

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF JUMOFAN (JUMANJI MODIFIKASI FANTASI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Rizka Aisyah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rizkaaisyah16010684056@mhs.unesa.ac.id

Nurul Khotimah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurulkhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Aspek bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu diperhatikan sebab bahasa digunakan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain. Aspek perkembangan bahasa merupakan salah satu dari keenam aspek yang harus dikembangkan di Taman-kanak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan, menguji kelayakan dan keefektifan produk. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian *Research & Development* yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Peneliti menggunakan R&D level 3 yang bersifat mengembangkan produk yang telah ada. Penelitian ini menggunakan *one-group pretest-posttest design* yang diterapkan di lembaga TK Bina Tunas Bangsa Surabaya usia 4-5 tahun sebanyak 10 anak. Hasil uji validasi produk diperoleh hasil nilai rata-rata 98,86% dari ahli materi dan nilai rata-rata 100% dari ahli materi. Data uji normalitas menggunakan uji *liliefors* diperoleh data berdistribusi tidak normal, maka dilanjutkan dengan menggunakan uji wilcoxon. Data hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji wilcoxon diperoleh data $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 8$). Simpulannya adalah bahwa Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: penelitian pengembangan, keaksaraan awal, alat permainan edukatif JUMOFAN.

Abstract

Language aspect was one of the children's development aspects which needed to be noticed because language was used by the children to communicate with other people. The language development aspect was one of six aspects which should be developed in kindergarten. This research had purpose to develop, to test the educational game tools of JUMOFAN product properness and effectiveness. The research method applied in this research was Research & Development stated by Borg and Gall. The researcher used R&D level 3 which behaved to develop the product had been existed. This research used one-group pretest-posttest design which was applied in the Bina Tunas Bangsa kindergarten Surabaya to the children 4-5 years old are 10 children. The result of product validation was obtained the average result 98,86% from media expert and the average value 100% from material expert. The data of normality test used liliefors obtained abnormal distribution data, so it was continued using wilcoxon test. The data of pretest and posttest results using wilcoxon test obtained $T_{counted} < T_{table}$ ($0 < 8$). The conclusion that the educational game tools of JUMOFAN (Fantasy Jumanji Modification) was proper and effective to be used for enhancing the beginning literacy ability to children 4-5 years old.

Keywords: Research and development, beginning literacy, educational game tools of JUMOFAN

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya yang ditujukan pada individu yang berusia 0-6 tahun untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan ini sangat dibutuhkan oleh anak usia dini karena anak di usia ini sedang berada pada masa keemasan (*golden age*). Pendidikan Anak Usia Dini terbagi menjadi tiga jalur pendidikan yang dapat diperoleh anak usia dini yaitu jalur informal, formal, dan non formal.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga di PAUD yang menyelenggarakan jalur pendidikan formal. Lembaga formal ini menyediakan program untuk anak

usia dini usia 4-6 tahun dengan tujuan membantu menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 yang berbunyi, "Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lainnya".

Tujuan dari lembaga Taman Kanak-kanak adalah menyiapkan anak-anak untuk memasuki pendidikan ke jenjang berikutnya, hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 14 yang menyatakan "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan

usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membentuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Taman Kanak-kanak memberikan stimulasi dasar pada anak usia 4-6 tahun yang nantinya terbagi menjadi enam aspek perkembangan, keenam aspek perkembangannya yakni aspek NAM (Nilai, Agama, dan Moral), SE (Sosial-Emosional), fisik motorik, kognitif, bahasa, serta seni.

“Language aspect is one of the children development aspects that requires to be considered, because the main function of language for children is to communicate with others. Children's language skills cannot automatically be self-controlled by the children, but through active communication with others and the use of appropriate and precise language will stimulate children's language skill development”(Kustiawan, 2017:26).

Aspek bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu diperhatikan sebab bahasa digunakan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain. Penggunaan bahasa yang tepat akan merangsang pengembangan keterampilan bahasa anak-anak sehingga aspek perkembangan bahasa merupakan salah satu dari keenam aspek yang harus dikembangkan di Taman-kanak.

Levy, Gong & Hessel (dalam Hapsari, dkk., 2017:178) menjelaskan bahwa pengalaman literasi anak pada usia prasekolah diyakini akan membentuk fondasi yang kuat pada perkembangan membacanya. Pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak prasekolah yang menjadi dasar membaca dan menulis disebut dengan kemampuan literasi awal (Whitehurst & Lonigan dalam Hapsari, dkk., 2017:178). Menurut Schickedanz, A.J. (dalam Wartomo, 2017:3) pentingnya mendeteksi awal kemampuan literasi anak usia dini akan memberikan informasi terkait kesulitan membaca dan menulis, sehingga kemampuan keaksaraan awal anak perlu dideteksi sejak dini agar dapat memberikan stimulasi yang terbaik.

Menurut Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD salah satunya menjabarkan STPPA pada lingkup perkembangan bahasa salah satunya keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun diantaranya: (1) mengenal simbol-simbol; (2) mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya; (3) membuat coretan yang bermakna; serta (4) meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z.

Sedangkan menurut Yulaelawati (2016) menyatakan bahwa Permendikbud 137 tahun 2014 tentang perkembangan bahasa terdapat lingkup perkembangan yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, serta keaksaraan. Yulaelawati (2016) menambahkan keaksaraan awal sangat dibutuhkan oleh anak usia dini karena merupakan tatanan fondasi untuk menguasai kemampuan membaca dan menulis serta berhitung yang

menyenangkan. Bahasa dapat menjadi pengaruh bagi perkembangan aspek lainnya seperti aspek kognitif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di TK Bina Tunas Bangsa pada tanggal 02 Desember 2019. Kegiatan pengamatan mengenal keaksaraan awal yang dilakukan yaitu menirukan (mengucapkan dan menulis) huruf serta pengenalan simbol huruf pada anak usia 4-5 tahun (TK A). Kegiatan bermain dan belajar di kedua sekolah ini menggunakan model pembelajaran klasikal dengan menggunakan media papan tulis dan buku kotak. Guru menuliskan huruf di papan tulis secara acak dan kemudian guru menyuruh anak untuk mengucapkannya.

Berdasarkan pengamatan dengan jumlah 11 anak, yaitu 5 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Fokus kegiatan observasi ini yaitu kemampuan keaksaraan awal, peneliti mengamati bahwa anak yang sudah berkembang sebanyak 8 anak dari 11 anak. Apabila dilakukan perhitungan persentase sebesar $8/11 \times 100 = 72,7 \%$. Sedangkan anak yang belum berkembang sebanyak 3 anak dari 11 anak. Apabila dilakukan perhitungan persentase diperoleh hasil sebesar $3/11 \times 100 = 27,3 \%$.

Anak di sekolah ini masih sulit membedakan simbol huruf yang mirip, seperti huruf b dan d serta huruf n dan m. Anak juga masih sulit mengucapkan huruf yang memiliki bunyi yang mirip seperti huruf m dan n. Selanjutnya anak menuliskan huruf-huruf yang ada di papan tulis menggunakan media buku kotak. Dari pengamatan tersebut masih ada anak yang mengalami kesulitan dalam menulis huruf, misalnya menulis huruf s.

Penelitian yang dilakukan Lestari (2019) menyatakan bahwa kriteria keberhasilan dalam penelitian kemampuan mengenal keaksaraan anak usia 5-6 tahun melalui media kartu huruf di TK Kusuma Putra Surabaya ditandai dengan, jika rata-rata kelas pada kemampuan mengenal keaksaraan menggunakan media kartu huruf yang dilakukan anak-anak pada kriteria baik dan mengalami peningkatan $\geq 75 \%$.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Maysaroh (2018) terhadap 12 subyek yang berjudul *“Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui Penggunaan Media Flashcard Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Dunia Ceria Krian”*, juga menghasilkan jawaban bahwa berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar tingkat pencapaian untuk tes formatif adalah 75%. Penggunaan media *flashcard* dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal jika siswa mampu memahami huruf vokal dan konsonan dan memenuhi ketuntasan belajar 75%.

Dari hasil wawancara dengan guru di TK Bina Tunas Bangsa menggunakan papan tulis, buku kotak, buku “ayo membaca jilid”, dan kotak huruf. Di sekolah tersebut tidak terdapat APE yang menunjang kegiatan anak dalam

mengenal keaksaraan awal sehingga anak hanya menggunakan media yang ada. Dari hasil kegiatan pengenalan keaksaraan yang dilakukan guru tersebut anak bisa mengikuti dengan baik, namun dalam kegiatan tersebut diperlukan APE agar dapat menambah minat anak serta membantu guru dalam menyiapkan kegiatan.

Di era yang modern banyak hal yang dari hari ke hari terus berkembang utamanya di dunia pendidikan ini, hal itu juga berlaku pada perkembangan Alat Permainan Edukatif di PAUD. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak Menurut Direktorat PAUD (dalam Wiyani, 2012:150). Seiring dengan perkembangan zaman, kebutuhan Alat Permainan Edukatif ini perlu dikembangkan agar perkembangan keaksaraan awal anak TK A menjadi lebih maksimal.

Anak di usia 4-5 tahun sangat menyukai kegiatan bermain, karena melalui kegiatan bermain anak akan merasa senang. Selain itu melalui kegiatan bermain anak juga akan mudah memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru. Guru sebagai pendamping anak ketika di sekolah hendaknya menyiapkan alat permainan yang bervariasi. Hal ini dikarenakan setiap APE mempunyai tujuan pada aspek perkembangan tertentu.

Berdasarkan data penelitian yang didapat melalui observasi anak kelompok B di TK ABA As-Salam (Athiyah, 2016), peneliti mengidentifikasi bahwa adanya salah satu faktor yang menyebabkan kesiapan membaca pada anak masih rendah yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam kelas masih kurang bervariasi sehingga antusias anak dalam mengikuti pembelajaran kurang fokus, sebab media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan media papan tulis. Media ini memiliki kelemahan diantaranya pada media tersebut tidak bisa menampilkan contoh gambar kongkret sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Pentingnya Alat Permainan Edukatif dikemukakan oleh Hijriati (2017:65-66) yaitu dapat melatih konsentrasi anak; mengajar dengan lebih cepat; mengatasi masalah keterbatasan waktu, tempat, dan bahasa; membangkitkan emosional manusia; menambah daya pengertian; menambah ikatan murid;serta menambah kesegaran dalam mengajar. Pengembangan aspek disesuaikan dengan tujuan dari masing-masing APE, pada APE memiliki tujuan untuk membentuk pendidikan karakter anak, seperti disiplin, kerja keras, dan kreatif.

Menurut Keningar (dalam Yuliatun, 2017:34-35) menjelaskan bahwa permainan jumanji yang diadopsi dari sebuah film thriller fantasi Amerika Serikat yang dibuat pada tahun 1995. Film ini disutradarai oleh Joe Jhonston dengan mengadaptasi dari sebuah novel karya Chris Van

Allsburg pada tahun 1981 yang menceritakan sebuah permainan ajaib yang didalamnya terdapat binatang-binatang, dan bintang-binatang itu akan keluar jika tertera pada papan. Permainan selesai apabila salah-satu dari permainan ada yang dapat mencapai titik Jumanji.

Seperti halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Riska Septialia (2018) dengan judul “*Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan*”. Penelitian ini menghasilkan media permainan jumanji yang layak untuk media pembelajaran fisika. Dengan adanya penelitian ini, peneliti berinovasi untuk mengembangkan permainan jumanji sebagai APE untuk kegiatan pengenalan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Alat Permainan Edukatif ini diberi nama JUMOFAN yang berarti Jumanji Modifikasi Fantasi, dimana anak akan berkhayal seperti berada di hutan dengan bertemu banyak binatang.

Penelitian lain juga mengembangkan media dari film “jumanji” ialah penelitian yang dilakukan oleh Naziah,dkk (dalam Rosyid & Zul, 2018). Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang diberi nama media permainan Yokawan (Ayo Sukai Hewan). Media ini diadopsi dari film “jumanji 2” yang dimodifikasi menjadi papan permainan jumanji khatulistiwa sebagai media untuk mengenalkan hewan endemik nusantara. Hasil penerapan media ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan hewan endemik di Indonesia pada peserta didik SDN Cihideung Ilir Bogor. Berdasarkan kegiatan pretest didapatkan hasil 70% rendah, 25% sedang, dan 5% baik, sedangkan kegiatan posttest didapatkan hasil 60% sedang dan 40% baik. Peneliti menyatakan bahwa media permainan ini sangat diterima oleh peserta didik, selain itu lebih cepat mengenal dan menghafal nama-nama hewan endemik di Indonesia.

