetapi, untuk melatih anak bicara bisa dilakukan dengan berbagai macam cara. Mengembangkan kemampuan berbicara anak didi dengan menggunakan media kokami, akan membuat anak merasa tertarik dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran karena dengan bentuk permainan yang menarik membuat anak menjadi senang saat dilatih berbicara.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan media kokami diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berbicara dan kegiatan pembelajaran akan menyenangkan, tidak membosankan, belajar dengan bergairah dengan menggunakan berbagai sumber belajar, anak aktif dan kreatif.

D. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yunita Martini (2019), dengan judul “Perkembangan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Penggunaan Media *Flash Card Berbasis Kotak Misteri* di TK IT Al-Kautsar Kota Bengkulu. Hasil menunjukan guru mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran

sebelum proses belajar mengajar. Sekolah TK IT Al-Kautsar guru mengembangkan bahasa anak dengan menggunakan media *flash card berbasis Kotak Misteri* untuk anak bisa berkomunikasi kepada orang lain. Anak di TK IT Al-Kausar telah bisa mengenal indititas dirinya sendiri. Dari pertemuan pertama masih ada anak yang belum bisa membedakan huruf, pertemuan selanjutnya anak telah bisa mengenal huruf dengan stimulasi oleh guru. Maka perkembangan bahasa dapat berkembang sesuai tingkat perkembangannya. Dalam penggunaan media *flash card berbasis kotak misteri* ini telah diterapkan oleh guru di TK IT Al-Kautsar Kota Bengkulu dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan bahasa anak

2. Penelitian yang dilakukan oleh Melinda Meilaningsih (2016) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Kotak Misterius Kartu Kata Bergambar" Peserta Didik Kelompok A RA Nurul Ulum Ngaliyan Semarang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil data yang diperoleh peneliti, maka disimpulkan bahwa perbandingan kelas eksperimen memperoleh rata-rata anak yang mendapat nilai diatas rata-rata kelas sebesar 81% dan kelas kontrol mendapatkan hasil 62% perbandingan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yakni 19%. Sedangkan perhitungan uji-t diperoleh nilai sebesar 2,894 sedangkan sebesar 1,684. Karena adanya *treatment* terhadap kemampuan bahasa anak, hal ini berarti ditolak dan diterima. Maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media kotak misterius kartu kata

bergambar terhadap kemampuan bahasa anak kelompok A di RA Nurul Ulum Ngaliayan Semarang.

3. Nani Islimaiti, (2019). Dengan judul penelitian: Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Kotak Misteri dan Bercerita Di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan. Berdasarkan hasil kesimpulan hasil pengamatan penelitian tindakan kelas yang telah di paparkan sebelumnya, maka dapat penulis simpulkan bahwa pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui kegiatan media kotak misteri dan bercerita di TK Cahaya Bunda Natar Lampung Selatan sudah baik. hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan bahasa pada anak dapat di tingkatkan dengan menggunakan media kotak misteri dan bercerita. Perkembangan kemampuan bahasa anak belum berkembang lebih optimal jika anak tidak hanya melakukan membaca buku saja tetapi bisa dengan menggunakan sebuah APE seperti kotak misteri yang berisi beberapa media seperti boneka tangan, kartu kata bergambar, kartu cerita dan lain-lain. Setelah mengajarkan maka anak terlihat lebih antusias melakukan perkembangan bahasa melalui kegiatan bercerita sehingga terlihat menarik dan kreatif.

