
PENGEMBANGAN MEDIA *HAND PUPPET* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B DI TKK ADE IRMA MATALOKO

Maria Dolorosa Ase Tea¹, Gde Putu Arya Oka², Karmelia Rosfinda Meo Maku³

¹)Mahasiswa PG-PAUD, ^{2,3})Dosen STKIP Citra Bakti
Program studi PG-PAUD, STKIP Citra Bakti
Asetea1509@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media *Hand Puppet* pada aspek bahasa pada anak usia dini di TKK Ade Irma Mataloko, 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Hand Puppet* yang diuji oleh ahli isi, ahli media, dan ahli desain pada aspek bahasa untuk mengenalkan bahasa pada anak usia dini di TKK Ade Irma Mataloko. Penelitian ini dilakukan di TKK Ade Irma Mataloko. Kabupaten Ngada Provinsi Nusa Tenggara Timur. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang ahli desain dan peserta didik TKK Ade Irma Mataloko. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dihasilkan media *hand puppet* dengan kelayakan hasil uji ahli materi pembelajaran memperoleh hasil dengan hasil 98, 3%, dengan komentar dari ahliyaitu sudah dapat digunakan dengan memperhatikan saran dari ahli, mendapatkan kualifikasi "sangat Valid". Penelitian dari ahli media pembelajaran memperoleh 85% dengan kualifikasi "Valid", komentar dari ahli ialah bisa digunakan dan perhatikan masukan dari validator. Penelitian dari ahli desain pembelajaran memperoleh 82,5% dengan kualifikasi "Valid" dengan komentar bisa digunakan sambil memperbaiki masukan dari validator. Penelitian uji coba perorangan memperoleh 80% dengan kualifikasi "Valid". Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil sebesar 75% dengan kualifikasi "Valid". Dari hasil di atas, menunjukkan bahwa media *hand puppet* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan aspek bahasa pada anak di TKK Ade Irma Mataloko.

Kata Kunci: Pengembangan Media *Hand Puppet*

Abstrac

This study aims to: 1) To describe the design of the Hand Puppet media development on the language aspects of early childhood at TKK Ade Irma Mataloko, 2) To determine the feasibility level of the Hand Puppet media which was tested by content experts, media experts, and design experts in this aspect. language to introduce language to early childhood at TKK Ade Irma Mataloko. This research was conducted at TKK Ade Irma Mataloko. Ngada Regency, East Nusa Tenggara Province. The subjects in this study

were 1 material expert 1, media expert, 1 design expert and TKK students Ade Irma Mataloko. The results of this study indicate that the hand puppet media is produced with the feasibility of the expert's test results. The learning material results with 98.3% results. Research from instructional media experts obtained 85% with the qualification "Valid", comments from experts are that it can be used and pay attention to input from the validator. Research from learning design experts obtained 82.5% with the qualification "Valid" with comments that can be used while improving input from the validator. Individual trial studies obtained 80% of the qualification "Valid". Small group trials obtained 75% results with the qualification "Valid". From the results above, it shows that the hand puppet media is declared feasible to be used as a learning medium to develop aspects of language in children at TKK Ade Irma Mataloko.

Keywords: Hand Puppet Media Development

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional memiliki cita-cita yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan melihat bangsa Indonesia kedepan, ini bukan hanya sekedar cita-cita namun ini merupakan suatu hal yang harus direalisasikan. Indonesia pada dasarnya memiliki potensi besar, namun selama ini yang menjadi permasalahan adalah paradigma pendidikan Indonesia yang masih menidurkan potensi tersebut. Sedangkan definisi dari pendidikan itu sendiri adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1). Dalam pendidikan untuk memanusiakan manusia, terdiri

dari pendidikan formal dan pendidikan non formal. Tidak kalah pentingnya dari pendidikan formal, pendidikan non formal juga memiliki peranan yang sangat penting dalam lingkungan pendidikan, dan salah satu jalur pendidikan non formal adalah pendidikan prasekolah atau Taman Kanak-kanak.