Alat Permainan Edukatif JUMOFAN adalah Alat Permainan Edukatif yang mengenalkan keaksaraan awal yaitu mengenalkan simbol dan menirukan ucapan huruf a sampai z, mencari hewan yang memiliki awalan huruf sama, menggolongkan huruf vokal dan konsonan, serta meniru menuliskan huruf a-z. Permainan ini berasal dari sebuah permainan yang diadabtasi dari sebuah film berjudul “Jumanji” dimana dalam permainan ajaib ini terdapat binatang-binatang yang akan keluar jika tertera pada papan. Disini peneliti mengembangkan, menguji kelayakan, dan keefektifan APE ini sebagai Alat Permainan Edukatif anak usia 4-5 tahun untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa khususnya keaksaraan awal.

Penelitian mengenai kemampuan menulis pada anak didik di kelompok A oleh Sholikhah & Khotimah (2019), menyatakan bahwa kegiatan menulis huruf dapat

dilakukan melalui kegiatan bermain menggunakan pasir warna. Kegiatan bermain pasir warna ini berpengaruh terhadap kemampuan menulis huruf vokal pada anak didik kelompok A TK di Kecamatan Wiyung Surabaya. Kegiatan menulis di pasir warna ini dilakukan selama tiga kali. Pertama dengan membuat garis lurus dan garis lengkung yang membentuk suatu huruf. Kedua, kegiatan mengucapkan huruf disertai menulis di pasir warna. Ketiga, anak menulis huruf di pasir warna dengan mencontoh kartu huruf vokal yang disediakan.

Karakteristik atau ciri khas adalah sesuatu yang dimiliki berdasarkan keunikan dari sebuah Alat Permainan Edukatif yang tentunya jarang atau tidak dimiliki oleh APE lainnya. Menurut Maghfiroh (dalam Hijriati, 2017:66-68) karakteristik APE ialah sebagai berikut: diperuntukkan bagi anak taman kanak-kanak; multifungsi; melatih problem solving; melatih konsep-konsep dasar; melatih ketelitian dan ketekunan; serta merangsang kreativitas.

Penelitian yang dilakukan Pusari (2016) pada anak TK Tunas Rimba II Kota Semarang menunjukkan bahwa fungsi APE dalam pembelajaran bahasa juga sangat penting. Melalui pemanfaatan APE yang ada kemampuan berbahasa anak akan terstimulasi dengan baik, misalnya pengembangan kemampuan verbal dan non-verbal anak dapat dilakukan dengan komunikasi yang tepat dari guru, yaitu: tanya-jawab, membacakan cerita dari buku, bermain peran, boneka tangan, *playdough*, dan lain-lain.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Widayati (2018) terhadap anak kelompok B TK PGRI II Sanden menghasilkan jawaban bahwa APE *puzzle* sebagai alternatif dalam pembelajaran untuk memudahkan anak mengenal huruf alfabet dan nama binatang, sehingga anak dapat mengenali huruf, bunyi dan dapat membaca. Salah satu APE yang dapat meningkatkan keterampilan untuk membedakan dan mengungkapkan alfabet yaitu APE *puzzle* alfabet binatang. Penggunaannya dapat dijadikan perantara agar anak lebih mudah membedakan beberapa huruf, sedangkan binatangnya sendiri sebagai pelengkap agar anak dapat tertarik belajar huruf.

Modifikasi Alat Permainan Edukatif ini adalah cara bermain dan aturan bermain yang disesuaikan dengan indikator pada STPPA tentang perkembangan bahasa khususnya keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Modifikasi juga ada pada papan permainan dimana rute jalan dari start menuju finish dibuat lebih sederhana dan mengedukasi anak untuk mengenal simbol huruf a-z. Kartu dalam permainan ini juga didesain sesuai dengan kebutuhan keaksaraan awal anak. Desain dari permainan ini juga dibuat lebih praktis dan mudah untuk dimainkan anak usia 4-5 tahun. Bidak dan dadu juga digunakan sebagai alat bantu permainan ini.

Hasil penelitian oleh Hasanah (2019) menunjukkan bahwa ketepatan penggunaan APE di TK Se-Kota Metro dapat diperoleh dengan memprioritaskan dalam pemilihan APE ditinjau dari segi kebermanfaatannya yang berdampak pada aspek perkembangan anak yang terdiri dari kemampuan kognitif, seni, bahasa, fisikmotorik, sosial emosional dan nilai agama moral. Dengan demikian, Alat Permainan Edukatif dapat berimplikasi pada kecerdasan masing-masing anak didik.

Permainan JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) ini menggunakan bahan *hard cover* yang berukuran panjang dan lebar 35 cm x 28 cm, dimana papan permainan sudah didesain dengan seperti permainan jumanji aslinya yang bertemakan hutan. Permainan ini dilengkapi dengan kartu-kartu tantangan untuk pengenalan keaksaraan awal yang berupa huruf dan gambar binatang. Kemampuan menulis anak juga ditunjang dengan adanya *whiteboard sticker* dan spidol serta penghapus yang dapat digunakan untuk latihan menulis huruf. Bidak sejumlah 4 buah sebagai bidak untuk berjalan dan dadu untuk menentukan sejauh mana pemain berjalan melewati kotak.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul pengembangan permainan JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal untuk anak usia 4-5 tahun. Media yang sering digunakan untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak khususnya keaksaraan awal di sekolah masih sedikit dan masih belum berkembang, maka dengan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN ini diharapkan dapat menjadi media baru sebagai hasil inovasi untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) atau yang biasa disebut penelitian pengembangan dari Borg and Gall. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019:28), penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk.

Penelitian pengembangan Alat Permainan Edukatif ini dilakukan untuk mengetahui pengembangan produk, mengetahui kelayakan produk, dan mengetahui keefektifan produk APE untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Dalam penelitian Ngura (2018), peneliti melakukan pengembangan sebuah buku cerita bergambar dengan tujuan untuk memperoleh deskripsi mengenai (1) mengenai kelayakan; (2) efektifitas dari penggunaan media buku cerita bergambar untuk meningkatkan

kemampuan bercerita dan perkembangan sosial anak usia dini di TK Maria Virgo Kabupaten Ende.

Model pengembangan Borg and Gall dipilih karena model ini sesuai dalam mengembangkan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Dalam penelitian pengembangan oleh Astuti (2018) yang dilakukan pada anak TK A di 5 TK yang ada di Gugus 3 PAUD Pundong, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* yang kemudian disingkat *R&D*. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur dari Borg and Gall dengan mengambil 7 langkah prosedur dari 10 prosedur penelitian dan pengembangan yang ada, yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) rencana, 3) pengembangan format produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi produk utama, 6) uji coba lapangan utama, dan 7) revisi produk akhir.

Hasil penelitian pengembangan lain yang dilakukan oleh Anindita (2018) menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif boneka jari buah yang dihasilkan layak digunakan untuk memotivasi bicara anak didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman menghasilkan Alat Permainan Edukatif yang layak digunakan untuk memotivasi bicara yang dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Borg and Gall 9 tahapan. Tahapannya yaitu analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk I, uji coba produk, revisi produk II, uji coba pemakaian, revisi produk III, dan produk akhir berupa bahan boneka jari buah (BORAH).

Tahapan penelitian pengembangan yang dilakukan pada penelitian pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN antara lain: (1) *Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi); (2) *Planning* (perencanaan); (3) *Develop Preliminary Form a Product* (pengembangan produk awal); (4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal); (5) *Main Product Revision* (revisi utama terhadap produk); (6) *Main Field Testing* (uji coba lapangan utama); (7) *Operational Product Revision* (revisi terhadap produk yang siap dioperasikan); (8) *Operational Field Testing* (uji coba lapangan operasional); (9) *Final Product Revision* (revisi produk akhir); (10) *Dissemination and Implementation* (mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk).

Prosedur atau tahapan penelitian pengembangan ini dibatasi hingga tahap kelima sehingga pada tahapan keenam hingga tahapan kesepuluh tidak dilaksanakan dikarenakan adanya keterbatasan waktu dan biaya yang digunakan untuk penelitian. Tahapan keenam hingga kesepuluh akan dilaksanakan pada penelitian selanjutnya.

Terdapat penelitian pengembangan lain yang mendukung bahwa model penelitian pengembangan Borg and Gall layak digunakan di lapangan. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan Akhadiyah dan Mulyani (2017) yang berjudul "*Pengembangan Multimedia Permainan Edukatif Tingkat Minat dan Kesiapan Membaca pada Anak-Anak Usia Dini*". Penelitian pengembangan ini, penelitian ini hanya ditempuh tujuh langkah, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) penyusunan desain, (3) pembuatan *prototipe*, (4) uji ahli, (5) revisi berdasarkan hasil uji ahli, (6) uji coba terbatas, dan (7) revisi berdasarkan hasil uji terbatas. Penelitian menghasilkan pemanfaatan Permainan Edukatif yang telah dikembangkan dalam penelitian ini sangat efektif untuk meningkatkan kesiapan membaca pada anak-anak usia dini, yang dibuktikan adanya peningkatan kesiapan membaca sebesar 48% dan penilaian minat sebesar 41%.

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Bina Tunas Bangsa Surabaya. Peneliti dalam menentukan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan jenis *quota sampling*. Margono (2010:127) menyatakan bahwa *quota sampling* merupakan pengumpulan data yang dilakukan langsung pada unit sampel dan apabila jatah telah terpenuhi maka pengumpulan data dihentikan. Peneliti mengambil sampel sebanyak 10 anak dengan ketentuan berusia 4-5 tahun.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian (Arikunto, 2014:203). Sedangkan, Sugiyono (2018:224) menambahkan bahwa pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, dikarekan tujuan utama dari sebuah penelitian adalah untuk mendapatkan data.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan Chandra (2017) menghasilkan jawaban bahwa pengambilan data yang akan dikumpulkan melalui pengembangan media visual kartu angka pembelajaran untuk mengenalkan huruf vokal a, i, u, e, o ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari lembar observasi yang disebarkan kepada subyek ahli media dan ahli materi, dan ahli pembelajaran huruf data kuantitatif berupa berupa data yang diperoleh melalui evaluasi sumatif dari uji lapangan. Untuk memperoleh sejumlah data maka digunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), serta kuesioner (angket). Observasi yang dilakukan peneliti yaitu observasi *partisipan*. Observasi ini untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan APE JUMOFAN. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan suatu informasi dari narasumber, yaitu guru TK A yang

dilakukan sebelum membuat produk dan setelah membuat produk (menilai produk). Selanjutnya instrumen angket diajukan pada ahli media dan ahli materi untuk meneliti produk yang diciptakan.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data validasi, uji reliabilitas, serta analisis data observasi. Uji validasi menggunakan jenis pengujian validitas isi atau *content validity*. *Content validity* menurut Margono (2010:187) merupakan suatu instrumen yang memiliki kesesuaian isi dalam mengukur sesuatu yang akan diukur. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan secara internal dengan jumlah 3 anak selain sampel penelitian.

Desain uji coba yang digunakan adalah desain uji coba *pre-eksperimental* dengan jenis *one-group pretest-posttest design*. Teknik analisis data menggunakan uji *liliefors* untuk menentukan normalitas data. Apabila data yang dihasilkan normal maka menggunakan uji *t* berpasangan. Sedangkan apabila tidak normal akan dilanjutkan menggunakan uji *Wilcoxon*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Paparan hasil penelitian diuraikan berdasarkan langkah-langkah pengembangan dari Borg & Gall. Penelitian pengembangan ini dilakukan hingga pada tahap kelima yaitu revisi produk awal.

Penelitian pengembangan sebelumnya dilakukan oleh Apriliana (2019), peneliti menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dari Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh langkah-langkah untuk menghasilkan produk media *Pop-up Hidden Chart* sebagai inovasi dalam kemampuan membaca permulaan. Media ini mampu digunakan anak dalam pembelajaran khususnya untuk aspek bahasa pada ruang lingkup keaksaraan. Pada penggunaannya anak-anak terlihat sangat antusias dan ingin melakukan kegiatan pembelajaran secara berulang-ulang. Rasa ingin tahu anak yang tinggi untuk mencoba maju bermain lagi dikarenakan penggunaan media tersebut mampu mengundang rasa penasaran mereka dari media gambar selanjutnya yang ada pada kotak lainnya yang tidak mereka jumpai.