E. Kerangka Pikir

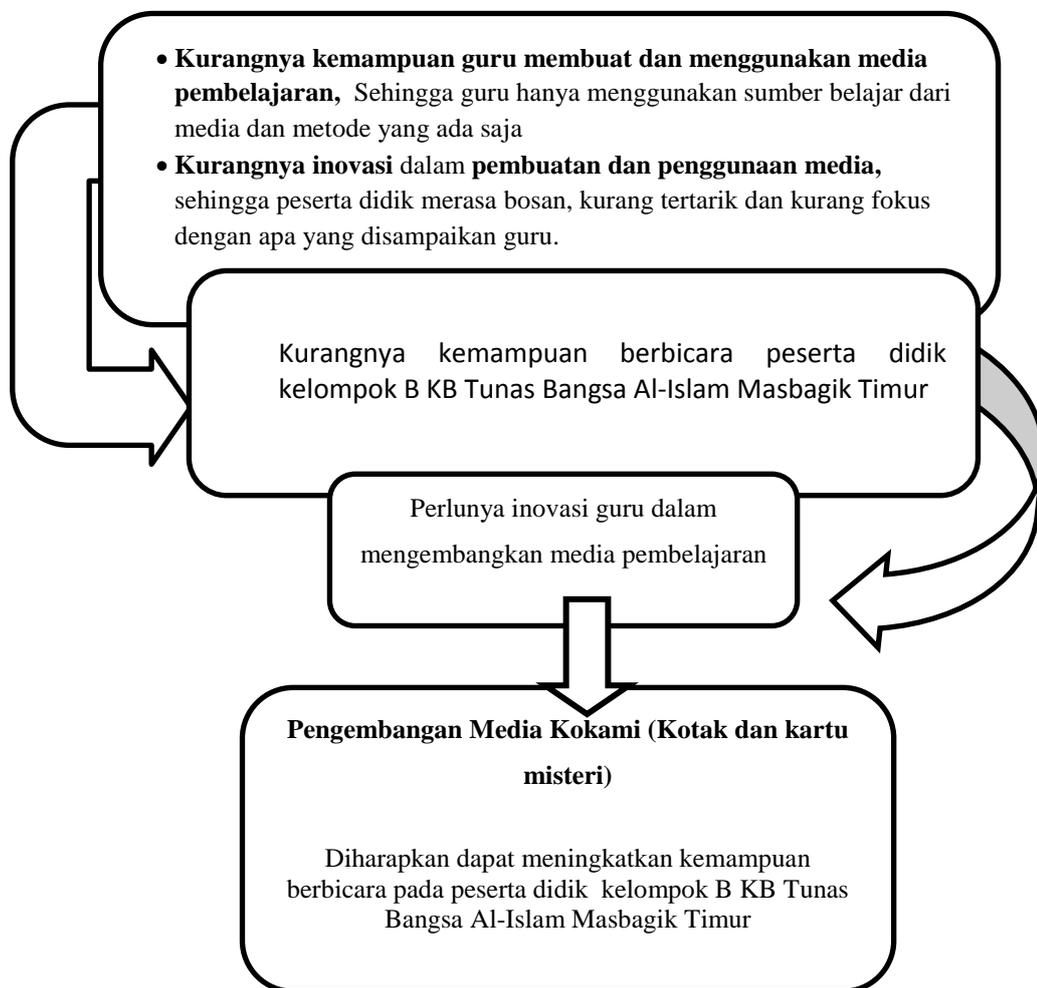
Berbicara merupakan salah satu aspek dari keterampilan berbahasa yang sangat diperlukan bagi perkembangan bahasa anak. Pada usia ini perkembangan bahasa anak akan tumbuh dengan cepat, menyebabkan anak aktif berkomunikasi dengan orang-orang yang ada di sekelilingnya, anak

tertarik pada kata-kata baru, hal ini akan menambah kosa kata anak, kemampuan mengungkapkan isi pikiran melalui bahasa lisan, dan pada usia ini anak sudah dapat menceritakan pengalamannya yang sederhana kepada guru, teman sebaya maupun orang lain.

Berbagai jenis media dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran, akan tetapi kurangnya kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran, sehingga guru hanya menggunakan sumber belajar dari yang disiapkan oleh sekolah. Hal tersebut membuat peserta didik merasa bahwa pembelajaran di kelas kurang menarik sehingga siswa merasa bosan selama proses pembelajarandan kurang fokus dengan apa yang disampaikan guru, sedangkan pembelajaran anak usia dini harus dilakukan dengan cara belajar sambil bermain.