Permendukbud RI No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum Tahun 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 butir 14, PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir, sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Lebih lanjut dalam Permendikbud RI No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, mengemukakan bahwa undang-undang tersebut mengamanatkan bahwa pendidikan harus

dipersiapkan secara terencana dan bersifat holistik, sebagai dasar bagi anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Masa usia dini adalah masa emas perkembangan anak di mana semua aspek perkembangan anak dapat distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali selama rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan (Halimah 2016).

Adapun aspek-aspek yang tertuang dalam STPPA Permendikbud 137 yaitu nilai-nilai agama moral, fisik motorik (motorik kasar, motorik halus, kesehatan dan perilaku keselamatan), kognitif, bahasa, sosial emosional, seni. Semua aspek sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini untuk mencapai tujuan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan. Adapun aspek bahasa yang merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini khususnya dalam berinteraksi dengan kawan atau guru. Dalam kegiatan pembelajaran, akan menjadi kurang efektif ketika anak belum memahami bahasa dengan baik dan pembelajaran yang diberikan oleh guru melalui penjelasan akan lambat untuk dipahami oleh anak. Dalam dunia anak, bermain adalah kegiatan terpenting baginya, dan bahasa merupakan unsur penting dalam

berkomunikasi saat anak-anak bermain.

Sesuai dengan masalah yang diambil yaitu aspek bahasa, maka yang harus dicapai oleh anak usia dini khususnya pada usia 5-6 tahun sesuai dengan yang tertuang dalam STPPA yaitu: 1) Memahami Bahasa Mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, senang dan menghargai bacaan; 2) Mengungkapkan Bahasa: menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan, memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan, menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita); 3) Keaksaraan: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.

Menurut Suhartono (2005: 143), kegiatan pengembangan bahasa anak yaitu bercerita pada umumnya dilakukan dalam bentuk interaksi belajar mengajar. Kegiatan ini dapat berjalan dengan baik jika didukung oleh adanya alat peraga atau media. Guru hanya menggunakan buku cerita dan lembar kerja anak ketika kegiatan bercerita sehingga kurang menarik minat dan perhatian anak. Hal ini, membuat anak menjadi kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Menurut Oka, Gde Putu Arya (2017: 4) media pembelajaran atau alat peraga perlu didesain agar terlihat menarik sehingga dapat mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir dan keterampilan berbicara dengan orang disekitarnya, orang tua dan guru. Media yang diharapkan dapat menarik ini ialah media *Hand Puppet*. Dengan media *Hand Puppet* ini, diharapkan dapat menarik minat anak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. dengan bentuk *Hand Puppet* yang menarik, dengan bentuknya yang lucu dan dihiasi warna-warni, dapat menjadi pilihan media yang juga digemari anak.

Berdasarkan observasi, wawancara dan kunjungan langsung pada anak di TKK Ade Irma Mataloko, dengan jumlah pada kelas B1 yaitu 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan dengan totalnya 11 anak dan pada kelas B2 yaitu 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan dengan total 12 anak dengan jumlah keseluruhannya

ada 23 anak. Sedangkan pengajar pada TKK Ade Irma Mataloko ada 2 ibu guru dan ditambah dengan 1 kepala sekolah. berdasarkan hasil observasi, wawancara dan kunjungan langsung ini, terdapat beberapa masalah. Sebagian besar anak, dimana letak permasalahan tersebut ialah kurangnya kemampuan dalam berbahasa khususnya dalam bahasa indonesia yang baik pada anak karena masih terbiasa menggunakan bahasa ibu atau bahasa daerah di lingkungan sekitarnya. Adapun solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak yaitu dengan menggunakan media *Hand Puppet*. Dengan media *Hand Puppet* ini, dapat mempermudah daya tangkap anak terhadap materi. Hal ini, *Hand Puppet* sebagai simbol yang digerakan melalui bercerita, melalui media ini pula akan menarik minat anak untuk mendengarkan cerita dengan penampilan *Hand Puppet* yang menarik. Dengan media *Hand Puppet* ini, diharapkan dapat membantu guru dalam penambahan media dalam pengembangan kemampuan berbahasa pada anak dan dapat menarik minat anak untuk mendengarkan cerita, hingga pada tahap ini anak dapat meniru atau menceritakan kembali apa yang diceritakan oleh guru dengan menggunakan media *Hand Puppet*. Dengan cara ini juga akan sangat membantu anak untuk mencapai perkembangan bahasa dan anak

dapat memproduksi kosakata dengan baik.