Penelitian yang sama menggunakan model penelitian *R&D* juga dilakukan oleh Retnaningsih (2017) melalui media pembelajaran kartu kuartet sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kosakata. Media ini dapat membantu anak memahami materi karena materi sangat ringkas dan disajikan secara visual melalui gambar-gambar sebagai ilustrasi. Penelitian ini menggunakan kesembilan langkah pengembangan menurut Borg and Gall sehingga menunjukkan bahwa media ini layak digunakan untuk media pembelajaran

yang mengembangkan kosakata pada anak kelompok B TK Pertiwi 51 Tulasan.

Berikut ini tahapan-tahapan yang diterapkan dalam pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun diantaranya yaitu:

1. *Research and Information Collecting* (penelitian dan pengumpulan informasi)

Pada tahap pertama yang dilakukan penelitian dan pengembangan atau *R&D* adalah melakukan observasi dan wawancara. Kegiatan observasi ini dilakukan pada tanggal 02 Desember 2019 di TK Bina Tunas Bangsa Surabaya yang berlokasi di Jalan Lidah Wetan Gg. IA No.2 Lakar Santri Surabaya. Observasi awal ini untuk mengamati kegiatan keaksaraan awal anak TK A. Selanjutnya peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan salah satu guru bahasa di TK Bina Tunas Bangsa yaitu Ibu Sulistyowati, S.Pd.

Hasil dari kegiatan observasi dan wawancara dari tahap penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi diperoleh data berupa permasalahan pada kemampuan keaksaraan awal. Permasalahannya antara lain anak di TK A masih belum dapat mengenal beberap huruf baik simbol huruf maupun pengucapan huruf karena anak masih bingung. Anak masih menganggap bahwa ada beberapa huruf yang mirip seperti huruf b dan d serta huruf n dan m. Peneliti juga menemui ketika menulis ada anak yang belum bisa menulis huruf s, anak masih memerlukan bantuan guru. Selain itu, permasalahan yang muncul ialah tidak adanya APE yang menunjang kegiatan keaksaraan awal.

“Researchers have tried to help struggling beginning readers overcome their difficulty mastering the alphabetic principle by using mnemonics—specifically, integrated picture mnemonics. Integrated picture mnemonics involve building a familiar picture around the letter shape. For example, the letter b can be represented through the picture of a bat and baseball so that the picture name begins with the target sound (i.e., baseball begins with /b/)” (Dilorenzo, dkk, 2011:29).

Menurut Dilorenzo, dkk, (2011:29) mengungkapkan bahwa para peneliti membantu anak dalam mengatasi kesulitan menguasai huruf abjad dengan menggunakan metode mnemonik, khususnya *mnemonik* gambar terintegrasi. Mnemonik gambar terintegrasi melibatkan beberapa gambar yang ada di sekeliling anak dalam bentuk huruf. Misalnya, huruf b dapat diwakili melalui gambar kelelawar dan

gambar bisbol sehingga nama gambar dapat dimulai dengan suara huruf awal (misalnya, Bisbol dimulai dengan huruf / b /). *Mnemonic* merupakan metode menghafal sesuatu dengan bantuan. Mnemonik ini dapat dilakukan melalui pengandaian dengan benda, atau lingking (mengingat sesuatu berdasarkan hubungan). Gambar mnemonic pada penelitian tersebut digunakan untuk memudahkan anak dalam menghafal huruf abjad.

Berdasarkan penelitian mengenai keaksaraan awal yang dilakukan Pratiwi & Mas'udah (2019) menyatakan bahwa penelitian yang menggunakan media kartu pintar terbukti dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan pada 22 anak didik di TK Kenanga Bululawang Malang. Peneliti menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran di TK yang relatif monoton membuat anak hanya sekedar tahu huruf dalam pengucapan, sedangkan anak belum dapat memahami bentuk dan makna huruf. Ketika anak menggunakan media kartu pintar ini, kegiatan keaksaraan menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Anak akan terstimulasi aspek perkembangan bahasa terutama kemampuan keaksaraan awal, selain itu guru juga dibantu dengan adanya media yang dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran.

Peneliti selanjutnya melakukan studi literatur dan ditemukan bahwa APE memiliki peranan yang penting, karena melalui APE kegiatan bermain dan belajar akan berlangsung lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan (Fadlillah, 2017:61).

Selain itu peneliti juga menemukan suatu penelitian yang mengembangkan permainan jumanji sebagai media pembelajaran. Penelitian tersebut dilakukan oleh Septialia (2018) dengan judul "*Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besar dan Satuan*". Permainan yang dikembangkan adalah permainan jumanji yang mana dapat menjadi media pembelajaran fisika untuk siswa SMP Kelas VII.

Dari permasalahan-permasalahan yang muncul serta adanya studi literatur, sehingga peneliti mengembangkan suatu produk yang diberi nama Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal.

2. *Planning* (perencanaan)

Langkah berikutnya yang akan dilakukan peneliti adalah perencanaan produk. Perencanaan pengembangan produk yang harus dilakukan lebih dahulu yaitu pemilihan konten atau muatan materi pada Alat Permainan Edukatif yang akan dibuat. Konten atau muatan materi dan desain APE yang tentunya ini didasarkan pada permasalahan di TK

yaitu masalah kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun.

Selanjutnya peneliti pembuatan rancangan layout APE dibuat menggunakan software untuk desain yang sering digunakan yaitu corel draw. Pembuatan desain serta konten atau muatan materi dengan cara di gambar sesuai dengan yang diinginkan. Desain yang telah ada itu kemudian di konsultasikan dengan ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk spesifikasi APE JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Alat Permainan Edukatif (APE) JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi)

Alat Permainan Edukatif JUMOFAN ini dirancang dengan tujuan mengembangkan permainan jumanji yang telah ada untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. APE ini bentuk persegi panjang yang berukuran 35 cm x 28 cm dengan sebanyak 2 buah yang nantinya akan digabungkan (*dihard cover*) dengan salah satu persegi yang dibagi menjadi dua sisi, sehingga setelah digabungkan nanti persegi tersebut akan bisa dibuka dan ditutup. Permainan jumanji modifikasi ini juga dilengkapi dengan bidak warna sejumlah 4 buah. Papan permainan ini dibuat seperti lintasan yang terdiri dari empat lintasan yang berbeda. Di tengah papan permainan JUMOFAN terdapat lingkaran sebagai tempat berhenti atau finish. Di tempat ini diletakkan kartu-kartu tantangan yang nantinya akan dipilih oleh pemain, disana terdapat empat tantangan yaitu cari huruf, cari binatang, pilih aku, dan tulis aku. Di sisi kiri papan permainan jumanji terdapat tiga tantangan yaitu cari huruf (mencari huruf yang sesuai dengan huruf yang ada pada kotak lintasan), cari binatang (mencari binatang yang berawalan huruf sama dengan huruf yang ada pada kotak lintasan), pilih aku (memilih huruf digolongkan ke dalam huruf vokal atau konsonan) serta menulis huruf menggunakan whiteboard sticker.

b. Aturan Permainan JUMOFAN:

Aturan permainan ini dibuat agar pemain mengerti apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh anak (pemain) ketika sedang bermain JUMOFAN serta agar permainan dapat berjalan dengan baik dan tertib sesuai dengan apa yang telah diharapkan. Melalui aturan permainan, anak di usia dini juga akan membiasakan anak untuk berlatih disiplin sejak dini. Berikut adalah aturan bermain yang ada di APE JUMOFAN, antara lain: (1) Permainan jumanji modifikasi fantasi ini terdiri dari dua hingga empat pemain.

Setiap pemain memilih bidak warna dan meletakkan start masing-masing pemain; (2) Pemain melempar dadu ke papan permainan, kemudian bidak warna berjalan sesuai jumlah mata dadu; (3) Setiap pemain menyelesaikan tantangan sesuai kartu yang didapat; (4) Pemain yang tidak bisa menyelesaikan tantangan akan mundur satu kotak; (5) Pemain yang sampai lebih dahulu ke finish akan menjadi pemenang.

c. Cara Permainan JUMOFAN

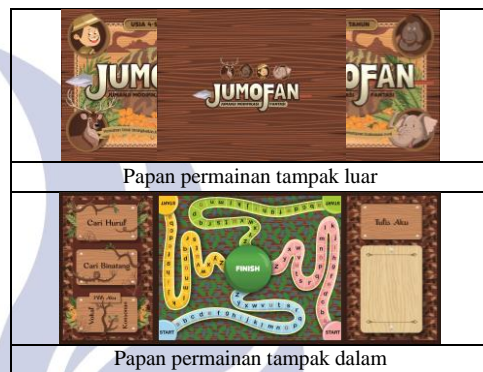
Cara permainan dibuat adalah untuk mengetahui alur bermain dari langkah satu ke langkah berikutnya akan mengerti apa yang harus dilakukan anak ketika bermain. Selain itu, anak akan berlatih memahami prosedur atau langkah-langkah dalam pelaksanaan misalnya permainan. Cara bermain APE JUMOFAN terdapat beberapa langkah sebagai berikut: (1) Setiap bermain jumanji modifikasi terdiri dari dua hingga empat pemain. Semua pemain melakukan hompimpa untuk memilih start awal masing-masing pemain. Pemain dapat memilih salah satu start (merah muda, kuning, hijau muda, atau biru muda); (2) Pemain pertama akan melempar dadu, kemudian pemain akan berjalan di kotak lintasan sesuai dengan jumlah angka yang ditunjuk oleh dadu dan akan dilakukan pula oleh pemain berikutnya. (3) Setelah pemain berhenti, pemain akan mengucapkan huruf yang ada di kotak lintasan. Pemain kemudian mengambil kartu tantangan yang ada di tengah papan permainan jumanji modifikasi, setelah itu permainan menyelesaikan tantangan yang diberikan; (4) Apabila pemain bisa menyelesaikan dengan baik tantangan yang diberikan maka akan mendapatkan reward berupa bintang. Sebaiknya, apabila pemain tidak bisa menyelesaikannya maka pemain akan mundur sebanyak satu kotak; (5) Pemain yang sampai ke finish terlebih dahulu akan menjadi pemenangnya dan seterusnya.

d. Desain Awal Alat Permainan Edukatif JUMOFAN

Desain awal APE JUMOFAN akan terlebih dahulu dibuat, hal ini bertujuan untuk mempermudah pembuatan produk yang sesungguhnya. Melalui desain awal ini akan ada pengonsepan suatu ide suatu produk menjadi kenyataan. Spesifikasi mengenai produk yang akan dibuat juga harus ada karena untuk menjadi pertimbangan awal dari berbagai kendala yang akan muncul pada proses pembuatan produk. Pengembangan produk APE JUMOFAN berasal dari permainan jumanji dimana terdapat pada film

yang berjudul “Jumanji” dan media permainan jumanji untuk pembelajaran fisika SMP kelas VII Materi Besaran dan Satuan yang dikembangkan oleh Riska Septialia tahun 2018. Pengembangan APE ini dilakukan pada bahan utama papan permainan yang terbuat dari kayu dimodifikasi dengan hard cover sehingga lebih praktis. Selain itu, pengembangan juga dilakukan pada tujuan permainan, dimana APE ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun sehingga terdapat muatan materi tentang keaksaraan awal.

Berikut adalah desain APE JUMOFAN.



Gambar 1. Desain Produk APE JUMOFAN

Cari binatang	Cari huruf	Pilih aku	Tulis aku
Kartu tantangan mencari binatang dengan huruf awalan sama	Kartu tantangan mencari huruf yang sama	Kartu tantangan memilih huruf vokal atau konsonan	Kartu tantangan menulis huruf

Gambar 2. Desain Kartu Tantangan

Kartu menulis	Kartu nama hewan	Kartu huruf	Kartu huruf vokal

Gambar 3. Desain Tantangan APE JUMOFAN

Bidak	Dadu	Reward	Spidol dan penghapus

Gambar 4. Peralatan APE JUMOFAN

Desain Cover	Isi

Gambar 5. Desain Buku Panduan APE JUMOFAN

3. *Develop Preliminary Form a Product* (pengembangan produk awal)

Produk yang telah dibuat ini selanjutnya akan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk mengetahui kelayakan serta kelebihan dan kekurangan produk APE JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi). Validasi produk dilakukan oleh validator yang mempunyai keahlian di bidangnya.