Selama ini guru kurang berinovasi dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang dikemas seadanya. Hal tersebut berdampak pada kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa kurang aktif di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sangat diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang dikemas menarik untuk menunjang proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar. Salah satu media yang dapat menarik minat dan perhatian siswa adalah media Kokami (Kotak dan Kartu Misteri). Media Kokami ini merupakan media yang dikombinasikan dengan permainan. Permainan ini merupakan salah satu alternatif pengembangan kemampuan

berbicara anak usia dini secara menarik dan menyenangkan karena dalam penggunaan media ini dapat merangsang minat dan perhatian siswa sehingga siswa turut aktif di dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Dari paparan tersebut, media Kokami akan dikembangkan pada pembelajaran tema tanaman di kelompok B KB Tunas Bangsa Al-Islam Masbagik Timur.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

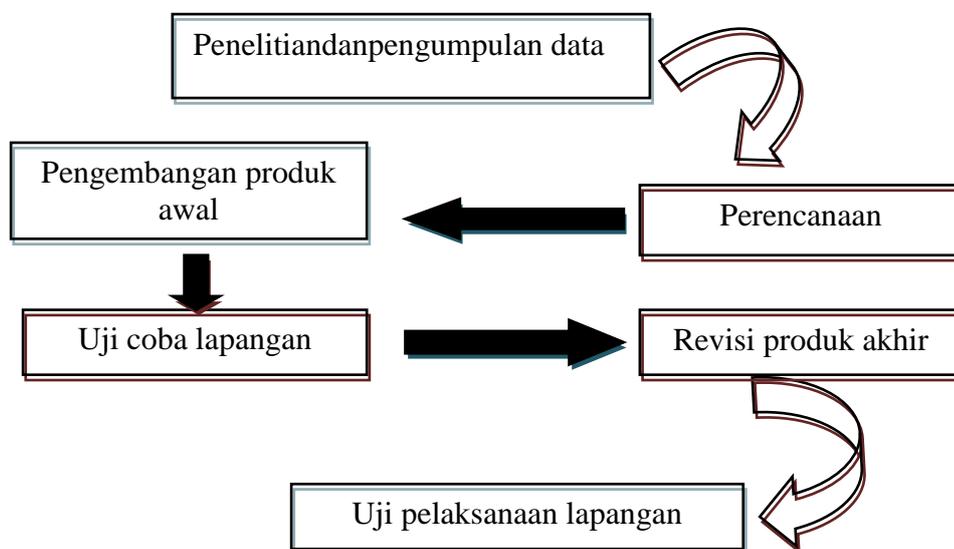
A. Jenis Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Menurut *Borg & Gall*, penelitian dan pengembangan yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan, dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam penelitian. Demikian juga dengan yang dikemukakan oleh Nana Syaodih (2010: 164) bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian & Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Agar dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan uji keefektifan produk tersebut. Agar dapat berfungsi di tengah masyarakat (Sugiyono, 2013: 297). Dari berbagai pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan dibidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk untuk kepentingan pendidikan/pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan dilanjutkan dengan pengembangan produk, kemudian produk dievaluasi diakhiri dengan revisi dan penyebaran produk.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan *Borg and Gall* yang telah disederhanakan menjadi 6 pelaksanaan. Berikut adalah langkah-langkah pelaksanaan yang peneliti sederhanakan, digambarkan pada skema dibawah ini:



Gambar 3.1. SkemaProsedurPengembangan Model *Borg and Gall* yang disederhanakan

Berdasarkan skema di atas, adapun penjelasan yang lebih jelas mengenai gambar skema langkah-langkah pelaksanaan model pengembangan di atas, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dengan tujuan mendapatkan informasi terkait dengan masalah dan kebutuhan sekolah, mengidentifikasi penyebab atau faktor-faktor yang menimbulkan

permasalahan yang dijumpai dalam proses pembelajaran, serta faktor pendukung dan penghambat dalam proses pembelajaran sehingga adanya penggunaan media kokami yang akan membantu anak dalam memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan khususnya pada peningkatan kemampuan berbicara. Setelah kegiatan penelitian, diperoleh informasi tentang apa yang dibutuhkan dan menjadi dasar pengembangan media kokami terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia 5-6 tahun

2. Perencanaan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan pengumpulan data, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan secara bertahap dalam mengembangkan produk, peneliti menyusun rancangan produk yang akan dikembangkan diantaranya merancang desain awal media pembelajaran, merancang dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) agar pelaksanaan penelitian dapat terstruktur dan sesuai dengan target yang diharapkan peneliti. Kemudian peneliti merancang lembar instrumentvalidasikelayakan media.