Rumusan Masalah

Terkait dengan latar belakang diatas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut.

- (1) Bagaimana desain pengembangan media *Hand Puppet* pada aspek bahasa pada anak usia dini di TKK Ade Irma Mataloko,
- (2) Bagaimana tingkat kelayakan media *Hand Puppet* yang diuji oleh ahli isi, ahli media, dan ahli desain pada aspek bahasa untuk mengenalkan bahasa pada anak usia dini di TKK Ade Irma Mataloko.

Tujuan Pengembangan

Tujuan Pengembangan Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah yang dipaparkan di atas maka, tujuan pengembangan adalah:

- (1) Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media *Hand Puppet* pada aspek bahasa pada anak usia dini di TKK Ade Irma Mataloko,
- 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan media *Hand Puppet* yang diuji oleh ahli isi, ahli media, dan ahli desain pada aspek bahasa untuk mengenalkan bahasa pada anak usia dini di TKK Ade Irma Mataloko.

KAJIAN LITERATUR

Pada hakekatnya semua anak senang bermain. Setiap anak tentu saja sangat menikmati

permaiannya. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, belajar mengenal ligkungannya dan meningkatkan keterampilan baik dalam berkreasi maupun berekspresi. Penjelasan mengenai apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. 1) Teori Belajar Behavioristik. Teori ini menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil antara stimulus dan respon. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa peserta didik memproses informasi dan pembelajaran melalui upaya mengorganisir, menyimpan dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses. Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengolahan (organizer) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner belajar pada pengelompokkan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan. Sedangkan Gagne mengemukakan teori pemrosesan

informasi, belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia. 3) Teori Belajar Konstruktivisme. Konstruksi berarti bersifat membangun. Konstruktivisme merupakan landasan berpikir pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Dari ketiga teori tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa teori behaviorisme merupakan teori yang dapat digunakandalam mengembangkan media *Hand Puppet* untuk meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini.

Dalam Khairunnisa, (2019: 44) Salah satu pilar konsep dasar PAUD adalah prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran. Berikut ini dikemukakan tiga belas prinsip pelaksanaan pembelajaran PAUD: 1) Anak sebagai Pembelajar Aktif. Montessori dalam Khairunnisa, (2019: 44) menganggap bahwa anak tidak perlu dilatih terus-menerus menulis suatu kata, karena sambil bermain aktif membuat huruf dan mengarsir huruf itu, pada suatu saat anak tiba-tiba mengetahui bahwa anak dapat menulis, peristiwa itu dinamakan letusan menulis atau eksplosif menulis. Anak-anak akan

terbiasa belajar dan mempelajari berbagai aspek pengetahuan, keterampilan, dan kemauan melalui berbagai aktivitas mengamati, mencari, menemukan, mendiskusikan, menyimpulkan dan mengemukakan sendiri hal yang ditemukan pada lingkungan sekitar, 2) Anak Belajar melalui Sensori dan Panca Indera. Anak belajar melalui sensori dan panca indera menurut pandangan Montessori yang meyakini bahwa panca indera adalah pintu gerbang masuknya berbagai pengetahuan ke dalam otak manusia (anak), karena perannya yang sangat strategis maka seluruh panca indera harus memperoleh kesempatan untuk berkembang sesuai dengan fungsinya, 3) Anak Membangun Pengetahuan Sendiri. Menurut Pestalozzi dalam Khairunnisa, (2019: 44), pendidikan pada hakikatnya usaha pertolongan (bantuan) pada anak agar anak mampu menolong dirinya sendiri yang dikenal "*Hilfe Zur Selbsthilfe*". Pestalozzi berpandangan, pengamatan seorang anak pada sesuatu akan menimbulkan pengertian. Sejak lahir anak diberi berbagai kemampuan. Dalam konsep ini anak dibiarkan belajar melalui pengalaman-pengalaman dan pengetahuan yang dialaminya sejak lahir dan pengetahuan yang telah anak dapatkan selama hidup. Konsep ini diberikan agar anak dirangsang untuk menambah pengetahuan yang telah diberikan melalui materi-materi yang disampaikan oleh guru dengan