Ahli media memberikan penilaian terhadap Alat Permainan Edukatif JUMOFAN. Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan APE JUMOFAN. Validasi pada penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 Maret 2020, nama ahli media dan ahli materi yaitu:

Nama ahli media dan ahli materi: Ibu Nurul Khotimah, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197705052002122003

Jabatan : Dosen validasi

a. Hasil validasi ahli media pada APE JUMOFAN

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Bahan APE JUMOFAN	Pemilihan bahan papan APE	✓			
		Pemilihan bahan kartu-kartu	✓			
		Pemilihan bahan alat pendukung		✓		
		Kesesuaian ukuran papan APE	✓			
		Kesesuaian ukuran kartu-kartu	✓			
		Kesesuaian ukuran alat pendukung APE	✓			
2.	Bentuk APE JUMOFAN	Kesederhanaan desain	✓			
		Kemenarikan desain	✓			
		Kemudahan penggunaan	✓			
		Keamanan penggunaan	✓			
3.	Warna APE JUMOFAN	Kemenarikan warna papan	✓			
		Kejelasan gambar papan	✓			
		Kemenarikan warna kartu-kartu	✓			
		Kejelasan gambar kartu-kartu	✓			
4.	Manfaat APE JUMOFAN	Pengenalan keaksaraan awal	✓			
		Memperkuat konsep berpikir abstrak	✓			
		Pembelajaran aktif	✓			
5.	Kebutuhan APE JUMOFAN	Kesesuaian usia anak	✓			
		Kesesuaian minat anak	✓			
		Kesesuaian kebutuhan anak	✓			
6.	Informasi pendukung	Kejelasan petunjuk penggunaan	✓			

Sumber: Data validasi

Hasil penilaian ahli media mengenai keseluruhan aspek Alat Permainan Edukatif JUMOFAN memiliki rata-rata berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$= \frac{87}{88} \times 100\%$$

$$= 98,86\%$$

Tabel 2. Persentase Penilaian Kelayakan Produk

Presentase Penilaian Produk	Kriteria Penilaian Produk	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak revisi
61% - 80%	Baik	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup	Revisi
21% - 40%	Kurang	Revisi
<21%	Kurang Sekali	Revisi

(Sumber: Arikunto, 2014:54)

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) memiliki nilai 98,86%. Sesuai dengan kriteria penilaian produk menurut Arikunto (2014:54), dikategorikan baik sekali sehingga layak digunakan untuk APE anak usia 4-5 tahun. Produk ini secara keseluruhan tidak revisi, namun ahli media memberikan saran agar mengganti *box* permainan yang awalnya menggunakan kertas *art paper* menjadi menggunakan *box* kado.

Box permainan yang awalnya digunakan sudah baik dari segi desain dan bentuknya, namun dalam segi kekuatan masih sangat kurang. Hal ini dikarenakan bahan dasar *art paper* bersifat lunak sehingga apabila digunakan untuk menyimpan alat bantu permainan yang banyak jumlahnya akan rusak serta tidak tahan lama.

a. Hasil validasi ahli materi pada APE JUMOFAN

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan kurikulum	Kesesuaian materi dengan pembelajaran tema binatang	✓			
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran keaksaraan awal	✓			
		Kesesuaian materi dengan tingkat pencapaian perkembangan bahasa (keaksaraan) anak usia 4-5 tahun	✓			
		Kesesuaian materi APE JUMOFAN dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun	✓			
2.	Kesesuaian materi	Kesesuaian materi pengenalan simbol huruf	✓			
		Kesesuaian materi pengenalan huruf vokal dan konsonan	✓			
		Kesesuaian materi pengenalan nama binatang	✓			

No	Aspek	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
		Kesesuaian materi menulis huruf	✓			
		Kesesuaian materi pengucapan huruf	✓			
3.	Materi pendukung	Daya dukung kemampuan kognitif	✓			
		Daya dukung kemampuan sosial-emosional	✓			
4.	Bahasa	Kejelasan perintah yang digunakan	✓			
		Kejelasan langkah-langkah permainan	✓			
		Kejelasan aturan permainan	✓			

Sumber: Data validasi

Hasil penilaian ahli materi mengenai materi yang diterapkan dalam Alat Permainan Edukatif JUMOFAN memiliki rata-rata berikut ini:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{60}{60} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Tabel 4. Persentase Penilaian Kelayakan Produk

Presentase Penilaian Produk	Kriteria Penilaian Produk	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak revisi
61% - 80%	Baik	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup	Revisi
21% - 40%	Kurang	Revisi
<21%	Kurang Sekali	Revisi

(Sumber: Arikunto, 2014:54)

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa materi pada produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumajji Modifikasi Fantasi) memiliki nilai 100%. Sesuai dengan kriteria penilaian produk menurut Arikunto (2014:54), dikategorikan baik sekali sehingga layak digunakan untuk menstimulasi kegiatan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Produk ini secara keseluruhan tidak perlu revisi.

4. *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal)

Setelah produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN ini jadi sesuai dengan kriteria dari para ahli, kemudian produk APE ini akan diuji coba lapangan awal secara terbatas atau biasa disebut *preliminary field testing*. Pengujian terbatas penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di kelas A1 TK Bina Tunas Bangsa dengan jumlah sampel 10 anak. Peneliti terlebih dahulu melakukan uji reliabilitas. Suatu instrumen dikatakan mantap jika apabila digunakan mengukur sesuatu berulang kali, dengan syarat kondisi tidak berubah maka instrumen tersebut memberikan hasil yang sama (Fred N Kerlinger dalam Margono, 2010:181). Pengujian pada penelitian pengembangan ini dilakukan secara internal. Pengujian reliabilitas secara internal yang

juga dilakukan di TK Bina Tunas Bangsa. Pengujian reliabilitas dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* menggunakan Lembar Kerja Anak yang telah dibuat peneliti dan nantinya akan digunakan untuk mengukur kemampuan anak.

Berikut penjelasan uji reabilitasnya:

Tabel 5. Data Hasil Pengamatan Uji Reabilitas

Item Pegamatan	Pengamat I				Pengamat II			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Anak mampu mengenal simbol huruf a-z	-	-	✓	-	-	-	✓	-
Anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan	-	-	✓	-	-	-	✓	-
Anak mampu menunjukkan binatang dengan huruf awalan sama	-	-	-	✓	-	-	-	✓
Anak mampu menuliskan huruf a-z	-	-	-	✓	-	-	-	✓
Anak mampu mengucapkan huruf a-z	-	-	-	✓	-	-	-	✓

Sumber: Data observasi

Keterangan:

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

2 : Mulai Berkembang (MB)

1 : Belum Berkembang (BB)

Data dimasukkan ke dalam rumus yang dikemukakan oleh H.J.X Fernandes (dalam Arikunto, 2014:244) sebagai berikut:

$$KK = \frac{2S}{N_1 + N_2} = \frac{2 \times 10}{10 + 10} = \frac{20}{20} = 1$$

Hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien bernilai 1, artinya instrumen lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini bersifat reliabel apabila digunakan dalam penelitian dan tidak perlu adanya pengulangan dalam latihan observasi. Setelah instrumen bersifat reliabel, itu artinya instrumen dapat dipergunakan untuk menilai suatu objek.

Pelaksanaan uji coba lapangan utama dilakukan dengan pemberian *pretest*, kemudian pemberian *treatment*, dan pemberian *posttest* pada anak. Peneliti dibantu guru memberikan *pretest* dan *posttest* berupa Lembar Kerja Anak. Kegiatan *pretest* dilakukan pada tanggal 12 Maret 2020. Pada pelaksanaannya anak akan mengerjakan kegiatan tentang keaksaraan awal antara lain: menghubungkan huruf dan binatang, menulis huruf, mengenal huruf vokal dan konsonan, serta melakukan tes dengan peneliti untuk menyebutkan dan mengucapkan huruf. Berikut hasil *pretest* dari 10 anak di TK Bina Tunas Bangsa.

Tabel 6. Hasil *Pretest*

No	Nama	Item Pertanyaan					Jumlah	Rata-rata
		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5		
1	ADT	3	3	3	3	3	15	3
2	KSH	2	3	3	2	3	13	2,6
3	ALF	2	2	3	2	2	11	2,2
4	SHF	3	3	3	2	3	14	2,8
5	FCN	2	3	3	3	2	13	2,6
6	CCI	2	1	2	2	2	9	1,8
7	LRN	3	2	2	3	3	13	2,6
8	NBN	3	2	3	3	3	14	2,8
9	RFA	1	1	2	2	2	8	1,6
10	CHY	2	3	2	3	2	12	2,4
	Total	23	23	26	25	25	122	

Sumber: Data observasi

Data hasil *pretest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal, khususnya keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Bina Tunas Bangsa dengan menggunakan lembar observasi. Kegiatan *pretest* ini terdapat 5 indikator dimana masing-masing indikator terdapat satu item penilaian. Item yang akan dinilai antara lain: anak mampu mengenal simbol huruf a-z, anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan, anak mampu menunjukkan binatang dengan huruf awalan sama, anak mampu menuliskan huruf a-z, dan anak mampu mengucapkan huruf a-z.

Pada indikator pertama anak yang memperoleh skor 1 sebanyak 1 anak, anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 anak, serta anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 4 anak. Pada indikator kedua anak yang memperoleh skor 1 sebanyak 2 anak, anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 3 anak, serta anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 5 anak. Pada indikator ketiga anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 4 anak dan anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 6 anak. Pada indikator keempat anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 anak dan anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 5 anak. Pada indikator kelima anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 5 anak dan anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 5 anak.

Selanjutnya pada tanggal 14 Maret 2020, peneliti dibantu guru memberikan *treatment* dan *posttest*. Guru kelas menjelaskan kegiatan yang akan dikerjakan anak. Selanjutnya guru membagi anak menjadi kelompok yang berisikan 3-4 anak. Guru terlebih dahulu memberikan tugas pada anak, sedangkan 1 kelompok dipanggil untuk melakukan kegiatan *treatment* bersama peneliti. Anak mendapatkan *treatment* atau perlakuan berupa kegiatan bermain Alat Permainan Edukatif JUMOFAN. Sebelum mengajak anak bermain, peneliti mengenalkan APE JUMOFAN dan alat pendukung permainannya, menjelaskan aturan main, serta menjelaskan cara bermain APE tersebut sesuai buku panduan.

Peneliti memandu sekaligus mengamati masing-masing anak selama kegiatan *treatment* berlangsung. Dari kegiatan tersebut anak merasa senang dan antusias ketika bermain, namun anak masih bingung mengenai cara bermain sehingga anak masih perlu bimbingan dan arahan dari guru. Anak dapat belajar huruf mulai dari huruf a sampai huruf z. APE JUMOFAN juga melatih anak untuk bersabar karena dalam permainan ini anak harus sabar menunggu giliran main.

Setelah 1 kelompok selesai melakukan *treatment*, selanjutnya akan melakukan kegiatan *posttest* dengan guru menggunakan LKA yang disediakan peneliti. LKA pada kegiatan *posttest* sama dengan LKA pada kegiatan *pretest*, namun LKA *posttest* memiliki tingkat kesulitan yang sedikit lebih tinggi dibandingkan LKA *pretest*. Hal ini dikarenakan agar kemampuan anak tetap dapat ukur dan anak juga terasah kemampuannya karena level soal yang berbeda. Diakhir kegiatan guru bertanya perasaan anak ketika bermain menggunakan APE JUMOFAN.

Tabel 7. Hasil *Posttest*

No	Nama	Item Pertanyaan					Jumlah	Rata-rata
		Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5		
1	ADT	4	4	4	4	4	20	4
2	KSH	3	3	4	3	3	16	3,2
3	ALF	3	3	3	2	2	13	2,6
4	SHF	4	4	3	3	4	18	3,6
5	FCN	3	3	3	3	3	15	3
6	CCI	3	2	3	3	2	13	2,6
7	LRN	3	3	3	3	3	15	3
8	NBN	4	4	4	4	4	20	4
9	RFA	2	2	3	3	3	13	2,6
10	CHY	3	4	3	4	3	17	3,4
	Total	32	32	33	32	31	160	

Sumber: Data observasi

Data hasil *posttest* dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Bina Tunas Bangsa setelah menggunakan APE JUMOFAN dengan menggunakan lembar observasi. Kegiatan *posttest* ini terdapat 5 indikator dimana masing-masing indikator terdapat satu item penilaian. Item yang akan dinilai antara lain: anak mampu mengenal simbol huruf a-z, anak mampu membedakan huruf vokal dan konsonan, anak mampu menunjukkan binatang dengan huruf awalan sama, anak mampu menuliskan huruf a-z, dan anak mampu mengucapkan huruf a-z.