3. Pengembangan produk awal

Pada tahap ini mulai disusun bentuk awal dari produk yang akan dikembangkan, seperti pengumpulan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat produk. Setelah itu pembuatanbukupanduan penggunaan alat permainan, kemudian dilakukan penilaian atau validasi produk oleh beberapa ahli dalam bidangnya untuk menilai produk yang dibuat. Hasil

validasi atau masukan dari ahli kemudian dikaji dan dijadikan sebagai panduan untuk memperbaiki rancangan produk yang dibuat sebelum diuji coba di lapangan.

4. Uji coba lapangan awal

Pada tahap ini produk yang telah dibuat digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kelayakan produk. Uji coba lapangan awal melibatkan 6 orang anak usia 5-6 tahun dengan kegiatan bermain menggunakan media yang telah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Hasil dari uji coba ini akan dijadikan acuan untuk memperbaharui media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Revisi produk akhir

Setelah dilakukan uji coba pada produk, langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu revisi produk yang dikembangkan. Revisi produk ini merupakan tahap penyempurnaan produk yang akan dibuat jika ada kekurangan atau kesalahan dapat diperbaiki langsung yang perlu diperbaiki.

6. Uji pelaksanaan lapangan

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan, dimana peneliti menggunakan 10 orang anak yakni pada anak usia 5-6 tahun atau kelas B. pada tahap ini media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui kelayakan produk dari aspek pembelajaran di kelas

untuk mengetahui bagaimana produk mampu membantu anak dalam perkembangan nilai agama dan moral.

C. Subjek Penelitian

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah media permainan kokami . Sedangkan objek uji coba adalah anakusia 5-6 tahun pada kelas B di Paud Tunas Ceria Menanga Reak Sebanyak 10 anak.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Suharsimi Arikunto (2010: 203) Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Adapun instrumen yang dibutuhkan untuk memperoleh media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif adalah sebagai berikut:

1. Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang validitas desain produk awal. Lembar validasi terdiri dari 2 komponen ataubagian yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media. Lembar validasi ini berbentuk checklist. Peneliti menyusun beberapa pernyataan yang mengharapakan validator memberi tanda checklist pada salah satu kolom pernyataan yaitu 1 (sangat kurang baik), 2 (kurang), 3 (cukup), 4 (baik), dan 5 (sangat baik). Berikut adalah kisi-kisi lembar penilaian produk pada ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.1

Kisi-kisi Penilaian Produk oleh Ahli Materi

| No. | Kriteria Penilaian | Jumlah |
|------------|---|---------------|
| 1. | Memperkenalkan anak huruf A-Z | 1 |
| 2. | Mengajarkan anak kesabaran dengan menunggu giliran | 1 |
| 3. | Kesesuaian gambar dengan tahap perkembangan anak | 1 |
| 4. | Kesesuaian materi dengan media | 1 |
| 5. | Kesesuaian materi dengan tingkat pencapaian perkembangan anak Kelompok B | 1 |
| 6. | Penyajian materi dapat menstimulasi perkembangan nilai agama dan moral anak | 1 |
| 7. | Materi yang disajikan dalam permainan mudah dipahami | 1 |
| | Jumlah | 7 |

Tabel 3.2

Kisi-kisi Penilaian Produk oleh Ahli Media

| No. | Kriteria Penilaian | Jumlah |
|------------|--|---------------|
| 1 | Kemudahan membuat media | 1 |
| 2 | Keamanan media yang digunakan dalam permainan | 1 |
| 3 | Daya tarik keseluruhan tampilan media | 1 |
| 4 | Daya tarik keseluruhan tampilan media | 1 |
| 5 | Media yang digunakan dalam permainan kokami tahan lama | 1 |

| | | |
|---|---|---|
| 6 | Ukuran media sesuai dengan perkembangan anak kelompok B | 1 |
| 7 | Dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk perkembangan nilai agama dan moral anak | 1 |
| 8 | Peraturan permainan jelas | 1 |
| | Jumlah | 8 |