caranya sendiri, 4) Anak Berpikir melalui Benda Konkret. Dalam konsep ini anak harus diberikan pembelajaran dengan benda-benda yang nyata agar anak tidak menerawang atau bingung. Maksudnya adalah anak dirangsang untuk berpikir dengan metode pembelajaran yang menggunakan benda nyata sebagai contoh materi pelajaran, 5) Anak Belajar dari Lingkungan. Alam sebagai sarana pembelajaran. Hal ini didasarkan pada beberapa teori pembelajaran yang menjadikan alam sebagai sarana yang tak terbatas bagi anak untuk bereksplorasi dan berinteraksi dengan alam dalam membangun pengetahuannya.

Pengertian media pembelajaran disampaikan oleh beberapa para ahli antara lain menurut Wilbur Schram (Mahnun, 2012) berpendapat bahwa media adalah *information carying technologies that can be used for instruction. The media instruction, consequently are extensions of the teache*. Menurut media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Mulyani Sumantri (2000: 125) menuliskan: menurut Briggs (1970) ialah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh buku, film, kaset. Aristo Rahardi (2003: 9) menuliskan menurut Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

digunakan orang untuk menyalurkan pesan.

Dari pengertian dari para ahli di atas, dapat disimpulkan, dalam kegiatan pembelajaran, Media dalam proses pembelajaran berunjuk pada perantara atau pengantar sumber pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian sehingga dapat mendorong untuk ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran hingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran visual merupakan media yang dimanfaatkan dengan cara dilihat saja, tidak mengandung unsur suara dalam penggunaannya. Media berbasis visual merupakan jenis media yang memiliki unsur utama berupa bentuk nyata, tekstur, dan warna dalam penyajiannya. Penyajian media visual yang menarik dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Media visual dapat dimanfaatkan dengan baik oleh siswa dengan menggunakan indera penglihatan. Media visual dapat ditunjukkan dalam dua bentuk. Bentuk pertama yaitu media visual yang menampilkan gambar diam seperti gambar, lukisan, patung, *slide*, dan berbagai benda yang dibuat dengan cara mencetak. Bentuk kedua yaitu menampilkan gambar atau simbol yang bergerak atau seperti alat peraga tengkorak manusia, alat peraga arus listrik, dll (Dananjaya, 2013: 75).

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad 2002) fungsi media

yaitu (1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar. (2) Pembelajaran dapat lebih menarik. (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan penerapan teori belajar. (4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat di perpendek. (5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan. (6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan. (7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan. (8) Peran guru berubah kearah yang positif.

Sedangkan Azhar, Arsyad (2011: 15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selanjutnya Hamalik (dalam Azhar, Arsyad 2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sangat membantu membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, keinginan dan minat belajar siswa sehingga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.

Wina Sanjaya (2006: 171) menyebutkan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) Media yang digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. (3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa. (4) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien. (5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam bukunya yang berjudul media pengajaran, didalamnya dijelaskan bahwa pengertian boneka ialah tiruan bentuk manusia dan bentuk binatang. Jadi sebenarnya boneka merupakan salah satu model perbandingan. Dalam penggunaan boneka dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara boneka. Sejak tahun 1940-an pemakaian boneka sebagai media pendidikan menjadi populer dan banyak digunakan di Sekolah Dasar dan Sekolah Lanjutan di Amerika. Di Eropa seni pembuatan boneka telah sangat tua dan sangat populer serta lebih tinggi tingkat keahliannya dibandingkan di Amerika. Untuk keperluan sekolah dapat dibuat boneka yang disesuaikan dengan cerita-cerita jaman sekarang. Untuk tiap daerah pembuatan boneka ini disesuaikan

dengan keadaan daerah masing-masing.