Pada indikator pertama anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 1 anak, anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 6 anak, serta anak yang memperoleh skor 4 sebanyak 3 anak. Pada indikator kedua anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 2 anak, anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 4 anak, serta anak yang memperoleh skor 4 sebanyak 4 anak. Pada indikator ketiga anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 7 anak

dan anak yang memperoleh skor 4 sebanyak 3 anak. Pada indikator keempat anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 1 anak, anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 6 anak, serta anak yang memperoleh skor 4 sebanyak 3 anak. Pada indikator kelima anak yang memperoleh skor 2 sebanyak 2 anak, anak yang memperoleh skor 3 sebanyak 5 anak, anak yang memperoleh skor 4 sebanyak 3 anak.

Setelah melakukan kegiatan *pretest* dan *posttest*, selanjutnya peneliti membuat diagram batang. Diagram batang ini berfungsi untuk menentukan perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN. Pada diagram terdapat batang berwarna biru untuk menentukan nilai *posttest*, sedangkan batang berwarna merah untuk menentukan nilai *pretest*. Berikut diagram kegiatan *pretest* dan *posttest*.

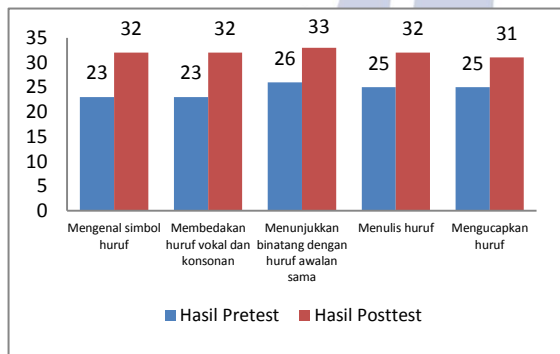


Diagram 1. Hasil rekapitulasi kegiatan *pretest* dan *posttest*
Sumber: Data observasi

Rekapitulasi data kegiatan *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui efektifitas dari Alat Permainan Edukatif JUMOFAN. Efektifitas ini dapat diketahui melalui perbedaan tingkat kemampuan keaksaraan awal sebelum mendapatkan *treatment* atau perlakuan dan sesudah mendapat *treatment* atau perlakuan berupa Alat Permainan Edukatif JUMOFAN pada anak usia 4-5 tahun di TK Bina Tunas Bangsa Surabaya. Peneliti akan mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan keaksaraan yang didapatkan anak.

Dari keseluruhan hasil pencapaian anak, pada kemampuan mengenal simbol huruf dari 23 poin menjadi 32 poin (terjadi peningkatan sebanyak 9 poin). Kemampuan membedakan huruf vokal dan konsonan juga terjadi peningkatan sebanyak 9 poin, dari 23 poin menjadi 32 poin. Selanjutnya, kemampuan menunjukkan binatang dengan huruf awalan sama terjadi peningkatan dari 26 poin menjadi 33 poin, sehingga peningkatannya sebanyak 7 poin. Kemampuan menulis huruf juga terjadi peningkatan sebanyak 7 poin, dari yang awalnya 25 poin menjadi

32 poin. Selanjutnya, kemampuan mengucapkan huruf terjadi peningkatan sebanyak 6 poin, yaitu dari 25 poin menjadi 31 poin.

Peneliti selanjutnya melakukan uji normalitas dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui data yang dihasilkan berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Pengujian normalitas data dihitung menggunakan rumus uji *liliefors*. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

a. Hasil uji normalitas kegiatan *pretest*

Tabel 8. Perhitungan Rata-rata *Pretest*

Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Jumlah	Rata-rata
3	3	3	3	3	15	3
2	3	3	2	3	13	2,6
2	2	3	2	2	11	2,2
3	3	3	2	3	14	2,8
2	3	3	3	2	13	2,6
2	1	2	2	2	9	1,8
3	2	2	3	3	13	2,6
3	2	3	3	3	14	2,8
1	1	2	2	2	8	1,6
2	3	2	3	2	12	2,4
					122	

Sumber: Data observasi

Dari tabel diatas diketahui jumlah total dari setiap item dengan simbol $\sum fx$ mendapatkan nilai 122, sedangkan jumlah anak dengan simbol $\sum f$ sebanyak 10. Rata-rata hasil *pretest* dengan simbol \bar{x} dihasilkan dari pembagian antara jumlah total setiap item dengan jumlah anak. Berikut perhitungannya:

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{\sum f} = \frac{122}{10} = 12,2 \text{ (rata-rata)}$$

Menurut Supardi (2010:175), untuk mengetahui uji normalitas dilakukan dengan beberapa tahapan. Tahapan yang pertama, mengurutkan dan menghitung frekuensi data penelitian dan dilanjutkan dengan menghitung rata-rata nilai *pretest* anak, dari perhitungan data diatas rata-ratanya yaitu 12,2. Selanjutnya, menghitung standar deviasi dan diperoleh nilai sebesar 2,13 seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 9. Perhitungan Standar Deviasi *Pretest*

x	f	fx	X	X ²	f(X ²)
8	1	8	-4,2	17,64	17,64
9	1	9	-3,2	10,24	10,24
11	1	11	-1,2	1,44	1,44
12	1	12	-0,2	0,04	0,04
13	3	39	0,8	0,64	1,92
14	2	28	1,8	3,24	6,48
15	1	15	2,8	7,84	7,84
		10	122		45,6

Sumber: Data observasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{\sum f}} = \sqrt{\frac{45,6}{10}} = \sqrt{4,56} = 2,13 \text{ (standar deviasi)}$$

Tabel 10. Perhitungan Uji Normalitas *Pretest*

X	f	Z	Tabel z	f(z)	fkum	S(z)	f(z)-S(z)
8	1	-1,97183	0,4756	0,0244	1	0,1	-0,0756
9	1	-1,50235	0,4332	0,0668	2	0,2	-0,1332
11	1	-0,56338	0,2123	0,2877	3	0,3	-0,0123
12	1	-0,0939	0,0359	0,4641	4	0,4	0,0641
13	3	0,375587	0,1443	0,3557	7	0,7	1,0557
14	2	0,84507	0,2995	0,2005	9	0,9	1,1005
15	1	1,314554	0,4049	0,0951	10	1	1,0951
	10						

*Minus diabaikan

*Lhitung diambil dari data terbesar

Sumber: Data observasi

Selanjutnya akan dilakukan perhitungan uji normalitas, uji normalitas ini didapatkan dari nilai *pretest* tersebut dengan menentukan nilai z dengan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$, besar peluang nilai z dilihat pada tabel Z. Apabila pada tabel z diperoleh nilai z negatif maka bilangan tetap 0,500 dikurangi dengan nilai z, sedangkan apabila pada tabel diperoleh nilai z positif maka bilangan tetap 0,500 ditambah dengan nilai z. Dari data tersebut, di *Lhitung* diperoleh dari jumlah yang terbesar, maka dihasilkan *Lhitung*(1,1005) > *Ltabel*(0,258) berarti sampel berdistribusi tidak normal.

b. Hasil uji normalitas kegiatan *posttest*
Seperti halnya perhitungan uji normalitas *pretest*, pada perhitungan pada uji normalitas *posttest* menggunakan uji *liliefors*.

Tabel 11. Perhitungan Rata-rata *Posttest*

Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Jumlah	Rata-rata
4	4	4	4	4	20	4
3	3	4	3	3	16	3,2
3	3	3	2	2	13	2,6
4	4	3	3	4	18	3,6
3	3	3	3	3	15	3
3	2	3	3	2	13	2,6
3	3	3	3	3	15	3
4	4	4	4	4	20	4
2	2	3	3	3	13	2,6
3	4	3	4	3	17	3,4
					160	

Sumber: Data observasi

Dari tabel diatas diketahui jumlah total dari setiap item dengan simbol $\sum fx$ mendapatkan nilai 160, sedangkan jumlah anak dengan simbol $\sum f$ sebanyak 10. Rata-rata dengan simbol \bar{x} dihasilkan dari pembagian antara jumlah total setiap item dengan jumlah. Berikut perhitungannya:

$$\bar{x} = \frac{\sum fx}{\sum f} = \frac{160}{10} = 16 \text{ (rata-rata)}$$

Berdasarkan menghitung rata-rata nilai *posttest* didapatkan rata-rata sebesar 16. Hasil rata-rata nilai *posttest* membuktikan bahwa hasil nilai *posttest* lebih besar dibandingkan hasil nilai *pretest*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan dalam kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Bina Tunas Bangsa.

Tabel 12. Perhitungan Standar Deviasi *Posttest*

x	f	fx	X	X2	f(X2)
13	3	39	-3	9	27
15	2	30	-1	1	2
16	1	16	0	0	0
17	1	17	1	1	1
18	1	18	2	4	4
20	2	40	4	16	32
	10	160			66

Sumber: Data observasi

$$S = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{\sum f}} = \sqrt{\frac{66}{10}} = \sqrt{6,6} = 2,56 \text{ (standar deviasi)}$$

Selanjutnya, menentukan standar deviasi dengan cara membagi jumlah f(X2) dengan jumlah anak maka diperoleh nilai sebesar 2,56. Standar deviasi ini akan membantu dalam perhitungan uji normalitas.

Tabel 13. Perhitungan Uji Normalitas *Posttest*

x	f	Z	Tabel z	f(z)	fkum	S(z)	f(z)-S(z)
13	3	-1,17188	0,379	0,121	3	0,3	-0,179
15	2	-0,39063	0,1517	0,3483	5	0,5	-0,1517
16	1	0	0	0,5	6	0,6	1,1
17	1	0,390625	0,1517	0,3483	7	0,7	1,0483
18	1	0,78125	0,2823	0,2177	8	0,8	1,0177
20	2	1,5625	0,4406	0,0594	10	1	1,0594
	10						

*Minus diabaikan

*Lhitung diambil dari data terbesar

Sumber: Data observasi

Langkah berikutnya adalah melakukan uji normalitas nilai *posttest* tersebut dengan menentukan nilai z menggunakan rumus $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$, besar peluang nilai z dilihat pada tabel Z. Apabila nilai z negatif maka bilangan tetap 0,500 dikurangi dengan nilai z sedangkan nilai z positif maka bilangan tetap 0,500 ditambah dengan nilai z.

Berdasarkan data tersebut, akan diambil *Lhitung* terbesar dan sama dengan perhitungan uji normalitas *pretest* yang akan dibandingkan dengan besarnya *Ltabel*. Pada uji normalitas *posttest* *Lhitung* juga lebih kecil dari *Ltabel*. Peneliti menyimpulkan bahwa hasil *posttest* adalah *Lhitung*(1,0594) > *Ltabel*(0,258) berarti sampel berdistribusi tidak normal.

Dari hasil uji normalitas nilai *pretest* dan *posttest* dihasilkan data yang tidak menyebar normal atau berdistribusi tidak normal. Peneliti kemudian melakukan analisis data dengan uji non-parametrik menggunakan rumus wilcoxon untuk mencari perbedaan kemampuan anak usia 4-5 tahun di TK Bina Tunas Bangsa Surabaya dalam kemampuan mengenal keaksaraan awal, baik sebelum maupun sesudah diberi perlakuan atau *treatment* menggunakan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi). Rumus wilcoxon diterapkan dengan tabel penolong, tabel ini digunakan untuk mengambil keputusan hipotesis.

Berikut adalah tabel penolong wilcoxon.

Tabel 14. Uji Peringkat Wilcoxon

No	XA1	XB1	Beda XB1- XA1	Tanda Jenjang		
				Jenjang	+	-
1	15	20	5	8	+8	0
2	13	16	3	4	+4	0
3	11	13	2	2	+2	0
4	14	18	4	5,5	+5,5	0
5	13	15	2	2	+2	0
6	9	13	4	5,5	+5,5	0
7	13	15	2	2	+2	0
8	14	20	6	10	+10	0
9	8	13	5	8	+8	0
10	12	17	5	8	+8	0
T =					+55	0

Sumber: Data observasi

Berdasarkan tabel perhitungan menggunakan uji tanda wilcoxon, dapat diperoleh hasil dari nilai T_{hitung} adalah 0 (nol). Selanjutnya, hasil T_{hitung} akan dibandingkan dengan nilai T_{tabel} , T_{tabel} didapat dengan menentukan n atau jumlah sampel yaitu 10 dan taraf signifikansi sebesar 0,05 atau 5%. Peneliti melihat pada tabel T dan didapatkan nilai T_{tabel} sebesar 8.