2. Lembar Observasi

Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan dengan memberikan skor jika hal yang diamati muncul. Dengan format BB (1), MB (2), BSH (3), BSB (4), berikut kisi-kisi soal observasi.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Soal Observasi

| Perkembangan | Aspek | Indikator | No | Deskriptor |
|---------------------|------------------------------|--|----|---|
| Perkembangan bahasa | Bahasa (kemampuan berbicara) | Menyebutkan nama huruf yang ada pada gambar sayur (tomat, jagung, sawi putih, brokoli, dan wortel) | 1. | Anak mampu Menyebutkan nama huruf yang ada pada gambar sayur (tomat, jagung, sawi putih, brokoli, dan wortel) menyebutkan tempat ibadah agama yang dianut |

| | | | | |
|--|--|---|----|---|
| | | Menyebutkan dan mengelompokkan huruf awal dari nama buah (jeruk, apel, nanas, strawberry) | 1. | Menyebutkan dan mengelompokkan huruf awal dari nama buah (jeruk, apel, nanas, strawberry) |
| | | Mampu menunjukkan huruf yang diminta pada kelima nama gambar sayuran (tomat, jagung, Sawi putih, brokoli, dan wortel) | 1. | Mampu menunjukkan huruf yang diminta pada kelima nama gambar sayuran (tomat, jagung, Sawi putih, brokoli, dan wortel) |
| | | Mampu menyusun | 1. | Mampu menyusun huruf-huruf yang ada pada |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | huruf-huruf yang ada pada keempat nama gambar buah(jeruk, apel, nanas, dan strawbery) menjadi sebuah makna | | keempat nama gambar buah(jeruk, apel, nanas, dan strawbery) menjadi sebuah makna |
|--|--|--|--|--|

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Produk

Langkah-langkah yang digunakan untuk memberi kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah

- a. Data yang berupa skor tanggapan para ahli yang diperoleh melalui lembar validasi diubah menjadi data interval. Pada lembar validasi disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk permainan tradisional congklak dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), sangat kurang (1). Jika tim ahli memberikan tanggapan “sangat baik” pada butir pertanyaan/pernyataan, maka skor butir pertanyaan/pernyataan sebesar “5”, demikian seterusnya.

- b. Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan acuan rumus konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima

Tabel 3.4

Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

| Nilai | Interval Skor | Kategori |
|-------|--|---------------|
| A | $X > \bar{X}_i + 1,80SB_i$ | Sangat Baik |
| B | $\bar{X}_i + 0,60\bar{X}_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$ | Baik |
| C | $\bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60SB_i$ | Cukup |
| D | $\bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60SB_i$ | Kurang |
| E | $X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i$ | Sangat Kurang |

(sumber: Eko P.W, 2017:238)

Keterangan:

\bar{X}_i = Rata-rata skor ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal+ skor minimal ideal).

SB_i = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal).

X = Skor Aktual.

2. Analisis Data Hasil Observasi

Data analisis observasi ini diberikan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan pada anak dalam satu kelas. Dalam penelitian ini, data observasi yang dimaksud adalah data perkembangan nilai agama dan moral anak bertujuan untuk mengetahui meningkat atau tidak

perkembangan nilai agama dan moral anak sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan media kokami.

Data yang diperoleh selama proses kegiatan observasi akan dianalisis dalam persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X% :Persentase yang dicari

n :Jumlah kemampuan yang diperoleh

N :Skor maksimal

Arikunto dan cepi, (Fathimatuzzohrah 2020:35)

Tabel 3.5

Persentase Kategori Penilaian

| No | Kategori penilaian | Nilai persentasi |
|----|---------------------------------|------------------|
| 1 | BB (Belum Berkembang) | 0% - 25% |
| 2 | MB (Mulai Berkembang) | 26% - 50% |
| 3 | BSH (Berkembang Sesuai Harapan) | 51% - 75% |
| 4 | BSB (Berkembang Sangat Baik) | 76% - 100% |