Secara rinci bentuk boneka tangan yaitu terdiri dari kepala dan dua tangan saja, sedangkan bagian badan dan kakinya hanya merupakan baju yang akan menutup lengan orang yang memainkannya disamping cara memainkannya juga hanya memakai tangan (tanpa menggunakan alat bantu yang lain). Cara memainkannya adalah jari telunjuk untuk memainkan atau menggerakkan kepala, ibu jari, dan jari tangan untuk menggerakkan tangan.

Di Indonesia penggunaan boneka tangan sebagai media pendidikan/ pembelajaran di sekolah-sekolah sudah dilaksanakan, bahkan dipakai diluar sekolah yaitu pada siaran TVRI dengan film seri boneka "Si Unyil".

Bahasa pada hakikatnya adalah ucapan pikiran dan perasaan manusia secara teratur, yang mempergunakan bunyi sebagai alatnya (Depdiknas, 2005: 3). Sementara itu menurut Harun Rasyid & Suratno (2009: 126) bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Sedangkan bahasa menurut kamus besar Bahasa Indonesia (Hasan Alwi, 2002: 88) bahasa berarti sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh semua orang atau anggota masyarakat untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi

diri dalam bentuk percakapan yang baik, tingkah laku yang baik, sopan santun yang baik.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa merupakan kesanggupan, kecakapan, kekayaan ucapan pikiran dan perasaan manusia melalui bunyi yang arbitrer, digunakan untuk bekerjasama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri dalam percakapan yang baik.

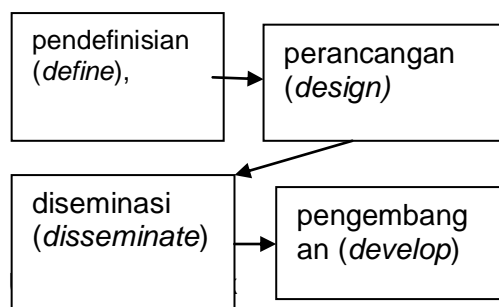
Perkembangan bahasa anak usia dini, khususnya anak TK memiliki karakteristik tersendiri. Jamaris (2006: 32) membagi perkembangan bahasa anak usia dini menjadi 2, yaitu karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4 tahun dan karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun yaitu: (1) Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak. Anak sudah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar, (2) Telah menguasai 90% dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakan, (3) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

Pengenalan bahasa yang lebih dini dibutuhkan untuk memperoleh keterampilan bahasa yang baik. Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh 5 faktor, yaitu: intelegensi, status sosial, jenis kelamin, hubungan keluarga, dan kedwibahasaan (Syakir Abdul Azhim, 2011: 37).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model 4-D (Four D Models) menurut Thiagarajan (1974: 5), pengembangan produk ini meliputi tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan diseminasi (*disseminate*).

Prosedur pengembangan



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

Desain Uji Coba

Desain uji coba merupakan hal yang penting dalam tahap uji coba, pada tahap uji coba, produk akan dievaluasi melalui beberapa tahap agar menghasilkan produk yang benar-benar layak untuk pembelajaran anak usia dini. Tahap dalam mengevaluasi media *hand puppet* sebagai berikut: 1) Validasi ahli materi dan media, 2) Revisi I sesuai masukan ahli materi dan ahli media, 3) Validasi ahli desain pembelajaran, 4) Revisi II sesuai ahli desain pembelajaran, 5) Draft III uji perseorangan dan

kelompok kecil, 6) Revisi III uji perseorangan dan kelompok kecil, 7) Produk akhir.

Subjek Uji Coba

Pada penelitian ini pengembangan ini dilakukan dua tahap uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba yang terlibat adalah ahli media, dua orang ahli materi dan anak TKK Ade Irma Mataloko.

Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa kualitatif dan kuantitatif yaitu sebagai berikut. 1) data kualitatif yaitu data tentang pengembangan media *hand puppet* pada anak usia dini yang berupa kritik dan saran dari ahli media atau ahli materi, 2) data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang pengembangan media *hand puppet* pada anak usia dini dari ahli materi, ahli media dan anak TKK Ade Irma Mataloko.