Peneliti memberikan keputusan bahwa H_0 ditolak, perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga Alat Permainan Edukatif JUMOFAN efektif digunakan sebagai APE untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun di TK Bina Tunas Bangsa.

Peneliti selanjutnya melakukan wawancara dengan Ibu Rumiani, S.Ag., selaku guru kelas A1 di TK Bina Tunas Bangsa Surabaya. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran. Berikut hasil wawancaranya:

Tabel 15. Hasil Wawancara Penilaian Produk

No	Pertanyaan Wawancara
1.	<p>Bagaimana pemilihan bahan produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumani Modifikasi Fantasi)?</p> <p>a. Apakah produk pemilihan bahan produk ini sudah sesuai untuk anak usia 4-5 tahun? sudah sesuai. Cocok untuk permainan.</p> <p>b. Apakah ukuran produk sudah dibuat sesuai dengan anak usia 4-5 tahun? Sudah sesuai ukurannya cukup besar. Anak bisa melihat jelas.</p>
2.	<p>Bagaimana keunggulan produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumani Modifikasi Fantasi)?</p> <p>a. Apakah produk yang buat bentuknya sederhana dan menarik untuk anak usia 4-5 tahun? Iya, anak sangat senang dan tertarik untuk bermain.</p> <p>b. Apakah produk mudah digunakan anak usia 4-5 tahun? Mudah, namun perlu bantuan guru.</p> <p>c. Apakah produk aman digunakan anak usia 4-5 tahun? Aman. Bahannya aman untuk anak-anak.</p> <p>d. Apakah buku pedoman produk ini mudah digunakan guru? Bukunya masih sulit dipahami. Baiknya disertai foto langkahnya.</p>
3.	<p>Bagaimana kesesuaian fungsi produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumani Modifikasi Fantasi)?</p> <p>a. Apakah produk ini dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun? Iya bisa. Anak lebih mudah belajar huruf.</p> <p>b. Apakah produk ini dapat mendukung meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun? Iya anak lebih berfikir untuk penyelesaian masalah.</p> <p>c. Apakah produk ini dapat mendukung meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 4-5 tahun? Iya anak bisa dekat dengan temannya.</p>

Sumber: Data wawancara

Berdasarkan hasil wawancara memberikan kesimpulan bahwa menurut guru kelas A1 sudah baik dan sesuai sebagai Alat Permainan Edukatif untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Bahan yang digunakan juga aman untuk anak di usia tersebut, namun masih terdapat kekurangan dari produk ini yaitu kurangnya pemahaman pengguna, khususnya guru. Guru masih mengalami kesulitan ketika memandu anak untuk menggunakan produk APE JUMOFAN ini.

Buku pedoman yang dibuat sejatinya sudah lengkap dan memenuhi syarat, namun pada bagian cara bermain perlu ditampilkan foto mengenai langkah-langkah permainan agar lebih memudahkan pengguna (guru). Peneliti sekaligus pencipta produk APE JUMOFAN ini harus merevisi agar produk menjadi lebih layak digunakan.

5. *Main Product Revision* (revisi utama terhadap produk)

Setelah kegiatan uji coba lapangan awal selesai, berdasarkan informasi, kritik, dan saran yang didapat pada uji coba awal lapangan yang berupa hasil observasi pada anak dan wawancara guru kelas A1 TK Bina Tunas Bangsa Surabaya. Peneliti melakukan perbaikan terhadap kekurangan produk guna untuk penyempurnaan produk dan agar produk ini lebih layak digunakan untuk anak usia 4-5 tahun. Hasil revisi produk akan ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 16. Revisi Produk

Review Produk	Revisi Produk
APE JUMOFAN awalnya menggunakan kartu tantangan sebanyak 16 kartu untuk setiap permainan.	APE JUMOFAN telah diperbaiki dengan menggunakan kartu tantangan sesuai jumlah pemain. Apabila terdapat 4 pemain maka menggunakan 16 kartu. Apabila terdapat 3 pemain maka menggunakan 12 kartu. Apabila terdapat 2 pemain maka menggunakan 8 kartu. Kartu juga harus disusun sesuai masing-masing tantangan agar anak mendapatkan .
APE JUMOFAN awalnya menggunakan buku pedoman yang hanya menjelaskan cara bermain.	APE JUMOFAN telah diperbaiki dengan menggunakan buku pedoman yang menjelaskan cara bermain dan disertai foto setiap langkahnya.

Sumber: Data observasi

Pembahasan

Aspek bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang perlu diperhatikan sebab bahasa digunakan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Suyanto (dalam Susanto, 2011:74) menyatakan pembelajaran bahasa diarahkan pada kemampuan komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan atau simbolis.

Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga di PAUD yang menyelenggarakan jalur pendidikan formal. Lembaga formal ini menyediakan program untuk anak usia dini usia 4-6 tahun dengan tujuan membantu menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan. Anak Taman Kanak-kanak dalam memahami bahasa simbolis perlu belajar membaca dan menulis. Keaksaraan awal diberikan di Taman Kanak-kanak melalui berbagai kegiatan seperti menulis dan mengucapkan huruf sebagai dasar anak dalam membaca.

Hal ini sependapat dengan Seefeldt & Wasik, (2008:323) bahwa menciptakan lingkungan yang kaya dengan "keaksaraan" akan lebih memacu kesiapan anak untuk memulai kegiatan. Meskipun kemampuan baca dan tulis (keaksaraan) terus dikembangkan sepanjang masa, pengalaman baca (keaksaraan) untuk anak usia empat dan lima tahun adalah meletakkan dasar yang penting bagi pengembangan baca tulis di masa depan.

Penelitian pengembangan ini mengembangkan sebuah produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Kemampuan yang dikembangkan yaitu mengenal simbol-simbol huruf dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z.

Berdasarkan penelitian R&D (*Research and Development*) yang dilakukan oleh Jalil (2019), satu cara mengenalkan huruf-huruf abjad pada anak TK dengan menggunakan permainan lego huruf. Permainan lego ini akan sangat menarik dan menyenangkan karena menggunakan balok-balok warna yang telah dikenal oleh anak. Analisis keefektifan pengembangan media permainan lego huruf pada anak usia dini yang dilakukan dengan menganalisis perkembangan belajar anak, analisis angket respon guru, dan menganalisis data aktivitas anak. Analisis perkembangan anak menggambarkan kriteria Berkembangan Sesuai Harapan (BSH), analisis angket respon guru menunjukkan kriteria sangat positif dengan presentase 95, dan hasil analisis aktivitas anak dengan menunjukkan presentase akumulatif 75 dan telah memenuhi kriteria ketercapaian yaitu minimal 70.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Rosalina & Nugrahani (2019) terhadap 3 lembaga TK kelompok A di Kabupaten Tuban menghasilkan terciptanya sebuah produk media buku *pop up alphabet* yang merupakan pengembangan dari teknik buku bergerak dan buku buka tutup. Berdasarkan hasil analisis uji kelayakan pada penelitian pengembangan ini, mendapatkan hasil 87,5% untuk validasi ahli materi (sangat layak dengan revisi) dan 95% untuk validasi ahli media (sangat layak dengan revisi). Sedangkan uji kelayakan pada lembaga TK didapatkan hasil 83,67% yaitu sangat baik, sehingga media ini layak untuk digunakan sebagai pembelajaran di Taman Kanak Kanak.

Tahap pertama penelitian melakukan observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 02 Desember 2019 di TK Bina Tunas Bangsa yang berlokasi di di Jalan Lidah Wetan Gg. IA No. 2 Lakar Santri Surabaya. Kegiatan pembelajaran keaksaraan awal di sekolah ini dilakukan dengan menggunakan media papan tulis dan buku kotak.

Berdasarkan pengamatan di TK Bina Tunas Bangsa dihasilkan data kemampuan mengenal keaksaraan awal sebanyak 72,7% anak yang sudah berkembang dan sebanyak 27,3% anak yang belum berkembang. Anak di sekolah ini masih sulit membedakan simbol huruf yang mirip, seperti huruf b dan d serta huruf n dan m. Anak juga masih sulit mengucapkan huruf yang memiliki bunyi yang mirip seperti huruf m dan n. Selanjutnya anak menuliskan huruf-huruf yang ada di papan tulis menggunakan media buku kotak. Dari pengamatan tersebut masih ada anak yang mengalami kesulitan dalam menulis huruf, misalnya menulis huruf s.

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru di TK tersebut bahwa tidak terdapat APE yang menunjang kegiatan anak dalam mengenal keaksaraan awal sehingga anak di TK tersebut hanya menggunakan media yang ada. Anak bisa mengikuti dengan baik, namun dalam kegiatan tersebut diperlukan APE agar dapat menambah minat anak serta membantu guru dalam menyiapkan kegiatan. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan oleh Badru Zaman (dalam Arif, 2016:857) bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Peneliti selanjutnya melakukan studi literatur dan ditemukan bahwa APE memiliki peranan yang penting, karena melalui APE kegiatan bermain dan belajar akan berlangsung lancar, menarik, kreatif, dan menyenangkan (Fadlillah, 2017:61). Peneliti juga menemukan suatu penelitian yang mengembangkan permainan jumanji sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan media permainan jumanji yang layak untuk media pembelajaran fisika. Asal mulanya permainan ini dari sebuah permainan yang diadaptasi dari sebuah film thriller fantasi, dari permasalahan-permasalahan dan studi literatur akhirnya peneliti mengembangkan suatu produk yang diberi nama Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi).

Alat Permainan Edukatif ini memiliki empat tantangan didalamnya yaitu cari huruf, cari binatang, pilih aku, dan tulis aku. Sebelum melakukan keempat tantangan, anak akan melakukan kegiatan menyebutkan dan mengucapkan huruf ketika sampai pada kotak permainan. Dari kelima kegiatan yang diberikan dalam APE JUMOFAN tersebut tentunya bertujuan untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Senada dengan tujuan pengembangan kemampuan baca tulis melalui berbagai bentuk permainan di TK yang

disampaikan oleh Depdiknas 2007 (dalam Sari, 2018:6), antara lain: (a) Mendeteksi kemampuan awal membaca dan menulis anak; (b) Mengembangkan kemampuan menyimak, menyimpulkan dan mengkomunikasi berbagai hal melalui bentuk gambar dan permainan; (c) Melatih kelenturan motorik halus anak melalui berbagai bentuk olah tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca dan menulis.

Pertama, kegiatan mengucapkan huruf akan dapat membantu anak untuk mengerti cara pengucapannya. Selanjutnya yang kedua kegiatan mencari huruf yang sesuai dengan huruf yang ada pada kotak yang ditempati ini akan dapat membantu anak mengenal simbol-simbol huruf. Misalnya anak menempati huruf "u", anak akan mencari lagi huruf "u" yang ada pada kartu sehingga anak akan lebih tahu bentuk dari huruf "u".

Ketiga, kegiatan mencari binatang yang berawalan huruf sama dengan huruf yang ada pada kotak lintasan dapat membantu anak untuk mengingat huruf-huruf dari a hingga z. Misalnya huruf "u" dihubungkan dengan binatang ular. Hal tersebut didukung oleh pendapat Dilorenzo, dkk, 2011:29 yang mengatakan berikut ini:

"Researchers have tried to help struggling beginning readers overcome their difficulty mastering the alphabetic principle by using mnemonics—specifically, integrated picture mnemonics. Integrated picture mnemonics involve building a familiar picture around the letter shape. For example, the letter b can be represented through the picture of a bat and baseball so that the picture name begins with the target sound (i.e., baseball begins with /b/)"

Menurut Dilorenzo, dkk, (2011:29) mengungkapkan bahwa para peneliti membantu anak dalam mengatasi kesulitan menguasai huruf abjad dengan menggunakan metode mnemonik, khususnya mnemonik gambar terintegrasi. Mnemonik gambar terintegrasi melibatkan beberapa gambar yang ada di sekeliling anak dalam bentuk huruf. Misalnya, huruf b dapat diwakili melalui gambar kelelawar dan gambar bisbol sehingga nama gambar dapat dimulai dengan suara huruf awal (misalnya, Bisbol dimulai dengan huruf / b /). Mnemonik merupakan metode menghafal sesuatu dengan bantuan. Mnemonik ini dapat dilakukan melalui pengandaian dengan benda, atau lingkungan (mengingat sesuatu berdasarkan hubungan). Gambar mnemonik pada penelitian tersebut digunakan untuk memudahkan anak dalam menghafal huruf abjad.

Keempat, kegiatan memilih huruf yang sesuai dengan penggolongan ke dalam huruf vokal atau konsonan, disini anak akan dapat membedakan dan mengetahui bahwa huruf dibagi menjadi dua yaitu huruf vokal dan konsonan serta mengetahui masing-masing huruf yang masuk dalam huruf vokal dan konsonan. Kegiatan ini senada dengan pendapat dari Nurjanah, dkk., (2018:394), yang mengungkapkan bahwa keaksaraan awal merupakan salah

satu bentuk keterampilan bahasa (pengenalan huruf vokal dan konsonan) sebagai kemampuan dasar yang harus dikuasai anak untuk membaca dan menulis, sehingga penting bagi anak untuk menguasai penggolongan huruf vokal dan konsonan.

Kelima, kegiatan menuliskan huruf sesuai dengan kotak yang ditempati dapat menstimulasi ingatan melalui kegiatan menulis simbol huruf ini. Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Apel & Apel, 2011; Moats, 2005–2006 dalam Kim, Young-Suk, dkk., 2013:3 berikut ini:

"Automaticity in writing letters might be a component skill for spelling by freeing up cognitive resources for children to attend to other multiple processes that operate for spelling such as integration of knowledge about print, grapheme-phoneme correspondence, meaning, and detailed whole word orthographic knowledge"

Dalam kegiatan menulis huruf anak dapat memperoleh keterampilan untuk mengeja dengan memberikan kemampuan kognitif untuk anak-anak untuk pengejaan seperti pengetahuan tentang huruf cetak, hubungan huruf dan bunyi huruf, makna, dan pengetahuan ortografi seluruh kata secara terperinci.

Langkah berikutnya yang akan dilakukan peneliti adalah perencanaan produk. Perencanaan pengembangan produk yang harus dilakukan lebih dahulu yaitu pemilihan konten atau muatan materi pada Alat Permainan Edukatif yang akan dibuat. Selanjutnya peneliti pembuatan rancangan layout APE dibuat menggunakan *software* untuk desain yang sering digunakan yaitu *corel draw*. Pembuatan desain serta konten atau muatan materi dengan cara di gambar sesuai dengan yang diinginkan.

Desain yang telah ada itu kemudian di konsultasikan dengan ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini dilakukan penilaian untuk mengetahui kelayakan serta kelebihan dan kekurangan produk APE JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi). Validasi produk dilakukan oleh validator yang mempunyai keahlian di bidangnya. Hasil penilaian ahli media mengenai keseluruhan aspek Alat Permainan Edukatif JUMOFAN memiliki rata-rata 98,86%. Sedangkan hasil penilaian ahli materi mengenai materi yang diterapkan dalam Alat Permainan Edukatif JUMOFAN memiliki rata-rata 100%.

Produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) dikategorikan baik sekali sehingga dinyatakan layak digunakan untuk menstimulasi kegiatan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Produk mendapatkan saran dari ahli media dan ahli materi untuk mengganti *box* permainan yang sudah dibuat dengan *box* kado yang lebih kuat dan tahan lama dalam penggunaannya.

Dalam penelitian Nurohma (2017), metode penelitian & pengembangan (Research & Development) Borg and

Gall digunakan pada pengembangan buku cerita tema binatang. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran dengan kategori sangat baik dan layak dibuktikan oleh hasil validasi ahli dan uji coba produk. Media ini ditujukan untuk membantu guru dalam mengenalkan simbol huruf pada anak karena keterbatasan media yang dimiliki.

Setelah produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN ini jadi sesuai dengan kriteria dari para ahli, kemudian produk APE ini akan diuji coba lapangan awal secara terbatas. Pengujian terbatas penelitian ini dilakukan pada anak usia 4-5 tahun di kelas A1 TK Bina Tunas Bangsa dengan jumlah sampel 10 anak. Pelaksanaan uji coba lapangan lapangan utama dilakukan dengan pemberian *pretest*, kemudian pemberian *treatment*, dan dilanjutkan pemberian *posttest*. Pemberian *pretest* dan *posttest* menggunakan LKA.

Berdasarkan hasil dari kegiatan *pretest* dan *posttest* di TK Bina Tunas Bangsa Surabaya, kemampuan keaksaraan awal anak menunjukkan peningkatan nilai yang signifikan yaitu 3 anak mendapatkan peningkatan 2 angka, 1 anak mendapatkan peningkatan 3 angka, 2 anak mendapatkan peningkatan 4 angka, 3 anak mendapatkan peningkatan 5 angka, dan 1 anak mendapatkan peningkatan 6 angka. Peningkatan sebanyak 6 angka merupakan peningkatan tertinggi di TK Bina Tunas Bangsa sehingga anak dapat dikatakan berkembang sangat baik dalam kemampuan keaksaraan awal yaitu mengenal simbol-simbol, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z.

Dalam penelitian pengembangan oleh Suminar & Gustiana (2019), pengembangan media pembelajaran media kantong ajaib layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak. Dari hasil pengumpulan data menggunakan angket dan wawancara diperoleh data kelayakan media oleh validator ahli dan validator praktisi. Keefektifan media kantong ajaib ditinjau dari kondisi pelaksanaan yang ada di TK Al Misbah dan dibuktikan hasil skala kemampuan bahasa anak yang menunjukkan adanya peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada skor kemampuan bahasa.

Penelitian lain yang juga melakukan penelitian pengembangan permainan modifikasi adalah penelitian oleh Suriyawati & Hasibuan (2019). Peneliti mengembangkan permainan *scrabble* modifikasi untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata. Penelitian ini memperoleh hasil bahwa permainan *scrabble* modifikasi sangat layak dan efektif digunakan untuk mengenalkan kata pada anak usia 5-6 tahun di TK. Kesimpulan ini diperoleh dari data penilaian yaitu pada TK DWP Delik Sumber memperoleh nilai tinggi yaitu 0.83, TK DWP Kedungrukem memperoleh nilai tinggi yaitu 0.86, serta TK Muslimat NU 139 Darul Hikmah memperoleh nilai tinggi yaitu 0.89.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Rumiani, S.Ag., selaku guru kelas A1 untuk menilai produk APE JUMOFAN dan didapatkan hasil bahwa APE JUMOFAN sudah baik dan sesuai sebagai Alat Permainan Edukatif untuk menstimulasi kemampuan keaksaraan anak usia 4-5 tahun. Bahan yang digunakan juga aman untuk anak di usia tersebut. Guru tersebut memberikan kritik bahwa masih terdapat kekurangan dari produk ini yaitu kurangnya pemahaman pengguna, khususnya guru. Guru masih mengalami kesulitan ketika memandu anak untuk menggunakan produk APE JUMOFAN ini.

Data uji normalitas dilakukan peneliti menggunakan uji liliefors. Hasil uji liliefors dari kegiatan *pretest* diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 1,1005 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,258, Nilai L_{hitung} ($1,1005$) > L_{tabel} ($0,258$), sehingga disimpulkan L_{hitung} lebih besar dari L_{tabel} berarti sampel berdistribusi tidak normal. Sedangkan, hasil uji liliefors dari kegiatan *pretest* diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 1,0594 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,258. Nilai L_{hitung} ($1,0594$) > L_{tabel} ($0,258$), sehingga disimpulkan L_{hitung} lebih besar dari L_{tabel} berarti sampel berdistribusi tidak normal.

Pengujian data selanjutnya dilakukan dengan uji *wilcoxon*. Data uji *wilcoxon* dari hasil *pretest* dan *posttest* di TK Bina Tunas Bangsa Lidah Wetan Surabaya diperoleh nilai T_{hitung} diperoleh 0 dan nilai T_{tabel} diperoleh 8. Diambil kesimpulan bahwa T_{hitung} < T_{tabel} ($0 < 8$) yang artinya T_{hitung} lebih kecil dari T_{tabel} .

Diperkuat oleh penelitian Sumiati, dkk. (2019) hasil analisis data menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran flash card berbasis budaya lokal. Flash card berbasis budaya lokal yaitu kartu kata yang berisikan kata-kata sederhana dari bahasa daerah Bantaeng yang sering digunakan oleh orang dewasa dalam melakukan interaksi sosial atau bahasa yang digunakan oleh anak. Media ini diciptakan sebagai media yang menarik, menciptakan kesenangan, serta mendukung kemampuan pengenalan huruf anak usia dini, maka dapat dibuktikan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan media yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan hasil pada penelitian pengembangan APE JUMOFAN, dapat diambil keputusan H_0 ditolak H_a diterima sehingga Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Tahapan selanjutnya yaitu revisi utama terhadap produk. Setelah kegiatan uji coba lapangan awal selesai, uji tersebut akan mendapatkan informasi, kritik, serta saran, baik dari observasi ketika melakukan *treatment* maupun hasil wawancara dengan guru.

Hasil observasi menunjukkan ketika jumlah pemain atau anak dalam APE JUMOFAN dengan jumlah kurang dari 4, maka penggunaan kartu tantangan harus diberikan ketentuan. APE JUMOFAN telah diperbaiki dengan menggunakan kartu tantangan sesuai jumlah pemain. Apabila terdapat 4 pemain maka menggunakan 16 kartu. Apabila terdapat 3 pemain maka menggunakan 12 kartu. Apabila terdapat 2 pemain maka menggunakan 8 kartu.

Selanjutnya, sebagaimana telah disampaikan oleh guru kelas. Peneliti sekaligus pencipta produk akan memperbaiki buku panduan dengan menambahkan foto setiap tahapan permainan. Foto tersebut guna untuk mempermudah guru atau pengguna produk mengetahui cara bermain APE JUMOFAN dari satu langkah ke langkah berikutnya. Dengan adanya perbaikan ini diharapkan produk APE JUMOFAN menjadi semakin baik dan bisa digunakan untuk kegiatan pembelajaran, khususnya pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan tahapan uji coba yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun, khususnya mengenal simbol-simbol huruf dan meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z.

Berdasarkan penelitian pengembangan oleh Ramdhani, dkk. (2019), peneliti melakukan penelitian pengembangan terhadap permainan kuda bisik yang bertujuan untuk melihat hasil pengembangan permainan terhadap peningkatan kemampuan pembendaharaan kata. Hasil tes hasil ujicoba 22 anak didapatkan 8 anak atau 36% berkembang sesuai harapan, dan 14 anak atau 64% anak berkembang sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak berkembang sesuai harapan dengan menggunakan produk permainan kuda anak secara klasikal diperoleh data yang menunjukkan bahwa "100%" anak sudah mencapai perkembangan BSH. Sehingga, dari tes hasil belajar yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penelitian ini mampu mengembangkan kemampuan pembendaharaan kata.

Sedangkan Ngura, dkk. (2019), memperoleh hasil penelitian yang dilakukan pada anak usia dini di TKK Negeri Bunga Bangsa Tude, menunjukkan bahwa uji coba produk terdiri atas 5 instrumen dengan nilai rata-rata dari instrumen ahli materi 93% pada kategori sangat valid, instrumen ahli media 76% pada kategori valid, instrumen ahli desain 80% pada kategori valid, instrumen uji coba perorangan 95% pada kategori sangat valid, instrumen uji kelompok kecil 98% pada kategori sangat valid. Dengan demikian, penelitian pengembangan media pohon angka ini dinyatakan layak sebagai media untuk kemampuan aspek berbahasa.

Menurut pendapat Direktorat PAUD (dalam Wiyani, dkk., 2012) yang mengatakan bahwa 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.

Alat Permainan Edukatif JUMOFAN dapat mengembangkan kemampuan-kemampuan pada anak usia 4-5 tahun melalui tantangan-tantangan yang diberikan pada permainan antara lain: (a) anak akan dapat percaya diri melalui aturan main yang dilakukan secara individu, namun anak juga akan dapat berkomunikasi dengan teman karena APE ini dimainkan secara kelompok; (b) Imajinasi anak akan muncul seiring dengan tema permainan yang mengangkat tentang hutan dan binatang; (c) Kemampuan dalam berfikir anak akan terangsang melalui tantangan-tantangan yang diberikan.