Metode dan Instrumen

Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah kelompok anak usia 5-6 tahun, kecuali untuk ahli dan guru, menggunakan instrumen pengumpulan data.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini adalah pedoman hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi mengenai tujuan pembelajaran aspek bahasa

khususnya keterampilan berbicara yang akan digunakan berdasarkan *hand puppet* yang dikembangkan dan terlebih dahulu diuji validitasnya.

Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dan berbentuk kata-kata dari hasil validasi, ahli materi (dosen dan guru), ahli media, dan peserta didik. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dan berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket.

Tabel 1 Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran

No	Persentase	Nilai	Kategori
1	81% - 100%	A	Sangat baik
2	61% - 80%	B	Baik
3	41% - 60%	C	Cukup baik
4	21% - 40%	D	Kurang baik
5	0% - 20%	E	Sangat kurang baik

Sumber: STKIP Citra Bakti, (Pedoman Penulisan Skripsi 2020)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian desain dan pengembangan ini diperoleh hasil pengembangan berupa media *hand puppet* dan hasil penelitian terhadap produk yang

dikembangkan. Oleh karena itu, dalam pembahasan ini dipaparkan pembahasan tentang produk pengembangan media *hand puppet* dan hasil-hasil uji coba terhadap produk yang dikembangkan.

Hasil deskriptif kualitatif pada draf pengembangan produk diperoleh dari uji coba ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Proses uji coba dilakukan untuk dapat menjawab rumusan masalah dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui rancangan atau desain dan kelayakan dari media *hand puppet* ini. Berikut ini dipaparkan jawaban dari setiap tahap uji coba sebagai berikut.

Sesuai dengan hasil analisis data dimana jumlah skor 59 dari 12 butir kriteria penilaian diperoleh 98,33% dengan kriteria "Sangat Baik" dan layak untuk digunakan tanpa direvisi. Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli materi yaitu 5 sebanyak 12 butir, dan 4 sebanyak 1 butir. Susunan indikator instrumennya Kesesuaian materi media *hand puppet* dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun), materi yang ditampilkan dalam media *hand puppet* sesuai dengan tema pembelajaran diriku dan sub tema sahabatku dengan judul cerita 3 bersahabat, materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik, mampu melatih anak dalam berbicara dengan baik khususnya anak usia 5-6 tahun, materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari, materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul

cerita, materi dapat meningkatkan perkembangan bicara anak usia 5-6 tahun, melatih perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun khususnya kemampuan bicara anak, keterkaitan materi dengan tema cerita yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak, penggunaan judul cerita dalam media hand puppet sesuai dengan karakter dan perkembangan anak, materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak usia dini (5-6 tahun), dengan mendapat skor 5. Materi yang dijelaskan dalam media hand puppet sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kemampuan bicara pada anak, mendapat skor 4.

Kriteria penilaian yaitu materi yang dijelaskan dalam media hand puppet sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu meningkatkan kemampuan bicara pada anak, kesesuaian materi media hand puppet dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun), materi yang ditampilkan dalam media hand puppet sesuai dengan tema pembelajaran diriku dan sub tema sahabatku dengan judul cerita 3 bersahabat, materi ditampilkan dengan tampilan yang menarik, mampu melatih anak dalam berbicara dengan baik khususnya anak usia 5-6 tahun, materi yang disajikan bermanfaat untuk keterampilan dalam kehidupan sehari-hari, materi yang disajikan jelas sesuai dengan judul cerita, materi dapat meningkatkan

perkembangan bicara anak usia 5-6 tahun, melatih perkembangan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun khususnya kemampuan bicara anak, Keterkaitan materi dengan tema cerita yang ditampilkan sesuai dengan kondisi nyata anak, penggunaan judul cerita dalam media hand puppet sesuai dengan karakter dan perkembangan anak, materi yang disajikan mudah dipahami oleh anak usia dini (5-6 tahun). Skor 5 diberikan oleh ahli karena melihat materi yang dimuat didalam media ini berada pada kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data pada draf I pengembangan memperoleh jumlah skor 17 dari 4 butir kriteria penilaian dengan kriteria "Valid" dan layak untuk digunakan tanpa direvisi. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 5 pada 1 butir, dengan indikator instrumen penilaian yaitu Tingkat keamanan dari segi bahan sangat baik untuk anak sehingga ahli memberikan point 5 dengan kriteria sangat baik. Skor tertinggi kedua adalah 4 pada 3 butir indikator penilaian . dengan indikator instrumen yaitu Kesesuaian warna, dan bentuk ukuran sangat baik untuk anak, media hand puppet sangat baik digunakan dalam pengembangan kemampuan bahasa anak, kejelasan bahasa dan kalimat dalam menyampaikan isi cerita pada anak sangat baik. Pada butir indikator yang diberikan skor 4 karena ahli melihat kesesuaian media dengan kriteria

penilaian berada pada kategori baik.

Sesuai dengan hasil analisis data dengan jumlah skor 40 dari 8 butir kriteria penilaian memperoleh presentasi 82,5% dengan kriteria "Valid" dan revisi sesuai saran. Skor tertinggi adalah 5 pada 1 butir kriteria penilaian. Dengan indikator instrumennya yaitu kelengkapan komponen desain pembelajaran (kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penilaian hasil belajar) maka diberi skor 5 dengan kriteria sangat baik.

Skor tertinggi kedua adalah 4 pada 7 butir kriteria penilaian. Dengan indikator instrumennya yaitu Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran mengacu pada kata kerja operasional, Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran yang dikembangkan, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan tingkat perkembangan belajar anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV dapat ditarik kesimpulan bahwa kelayakan media dan keseluruhan rangkaian uji coba mulai dari uji coba oleh para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dengan kategori sangat layak dan layak. Rincian hasil uji coba sebagai

berikut: 1) uji ahli materi memperoleh presentasi 100% (Sangat Valid), 2) uji coba ahli media pembelajaran memperoleh presentasi 85% (Valid), 3) uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 82,5% (Valid), 4) uji coba perorangan memperoleh presentasi 100% (Sangat Valid), dan 5) uji coba kelompok kecil memperoleh presentasi 100% (Sangat Valid).

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa media *hand puppet* layak digunakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Kelayakan media *hand puppet* ini diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil di TKK Ade Irma Mataloko sebagai pengguna produk pengembangan.

Saran

Bagi Guru: Produk pengembangan ini dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Selain itu, guru juga dapat membuat cerita baru dan memberi kesempatan bagi anak untuk bercerita di depan kelas.

Bagi Peneliti Berikutnya: Peneliti berharap agar dimasa depan akan ada peneliti yang mengembangkan media *hand puppet* seperti produk pengembangan ini. Semoga peneliti berikutnya dapat mengembangkan *hand puppet* yang lebih baik dan lebih menarik.

Bagi Anak: Peneliti berharap dengan adanya media *hand puppet*

ini, dapat mengembangkan kemampuan bahasa pada anak dalam aspek bahasanya. Dan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.

Daftar Pustaka

- Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azhim, Syakir Abdul. 2011. *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Depok: Gema Insani Press
- Briggs, L. 1970. *Principles of Constructional Design*. New York. Holt, Rinehart and Winston.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Depdiknas. 2014. *Permendikbud No. 146 Tahun 2014*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. *Panduan Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Direktorat PPTK dan KPT Dirjen Dikti.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Gramedia
- Khairunnisa dan Aulia. 2019. *Analisis Pengaruh Price To Book Value, current ratio, tingkat suku bangsa dan ukuran perusahaan terhadap return saham pada perusahaan yang terdaftar di indeks kompas 100 periode 2012-2016*. Jurnal UPB: Vol.7, No. 2 maret 2011. ISSN: 2549-9491.
- Mahnun, Nunu. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. E-jurnal, 1 (37). 28. Diakses dari halaman web: <http://webcache.googleusercontent.com>
- Mulyani Sumantri dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV Maulana
- Oka, Gede Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Rasyid, H., Mansyur, dan Suratno., 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: penerbit Multi Pressindo
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.