Hal ini senada dengan pendapat Crookall (dalam Meyer, 2013:40) yang menyatakan sebagai berikut:

"The need to integrate play into learning models" based on research in language play in children's socialisation and early language play"

Selanjutnya Baltra (dalam Meyer, 2013:40) menambahkan *"Playing is a very old and widespread form of learning and young children do their learning mainly through games or game-like activities. It is then not surprising that most educational activities in the preschool years try to simulate games"*.

Bermain merupakan hal yang sangat disukai anak, selain itu kegiatan pembelajaran karena melalui bermain anak akan dapat melakukan sosialisasi dengan teman sebayanya dan disitulah anak akan mulai berkomunikasi. Kegiatan komunikasi itu akan menambah kosa-kata anak sehingga aspek bahasa anak usia dini akan lebih berkembang, sehingga melalui kegiatan bermain menggunakan APE JUMOFAN, akan dapat menstimulasi kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Produk APE JUMOFAN ini memiliki banyak kelebihan. Bertemakan hutan dan binatang membuat anak akan tertarik untuk bermain juga mengenal binatang-binatang apa saja yang ada di hutan. APE ini berbentuk sebuah permainan yang didalamnya terdapat materi pembelajaran mengenai keaksaraan awal sehingga dalam bermain anak juga bisa sambil belajar. Materi keaksaraan awal ada pada APE ini antara lain: pengenalan simbol-simbol huruf a-z, membedakan huruf vokal dan konsonan, menghubungkan binatang dengan huruf awalan sama, menulis huruf a-z, serta pengucapan huruf a-z.

Beragamnya materi yang disajikan akan membuat APE ini menjadi suatu alat bantu belajar bagi anak untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan awal. Produk APE JUMOFAN ini juga dapat bermanfaat untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif (pemecahan masalah) dan sosial-emosional (sikap mandiri, percaya

diri, dan disiplin). Produk APE ini memiliki bahan aman serta praktis dan mudah dibawa.

Produk APE JUMOFAN juga memiliki kekurangan yaitu memiliki alur bermain yang cukup sulit untuk anak usia 4-5 tahun sehingga perlu adanya pendampingan guru atau orangtua agar dapat mengarahkan anak ketika bermain. Guru atau orangtua harus mendampingi secara penuh selama jalannya permainan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan seperti berebut mainan dan tidak mau mengantri. Produk APE JUMOFAN ini belum dilengkapi dengan suara sehingga ketika sampai pada tahap mengucapkan huruf, guru atau orangtua harus memberikan contoh pengucapannya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian dan pengembangan menggunakan prosedur Borg and Gall level 3 sebagai pengembangan produk Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun, memperoleh hasil simpulan sebagai berikut: 1) Pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun yang dilakukan dengan prosedur penelitian Borg and Gall sebanyak 10 langkah. Penelitian ini hanya sampai pada tahap kelima sedangkan pada tahapan keenam hingga kesepuluh akan dilakukan pada penelitian selanjutnya. Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) merupakan hasil modifikasi dari permainan *jumanji* yang diadopsi dari sebuah film *thriller* fantasi Amerika Serikat yang dibuat pada tahun 1995. Alat Permainan Edukatif ini bertujuan untuk memudahkan anak dalam kegiatan keaksaraan awal yaitu mengenal simbol-simbol, meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf a-z. Sehingga anak dapat lebih maksimal

Hasil validasi produk dengan ahli materi dan ahli media, diperoleh hasil rata-rata 98,86% dari ahli materi. Sedangkan diperoleh nilai rata-rata 100% dari hasil validasi oleh ahli materi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) layak digunakan sebagai APE.

Data uji coba dari hasil uji coba yang dilakukan di TK Bina Tunas Bangsa Lidah Wetan Surabaya setelah diuji coba mendapatkan hasil $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 8$), dimana H_0 ditolak sehingga Alat Permainan Edukatif JUMOFAN (Jumanji Modifikasi Fantasi) efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1) Saran bagi pendidik atau pengguna produk yaitu diharapkan dapat mempergunakan APE JUMOFAN sebagai Alat Permainan Edukatif yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, khususnya keaksaraan awal. Selain itu, diharapkan membaca dan memahami isi buku panduan terlebih dahulu sebelum menerapkan Alat Permainan Edukatif JUMOFAN pada anak.
- 2) Saran bagi peneliti selanjutnya yaitu diharapkan dalam menciptakan sebuah Alat Permainan Edukatif memperhatikan konten atau isi yang akan dimuat, tujuan, karakteristik anak, serta aturan bermain.
- 3) Saran bagi sekolah yaitu diharapkan dapat menerapkan Alat Permainan Edukatif pada kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran di TK lebih menarik dan menyenangkan untuk anak.
- 4) Saran bagi perusahaan Alat Permainan Edukatif yaitu diharapkan ketika memproduksi sebuah Alat Permainan Edukatif memperhatikan konten atau isi agar sesuai dengan tahap usia anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiyah, M. & Mulyani, M. 2017. "Pengembangan Multimedia Permainan Edukatif Tingkatkan Minat dan Kesiapan Membaca pada Anak-Anak Usia Dini". *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 6 (3): hal. 226-232.
- Anindita, R. 2018. "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Boneka Jari Buah Untuk Memotivasi Bicara Peserta Didik TK". *Jurnal UNY*. Vol. 7 (5): hal. 1-11.
- Apriliana, T.L. 2019. "Pengembangan Media Pop-up Hidden Chart Untuk Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 1 (2): hal. 141 – 149.
- Arif, I.M. 2016. "Alat Permainan Edukatif Outdoor yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar di Tk Se-Kecamatan Wonosari Gunungkidul". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNY*. Vol. 8 (5): hal. 856-863.
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Y. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Dkh (Domino Kartu Huruf) Untuk Stimulasi Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia TK A". *Jurnal UNY*. Vol. 7 (3): hal. 1-7.
- Athiyah, U. 2016. "Pengembangan Alat Permainan Maze "Papan Laju Warna" Untuk Menstimulasi Kesiapan Membaca Anak Kelompok B Di TK ABA As-

- Salam". E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan. Vol. 5 (8): hal. 417-424.
- Chandra, R.D.E. 2017. "Pengembangan Media Visual Kartu Angka Efektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember". *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*. Vol. II (1): hal. 45-71.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Dilorenzo, K.E., Rody, C. A., Jessica L.B., Brady, M.P. 2011. "Teaching Letter-Sound Connections With Picture Mnemonics: Itchy's Alphabet and Early Decoding". *Preventing School Failure*. Vol. 55 (1): pp 28-34.
- Fadlillah, M. 2017. *Buku Ajar Bermain&Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Hapsari, W., Ruhaena.L., Pratisti,W.D., 2017. "Peningkatan Kemampuan Literasi Awal Anak Prasekolah melalui Program Stimulasi". *Jurnal Psikologi*. Vol. 44 (3): hal. 177-184.
- Hasanah, U. 2019. "Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Di Kota Metro Lampung". *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. Vol. 5 (1): hal. 20-40.
- Hijriati. 2017. "Peranan dan Manfaat Ape untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini". *Jurnal Ar-Raniry*. Vol. 3 (2). hal: 59-69.
- Jalil, Andriyati. 2019. "Pengembangan Media Permainan Lego Huruf Pada Anak Usia Dini". *Administrasi Pendidikan Khusus PAUD PPS Universitas Negeri Makassar*.
- Kustiawan, Usep. 2017. "The Development of Diorama Learning Media Transportation Themes to Develop Language Skill Children's Group B". *REM-Research on Education and Media*. Vol. 10 (2): pp 26-31.
- Kim, Young-Suk, Otaiba,S.A., Puranik, C., Folsom,J.S., Gruelich,L., 2013. "The Contributions of Vocabulary and Letter Writing Automaticity to Word Reading and Spelling for Kindergartners". *Springer Science*. Florida Center for Reading Research and Florida State University.
- Lestari, Y.P. 2019. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di TK Kusuma Putra Surabaya". *Jurnal PAUD TERATAI*. Vol. 8 (2): hal. 1-7.
- Margono, S. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maysaroh. 2018. Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Melalui Penggunaan Media Flashcard Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak Dunia Ceria Krian. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PIAUD Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Meyer, Bente. 2013. "Game-Based Language Learning for Pre-School Children: A Design Perspective". *Electronic Journal of e-Learning*. Vol. 11 (1): pp 39-48.
- Ngura, E.T,dkk. 2019. "Pengembangan Media Pohon Angka Untuk Aspek Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk Negeri Bunga Bangsa Tude Kecamatan Jerebuu Kabupaten Ngada". *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*. Vol. 5 (2): hal. 67-79.
- Ngura, E.T. 2018. "Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Ber cerita Dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di TK Maria Virgo Kabupaten Ende". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. Vol. 5 (1): hal. 6-14.
- Nurjanah,S., Nurrohmah,E., Zahro, I.F. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi". *Jurnal Ceria*. Vol. 1 (1): hal. 393-398.
- Nurohmah. 2017. "Pengembangan Buku Cerita Tema Binatang Untuk Anak Kelompok B TK PKK Al-Fatah Imogiri Bantul". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 6 (7): hal. 671-681.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. *Undang-Undang No.137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Pratiwi, A. W. & Mas'udah. 2019. "Pengaruh Media Kartu Pintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok A Di TK Kenanga Lumbangsari Bululawang Malang". *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 8 (3): hal. 1-6.
- Pusari, R.W. 2016. "Analisis Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Menciptakan Pembelajaran Bahasa Di TK Tunas Rimba II Kota Semarang". *Journal Universitas PGRI Semarang*. Vol. 6 (1): hal. 61-70.
- Ramdhani, Sandy, dkk. 2019. "Permainan Kuda Bisik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pembendaharaan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun". *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 10 (2): hal. 101-108.
- Retnaningsih, Ika. 2017. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Untuk Mengembangkan Kosakata Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 6 (3): hal. 300-307.
- Rosalina, C.D & Nugrahani, R. 2019. "Pengembangan Media Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Mengenal Huruf Alphabet Anak Usia Dini". *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*. Vol. 5 (1): hal. 54-63.
- Rosyid & Zul. 2018. "Terinspirasi Jumanji, Mahasiswa IPB Ciptakan Yokawan". *Dalam IPB Today*, Vol. 45. Bogor.
- Sari, Ayu May F. 2018. "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Berbagai Metode dengan

- Kegiatan yang Bervariasi pada Kelompok B RA Al-Fityah Pekanbaru”. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*. Vol. 1 (1): hal.6-7.
- Seefeldt, Carol & Wasik, B.A., 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah (Edisi Kedua)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Septialia, Riska. 2018. *Pengembangan Media Permainan Jumanji untuk Pembelajaran Fisika SMP Kelas VII Materi Besaran dan Satuan*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sholikhah, Y. N. & Khotimah, N. 2019. “Pengaruh Bermain Pasir Warna Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Kelompok A Di Tk Kecamatan Wiyung Surabaya”. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 8 (1): hal. 1-5.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Budaya Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Negeri Idhata Bantaeng*. Tesis tidak diterbitkan. Makassar: PPs Universitas Negeri Makassar.
- Suminar, M. & Gustiana, E. 2019. “Pengembangan Media Kantong Ajaib Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak”. *Jurnal UMP STKIP Muhammadiyah Kuningan*. Vol. 3 (1): hal. 76-81.
- Supardi. 2017. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Suriyawati & Hasibuan, R. 2019. “Pengembangan Permainan Scrabble Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak”. *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 8 (1): hal. 1-6.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wartomo. 2017. “Membangun Budaya Literasi Sebagai Upaya Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini”. Universitas Terbuka.
- Widayati, N.R. 2018. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Taman Kanak-Kanak”. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. Vol. 7 (7): hal. 700-709.
- Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yulaelawati, Ella. 7 Desember 2016. Ruang Guru PAUD. Keaksaraan Awal, (online), (<http://anggunpaud.kemdikbud.go.id/index.php/berita/index/20161207084308/Keaksaraan-Awal>, diakses 6 November 2019).
- Yuliatun, Tutik. 2017. *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Permainan Jumanji Untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika Dan Pencapaian Minat Belajar Peserta Didik SMA*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta.