



Pengembangan Desain Media Autentik Berbasis Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Kelompok B

Muflihah Baktiar¹, Irmawati², Muhammad Zia Ulhaq³, Zuhra Meiliza⁴

Universitas Sulawesi Barat¹, Universitas Sulawesi Barat², Universitas Negeri Makassar³, Universitas Sulawesi Barat⁴

Email: muflihah.baktiar@unsulbar.ac.id

Received: 28 Mei 2023

Revised: 4 Juni 2023

Accepted: 9 Juni 2023

ABSTRACT

This research is intended to find out the description of scraps-based learning media that are effective in increasing the early childhood vocabulary for B group and the development of learning media based on scraps-used that met practicality requirements. This research applied Research and Development (R & D) method. The development model used in this research is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This research was conducted at Yamal-haq kindergarten. The subjects of this study were 15 students and 1 teacher of media simulation subjects taken with purposive sampling technique. In the material development phase, two validators were chosen purposively and the two validators understood the steps of developing scraps-based learning media. The development procedure starts from analysis of performance and needs, design, development, implementation and the last is evaluation. The data collected by using qualitative and quantitative in consisting of primary and secondary data. Qualitative data obtained through data collection techniques such as interviews, document analysis, or observations that have been stated in the field notes. Another form of quantitative data is images obtained from study documentation. The validation results from the validator showed that from the media aspect categories is very valid. The results of the manual book validation aspects with format, language and content showed a very valid category, and the results of the analysis of student respond showed the percentage above 70%.

Keywords: Scraps-Based Learning, Desain, Media, Vocabulary.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui deskripsi media pembelajaran berbasis barang bekas yang efektif untuk meningkatkan kosakata anak usia dini kelompok B dan mengembangkan media pembelajaran dengan berbasis barang bekas dengan buku panduan yang memenuhi syarat kepraktisan. Pada penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis barang bekas ini digunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di TK Yamal-Haq. Subyek coba dalam penelitian ini adalah terhadap 15 orang siswa dan 1 orang guru mata pelajaran simulasi media yang diambil dengan teknik pengambilan sampel purposif sampling. Pada tahap pengembangan materi dipilih dua validator secara sengaja (purposif) dan kedua validator tersebut memahami tentang langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis barang bekas. Prosedur pengembangan di mulai dari langkah pertama yaitu analisis kinerja dan kebutuhan, langkah kedua desain, langkah ketiga pengembangan, langkah keempat yaitu implementasi dan langkah kelima adalah evaluasi. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Data kualitatif diperoleh melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara, analisis dokumen, atau observasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan. Bentuk lain dari data kuantitatif adalah gambar yang diperoleh dari dokumentasi foto studi. Hasil validasi dari validator menunjukkan bahwa dari aspek media menunjukkan kategori sangat valid. Hasil validasi buku panduan dari aspek format, bahasa dan isi menunjukkan kategori sangat valid, dan hasil analisis dari respon siswa yang persentasenya menunjukkan diatas 70%.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Barang Bekas, Desain, Media, Kosakata.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah calon penerus dimasa yang akan datang maka memberikan bekal kosakata agar bisa berbahasa sejak dini yang diberikan oleh orang yang lebih dewasa khususnya orang tua kepada anak sejak lahir adalah kewajiban. Menurut Sujana & I Ketut (2013) pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan kepada anak agar memiliki kesiapan jasmani maupun rohani dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Santoso (2007) pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak dari umur dua tahun sebelum dilanjutkan pendidikan dasar pada lingkungan formal oleh seorang pendidika atau guru. Itulah mengapa guru harus memiliki keterampilan dalam mengajar sebab guru yang memiliki keterampilan dengan menggunakan media pendukung akan menghasilkan suasana kelas lebih menarik sehingga pesan serta informasi yang akan disampaikan kepada anak-anak dapat diterima dengan gembira karena pendidikan untuk anak usia dini tidaklah harus dengan metode yang monoton seperti menggunakan media gambar melainkan dengan metode belajar sambil berkreasi dengan menggunakan media yang menarik seperti barang bekas berupa karton dan botol plastik yang bisa di daur ulang sehingga membentuk sebuah karya yang membuat anak-anak senang melakukannya dan sekaligus memacu otak anak untuk berinteraksi.

Barang bekas berupa barang yang tidak terpakai lagi tetapi masih bisa dimanfaatkan dan diolah semenarik mungkin sehingga dapat menjadi media pembelajaran kosakata dalam dunia pendidikan khususnya dilingkungan anak usia dini. Sayangnya, barang bekas yang sering dan mudah untuk didapatkan dilingkungan sekitar adalah botol dan karton sehingga menjadi salah satu alasan penelitian ini dilakukan, alasan lainnya yang melatar belakangi penelitian ini yaitu mengenai peranan dan tanggung jawab guru yang besar dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar serta menstimulasi kemampuan anak di kelas sehingga seorang guru dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif, termotivatif, dan inspiratif ketika melihat guru menggunakan media

pembelajaran.

Berkaitan dengan alasan menggunakan barang bekas hanya dari botol dan karton yaitupertama, mudah didapatkan dilingkungan sekitar sehingga guru tidak perlu mengeluarkan biaya dan tenaga yang banyak. Alasan kedua, botol dan karton dapat dibentuk atau dikreasikan menjadi berbagai macam karya tangan yang dapat ditiru oleh anak-anak. Ketiga, karton dan botol tidak berbahaya untuk dijadikan media pembelajaran seusia anak usia dini.

Berkaitan dengan media pembelajaran yang dapat dibuat dari botol dan karton, peneliti telah melakukan pra-observasi ke sekolah yang menjadi tempat penelitian dan mengidentifikasi bahwa ada beberapa guru yang masih kurang kreatif dan kekurangan strategi ataupun media yang digunakan oleh guru khususnya dalam proses pembelajaran sehingga sulit untuk meningkatkan kosakata anak.

Meningkatkan kosakata anak melalui media barang bekas botol dan karton akan sedikit sulit bagi guru karena tidak adanya buku panduan dan hal tersebut akan membuat proses belajar tidak efektif, padahal seperti yang kita ketahui bahwa keterlibatan guru dengan keterampilan yang dimiliki dapat membantu anak menguasai kosakata secara maksimal, dalam hal ini guru sebagai orang yang terdekat dengan anak dilingkungan sekolah haruslah peka terhadap perkembangan kosakata setiap anak.

Berdasarkan uraian di atas sebagai guru harus melakukan perubahan dan pembaharuan setiap kegiatan belajar yang bisa menggugah motivasi anak dalam perkembangan kosakata dengan cara menciptakan inovasi atau pengembangan media pembelajaran seperti menggunakan media botol dan karton yang mudah didapatkan disekitar kita dan akan lebih mudah jika di disediakan buku panduan praktis yang berisikan media pembelajaran dari barang bekas dan akan dilengkapi dengan langkah-langkah pembuatannya. Selain itu, dalam penggunaan buku panduan tersebut guru akan memiliki waktu yang luang untuk mempersiapkan media ajar dan mengurangi kesulitan guru dalam mengembangkan media pembelajaran ketika akan melakukan proses mengajar anak usia dini karena salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang

turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. (Fadillah, M, 2014, pp. 72-73).

Sejalan dengan penelitian ini serta kondisi permasalahan yang terjadi, pemanfaatan media autentik barang bekas botol dan kardus adalah media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kosakata anak karena media ini ada di sekitar kita, mudah didapat, mudah diupayakan, mudah dibuat, tidak memakan biaya dan sangat familiar dengan anak. Sedangkan, kondisi permasalahan guru yang masih kekurangan ide ketika mengajar dikelas akan dibantu oleh buku panduan praktis media tentang pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran.

Sejalan dengan Saraswati & Dewi, Astrini dkk (2014) barang bekas merupakan bahan/ benda yang sudah tidak terpakai lagi dan dapat digunakan sebagai mediapembelajaran. “Barang bekas dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sederhana sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan” (Setiawan dkk, 2008:5.13). Sebelum media pendidikan modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peraga untuk menjelaskan materi pelajarannya.

Barang bekas bisa menghasilkan sesuatu yang berharga dan bernilai tinggi. Barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi biasanya dibuang dan menjadi sampah. Sampah merupakan kumpulan benda-benda yang tidak dibutuhkan lagi oleh pemiliknya. Sampah dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sampah organik dan nonorganik. Sampah organik adalah sampah alam yang bisa dimusnahkan dan dapat dijadikan pupuk, seperti sampah bunga, daun-daunan, ranting serta biji-bijian, sedangkan sampah nonorganik adalah sampah yang bahannya buatan dan tidak dapat dimusnahkan dengan mudah, seperti kaleng, plastik, pipet, kertas, kardus dan lain sebagainya.

Oleh karena itu banyak orang memanfaatkan barang bekas karena dapat diolah dan dijadikan barang yang bernilai tinggi. Dalam dunia pendidikan pemanfaatan barang bekas tidaklah asing untuk kita dengar. Sebelum adanya media modern hadir, para guru menggunakan berbagai media atau alat peraganya dari barang bekas.

Sejalan dengan penelitian ini peneliti memilih barang bekas sebagai media yang akan dikembangkan karena Media autentik barang bekas merupakan media pembelajaran kosakata yang berbentuk nyata dan ada di sekitar kita. Kata *Barang bekas* artinya bahwa media yang digunakan terbuat dari barang bekas yang masih bisa dimanfaatkan (Kristiani). Menurut Semiawan dkk (1989:96), bahan sisa yang tidak terpakai dan barang bekas yang terbuang yang dapat menimbulkan pencemaran lingkungan, namun kalau kita olah dapat bermanfaat sebagai sumber dan alat bantu belajar mengajar. Jadi, media *autentik Barang bekas* merupakan media yang terbuat dari bahan-bahan di sekitar kita yang sudah tidak digunakan lagi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kosakata. Barangnya berbentuk nyata, mudah didapat, mudah dibuat, harganya murah dan mudah diupayakan, sangat familiar serta siswa pernah menggunakan atau mengkonsumsinya

METODE

Pada pengembangan media pembelajaran berbasis barang bekas ini digunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai model pembelajaran yang sifatnya lebih generik dan menjadi pedoman dalam pengembangan media pembelajaran yang praktis. Penelitian ini terdiri dari dua tahap, tahap pertama melakukan survei dan tahap ke dua melakukan pengembangan. Pada tahap survei yang dikaji adalah memperoleh desain media pembelajaran berbasis *barang bekas* untuk mengembangkan kosakata anak di tk Yamal-Haq. Tahap kedua adalah mengembangkan buku panduan sekaligus validasi desain untuk memperoleh syarat kepraktisan.

Langkah 1: Analisis. Tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta belajar, yaitu melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (task analysis).

a. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan media pembelajaran atau perbaikan manajemen.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh anak untuk meningkatkan kosakata atau prestasi belajar. Hal ini dapat dilahirkan apabila media pembelajaran dianggap sebagai solusi dari masalah pembelajaran yang sedang dihadapi. Jika hasil analisis data yang telah dikumpulkan mengarah kepada media pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran yang sedang dihadapi, selanjutnya perancangan media pembelajaran melakukan analisis kebutuhan dengan Cara menjawab beberapa pertanyaan lagi seperti:

- 1) Bagaimana karakteristik anak yang akan mengikuti pembelajaran?
- 2) Pengetahuan dan keterampilan seperti apa yang telah dimiliki oleh anak?
- 3) Kemampuan dan kompetensi apa yang perlu dimiliki oleh anak?
- 4) Apa indikator atau kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan bahwa anak telah mencapai kompetensi yang telah ditentukan setelah melakukan proses pembelajaran?
- 5) Kondisi seperti apa yang diperlukan oleh anak agar dapat memperlihatkan kompetensi yang telah dipelajari?

Langkah 2: Desain. Pada langkah ini diperlukan adanya klarifikasi media pembelajaran yang didesain sehingga media tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Langkah penting yang perlu dilakukan adalah menentukan pengalaman belajar atau *learning experience* yang perlu dimiliki oleh anak selama mengikuti aktivitas pembelajaran. Langkah ini harus mampu menjawab pertanyaan apakah media pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah kesenjangan performa (*performance gap*) yang terjadi pada diri anak.

Langkah 3: Pengembangan. Tahap ini adalah proses mewujudkan apa yang telah di desain. Jika dalam desain diperlukan suatu media berupa alat pembelajaran, maka media tersebut harus dikembangkan. Jika diperlukan modul cetak, maka modul tersebut perlu dikembangkan. Begitu pula halnya dengan lingkungan belajar lain yang akan mendukung proses pembelajaran seumurannya harus disiapkan dalam tahap ini. Satu langkah penting dalam tahap pengembangan adalah ujicoba sebelum diimplementasikan. Tahap ujicoba ini memang merupakan bagian dari salah satu langkah Addie, yaitu evaluasi. Lebih tepatnya evaluasi formatif, karena hasilnya digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang telah di kembangkan.

Langkah 4: Implementasi. Tahap ini adalah langkah nyata untuk sistem pembelajaran yang telah dibuat. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan peran atau fungsinya agar bisa diimplementasikan.

Langkah 5: Evaluasi. Tahap ini adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatasitu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi. Jika pada tahap rancangan diperlukan salah satu bentuk evaluasi formatif misalnya review ahli untuk memberikan input terhadap rancangan yang dibuat. Pada tahap pengembangan mungkin perlu ujicoba dari produk yang dikembangkan atau perlu evaluasi kelompok kecil dan lain-lain.

Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari data primer dan data sekunder. Data kualitatif diperoleh melalui teknik pengumpulan data seperti wawancara, analisis dokumen, atau observasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan. Bentuk lain dari data kualitatif adalah gambar yang diperoleh dari dokumentasi foto. Data kuantitatif merupakan data berbentuk angka-angka baik secara langsung dari hasil penelitian maupun hasil pengolahan data kualitatif menjadi data kuantitatif. Data sekunder yang bersifat kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari buku-buku atau dokumen yang berhubungan dengan penelitian pengembangan.

Teknik pengumpulan data yaitu metode Dokumentasi yang berupa catatan, transkrip, buku. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis tentang tingkah laku anak selama proses pembelajaran. Metode Observasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati apakah guru menerapkan pembelajaran sesuai yang ada direncanakan pelaksanaan pembelajaran dan untuk mengamati anak pada saat pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan pada tahap awal model ADDIE yaitu tahap analisis. Kegiatan observasi juga dilakukan oleh peneliti pada saat uji coba awal, uji coba lapangan. Metode Wawancara ditunjukkan bagi guru taman kanak-kanak untuk mengetahui bagaimana proses kemampuan berbicara bagi anak usia 4-5 tahun yang akan digunakan sebagai tahap awal di dalam mengembangkan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis barang bekas yang dilakukan berdasarkan tahapan penelitian. Pengembangan media pembelajaran berbasis barang bekas ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Peneliti hanya melakukan sampai pada tahap pengembangan saja untuk memperpendek siklus penelitian. Evaluasi tetap diberikan kepada siswa tetapi hanya evaluasi sederhana dan bukan evaluasi seperti tahap pengembangan ADDIE.

1. Gambaran Pembelajaran yang Menjadi Kebutuhan Pengembangan

Analisis adalah tahap awal yang dilakukan untuk mendapatkan gambaran pembelajaran yang menjadi kebutuhan pengembangan. Tahap analisis dilakukan melalui kajian teoritis, kajian empirik dan analisis kebutuhan pengembangan. Adapun analisis yang dilakukan yaitu: 1. Analisis tugas guru; 2. analisis peserta didik; 3. analisis lingkungan

2. Deskripsi Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Adalah Sebagai Berikut:

a. Struktur & Isi Model

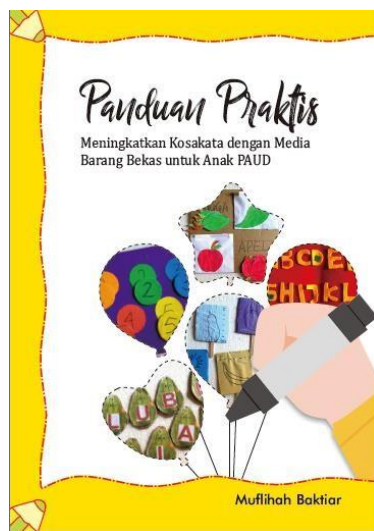
Hasil analisa menunjukkan bahwa perlu untuk menggunakan media barang bekas untuk meningkatkan kosakata anak sebagai salah satu bahan referensi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisa tersebut, selanjutnya peneliti merancang konsep pengembangan. Rancangan awal berupa prototipe media hipotetik “Pengembangan media autentik berbasis barang bekas dalam Meningkatkan kosakata Anak Usia Dini”. Rancangan media hipotek ini disusun sebagai landasan filosofis. Selain itu dikembangkan pula komponen operasional media dalam paket panduan pembuatan media (buku panduan, dan lembar evaluasi).

Landasan operasional media dituangkan dalam buku panduan dengan format sebagai berikut:

1) Halaman Judul

Mencantumkan identitas media yang meliputi judul dan nama penulis. Sampul depan buku panduan media barang bekas dalam meningkatkan kosakata anak usia dini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Sampul Buku Panduan Pengembangan Media Autentik Berbasis Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini

2) Kata Pengantar

Mencakup tentang latar belakang penyusunan media barang bekas dalam meningkatkan kosakata anak.

3) Daftar Isi

Mencakup daftar keseluruhan isi dari buku panduan.

4) Struktur/isi Buku panduan

Struktur isi pembuatan media berbasis barang bekas dalam meningkatkan kosakata anak usia dini, yang terdiri dari:

Langkah-Langkah Pembuatan Media Barang Bekas.

Menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis barang bekas agar guru dapat mengembangkan sendiri media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing sekolah. Langkah-langkah pembuatan media pada bagian ini meliputi:

1. Indikator
2. Bahan dan alat
3. Cara membuat media pembelajaran
4. Cara menggunakan media.

Strategi menggunakan media pembelajaran berbasis barang bekas terdiri dari 3 pola, yaitu media sebagai pengantar pembelajaran, media sebagai penguatan proses interaksi atau penggabungan keduanya.

Di bawah ini adalah contoh rancangan media pembelajaran berbasis barang bekas.

Membuat kotak geometri 3D dari barang bekas



Gambar 2. Contoh kotak geometri

Indikator

Anak terbiasa bersyukur dirinya sebagai ciptaan tuhan Anak dapat berdoa sebelum dan sesudah belajar anak dapat menyebutkan bentuk geometri anak dapat

menyebutkan warna anak terbiasa mengikuti aturan anak mencocokkan dan memasukkan lubang berdasarkan bentuk

Alat dan bahan yang di gunakan :

1. Kardus bekas (kotak kado atau sepatu)
2. Kertas berwarna tak terpakai
3. Lem
4. Gunting
5. Cutter

Cara membuat media geometri 3D:

1. Siapkan kardus bekas dan bentuk menjadi kotak
2. Tempelkan kertas berwarna dipermukaan kardus
3. Membentuk kotak geometri menjadi 3D dan melubangi kardus sesuai gambar



Gambar 3. Contoh bentuk geometri

4. Hasil bentuk yang dibuka diperbanyak kemudian ditempelkan kertas berwarna sesuai dengan bentuk geometri masingmasing

Cara bermain media geometri 3D:

1. Guru menjelaskan tentang geometri meminta anak mengamati bentuk-bentuk geometri
2. Geometri di pasangkan sesuai bentuk lubang dan anak mulai menyebut bentuknya satu per satu



Gambar 3. Contoh cara memasukkan bentuk geometri kelubang satu-persatu

3. Kemudian anak mempraktikkan secara langsung bersama teman-temannya secara bergantian

Hasil Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia Dini (Penerapan).

1. Melalui delapan aspek jenis-jenis penilaian media pembelajaran barang bekas yang diamati, rata-rata perkembangan belajar anak didik pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) mendapat persentase $\geq 80\%$, oleh observer memberikan keterangan dari delapan aspek jenis-jenis kegiatan aktivitas pembelajaran menggunakan media barang bekas diperoleh minimal terdapat empat jenis-jenis aspek aktivitas penggunaan media barang bekas untuk meningkatkan kosakata anak usia dini telah terlihat berkembang sesuai harapan (BSH).
2. Respon guru terhadap perangkat pembelajaran tersebut yaitu buku panduan media barang bekas untuk meningkatkan kosakata anak usia dini respon positif dan untuk lembar evaluasi siswapun mendapat respon sangat baik selama lima kali pertemuan.
3. Hasil rekapitulasi pada pengamatan aktivitas anak didik diperoleh rata-rata aktivitas anak didik 3,33 yang berarti jenis-jenis kegiatan aktivitas pembelajaran anak usia dini berada dalam kategori tinggi.
4. Hasil *Evaluasi* pengembangan media autentik berbasis barang bekas dalam meningkatkan kosakata anak di TK AL-HAQ

Pada tahap akhir pengembangan ini dilaksanakan evaluasi yang bersifat formatif, yakni pada tahap *design*. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan revisi/ perbaikan sesuai saran dari validator yang tertera pada setiap lembar validasi ahli untuk setiap media pembelajaran yang telah dirancang (di desain). Dalam

proses ini peneliti melakukan *review* (melihat kembali) tujuan penelitian pengembangan ini yakni mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia dini. *Review* yang dilakukan bertujuan untuk menyesuaikan apakah media pembelajaran yang telah dikembangkan ini telah sesuai dengan tahap perkembangan belajar anak didik dan memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Pada tahap *implementation* (penerapan) ini, peneliti mengamati interaksi antara peserta didik selama kegiatan belajar dalam area pembelajaran yang berlangsung untuk setiap aspek kegiatan pembelajaran anak didik. Setiap interaksi yang terjadi dalam area pembelajaran dirangkum dalam lembar pengamatan perkembangan belajar anak didik. Langkah selanjutnya peneliti melakukan umpan balik terhadap respon yang diberikan oleh anak didik selama guru menerapkan media pembelajaran berbasis barang bekas untuk meningkatkan kosakata anak. Peneliti mengamati setiap langkah pembelajaran dan jenis-jenis kegiatan aktivitas penggunaan media. Selanjutnya tes/ umpan balik diberikan dalam bentuk lembar kegiatan anak. Hasil yang diperoleh dari lembar kerja anak menjadi acuan dalam menilai kemampuan anak didik dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia din. Berikut adalah data hasil penelitian yang telah dilakukan:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kosataka Anak Usia Dini Tk Yamal-Haq

Subjek	INDIKATOR PENCAPAIAN					
	1	2	3	4	5	Kriteria
Anak 1	BSB	BSH	MB	BSH	MB	BSH
Anak 2	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
Anak 3	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
Anak 4	BSB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
Anak 5	MB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH
Anak 6	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
Anak 7	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
Anak 8	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
Anak 9	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
Anak 10	MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSH
Anak 11	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
Anak 12	BSB	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB
Anak 13	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB
Anak 14	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
Anak 15	BSB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB

Sumber : lembar kerja anak

Keterangan Indikator Perkembangan Kosakata Anak

1. Anak melakukan kegiatan yang menunjukkan mampu mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, pola, fungsi, sifat, suara, tekstur, dan ciri-ciri lainnya
2. Anak melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan satu warna dengan benda
3. Anak melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda dengan menghubungkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktifitas(misal : menjodohkan, menjiplak, meniru)
4. Anak melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal benda berdasarkan empat seriasi atau lebih, bentuk, ukuran, warna, atau jumlah melalui kegiatan mengurutkan benda
5. Anak melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu mengenal konsep besar-kecil

Berdasarkan tabel tersebut bahwa ada 3 orang anak yang perkembangan kosakata sudah berkembang sesuai harapan, hal ini terlihat ketika anak mulai menyebutkan tentang bentuk dan warna yang ada pada media pembelajaran berbasis barang bekas dan menjawab pertanyaan dari guru. Kemudian ada 12 orang anak yang sudah berkembang sangat baik, terlihat ketika mereka sering mengajukan pertanyaan kepada guru, menjawab pertanyaan guru dan bercerita sesuai dengan pengalaman anak mengenai macam-macam bentuk dan warna serta menyebutkan berbagai ukuran yang ada pada media dan diluar media.

Dalam proses pembelajaran menggunakan media, guru mengklarifikasi media berdasarkan dua kategori yang pertama kategori mengklasifikasikan benda berdasarkan satu kategori yaitu warna atau bentuk atau ukuran. Kategori warna terdiri dari warna hijau, warna kuning, warna merah muda dan warna biru. Kategori bentuk terdiri dari bentuk jajargenjang, bentuk segitiga, bentuk lingkaran, dan segi empat.

Kategori kedua, kategori mengklasifikasikan benda berdasarkan dua kategori yaitu warna dan ukuran terdiri dari bentuk persegi empat dengan tiga bentuk ukuran dan terdapat enam bagian dengan warna dan ukuran yang berbeda yakni pertama,

biru besar, biru sedang dan biru kecil. Kedua, hijau besar, merah muda sedang, kuning kecil. Ketiga, merah besar, ungu sedang, dan merah muda kecil. Keempat, merah muda besar, merah sedang dan hijau kecil. Kelima, ungu besar, kuning sedang, merah muda kecil. Keenam, kuning besar, hijau sedang dan ungu kecil.

Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti diperoleh hasil produk berupa pengembangan media autentik berbasis barang bekas sebagai media pembelajaran inovatif dan menyenangkan. Produk sampingan yang dihasilkan adalah buku panduan sebagai acuan untuk membuat Pengembangan media autentik berbasis barang bekas dalam Meningkatkan kosakata Anak Usia Dini, yang telah memenuhi kriteria kevalidan, dan keefektifan untuk diterapkan pada anak usia 4-5 tahun

Pada bagian ini dikemukakan pembahasan dari hasil penelitian yang meliputi tiga hal, yaitu: (1) ketercapaian tujuan penelitian, (2) temuan khusus, dan (3) kendala-kendala yang ditemui.

Ketercapaian tujuan penelitian yang akan diuraikan adalah seberapa jauh penelitian dapat menjawab rumusan masalah yang disusun. Ketercapaian ini mencakup hal-hal berikut:

- a. Deskripsi media pembelajaran berbasis barang bekas yang efektif meningkatkan kosakata untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Perkembangan kognitif khususnya kosakata anak mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Oleh karena itu, proses pembelajaran seharusnya mengembangkan kemampuan bernalar dan berpikir sistematis.

Jika menengok karakteristik anak, ruh dari proses pembelajaran anak usia dini itu adalah bermain apakah bentuknya melakukan ataupun mengeksplorasi sesuatu. Bermain dapat menjadi tendensi yang mutlak dalam mencapai lingkup perkembangan anak usia dini. Dengan demikian, penyampaian pembelajaran apapun bagi Anak Usia dini yang sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan usia anak sangat memungkinkan untuk disampaikan termasuk

untuk perkembangan kosakata di dalamnya.

Namun pada pelaksanaan di lapangan didapatkan beberapa lembaga PAUD cenderung mengenalkan konsep pembelajaran pada anak secara klasikal dimana metode pembelajaran yang digunakan pendidik pada saat belajar tidak variatif (monoton). Proses pembelajaran di dalam kelas didominasi oleh kegiatan belajar dan hanya mengarahkan anak didik untuk menghafal informasi saja. Otak anak seakan dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi. Anak didik tidak diarahkan untuk memahami dan menghubungkan informasi yang diingatnya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran yang diterapkan kurang mendorong anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikir. Begitu juga stimulus yang diberikan oleh pendidik pada umumnya berlokasi di areal *indoor*.

Padahal, seharusnya proses pembelajaran mampu memberi kesempatan bagi anak usia dini untuk memahami konsep dari hal konkrit ke abstrak. Pembelajaran diharapkan pula dapat mendorong penggunaan dan sedapat mungkin mengakomodir lingkungan sekitar sehingga anak dapat mengaitkan konsep yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu pembelajaran anak usia dini sedapat mungkin berbasis kompetensi dasar anak yakni mampu mengembangkan 5 komponen dasar perkembangan anak usia dini.

b. Deskripsi Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas Dalam Meningkatkan Kosakata Anak

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan pembelajaran pengembangan kosakata anak usia yang terjadi saat ini, peneliti merancang sebuah prototipe awal sebagai solusi yang diharapkan mampu menjawab tantangan dan kebutuhan tersebut.

Rancangan awal berupa prototipe media dan buku panduan untuk guru. Prototipe media pengembangan media barang bekas dalam meningkatkan kosakata anak usia dini yang masih bersifat sementara (hipotetik) akan divalidasi oleh 2 orang ahli serta akan dinilai oleh para guru. Hasil penilaian tersebut akan dijadikan sebagai bahan untuk memperbaiki media barang bekas yang dikembangkan.

- c. Mengembangkan media pembelajaran berbasis barang bekas dengan buku panduan dalam meningkatkan kosakata

Model hipotetik dan paket panduan pengembangan permainan outbound dalam meningkatkan kognitif anak usia dini yang dikembangkan dilakukan validasi isi dan validasi empirik.

Validasi isi dilakukan 2 validator ahli. Hasil revisi dan penilaian oleh validator yang dikemukakan sebelumnya membuktikan bahwa media dan perangkat yang telah dikembangkan berupa Buku Panduan secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kevalidan.

Hasil validasi ahli menunjukkan buku panduan pengembangan media berbasis barang bekas dalam meningkatkan kosakata anak usia dini yang telah dikembangkan ini, ditinjau dari keseluruhan aspek yang sudah dinyatakan valid, namun masih terdapat saran- saran perbaikan yang perlu diperhatikan untuk kesempurnaan buku panduan tersebut. Validator kedua, menyarankan untuk menambahkan indikator pada buku panduan agar lebih jelas tentang cara pengembangan media barang bekas. Namun pada intinya buku panduan dan media pembelajaran berbasis barang bekas dalam meningkatkan kosakata anak usia dini yang disusun peneliti dapat diterapkan pada uji coba.

Setelah teruji valid oleh 2 orang ahli maka dilakukan validasi empirik oleh guru kelas di Lembaga tk Yamal-Haq Makassar. Hasil uji coba terbatas tersebut menghasilkan sebuah media pembelajaran dalam meningkatkan kosakata anak usia dini.

Kepraktisan media pembelajaran didasarkan pada tingkat keterlaksanaan dan kemampuan guru mengelola pembelajaran. Hasil validasi empirik oleh guru menunjukkan bahwa presentase penggunaan media berbasis barang bekas dalam meningkatkan kognitif anak pada kegiatan awal mencapai 93% yang berarti keterlaksanaan permainan mengumpulkan bendera (K1) dianggap tinggi, dan secara perlahan mengalami peningkatan persentase pada kegiatan berikutnya (K2, K3, K4, K5) hingga mencapai 98% pada permainan halang melintang (K6). Hal itu karena media barang bekas dalam pembelajaran di lembaga PAUD merupakan suatu media baru, sehingga perlu adanya adaptasi guru dan anak

dalam menerapkannya.

Namun karena penerapan media berbasis barang bekas ini mempunyai panduan yang telah divalidasi oleh ahli maka guru dapat menerapkannya dengan sangat baik, terbukti dari hasil pengamatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada media yang diujicoba menunjukkan kemampuan guru mengelola pembelajaran sangat baik dan terus meningkat perlahan sejalan dengan pemahaman guru terhadap media pembelajaran berbasis barang bekas.

Hasil evaluasi perkembangan kosakata anak yang dilakukan, menunjukkan bahwa anak mengalami peningkatan pemahaman terhadap materi yang diberikan. Anak lebih mudah memahami materi dan mampu menyimpannya lebih lama. Hal tersebut karena perasaannya senang selama belajar mempengaruhi daya tangkap/pemahaman (kognitif) anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis barang bekas dengan memperhatikan aspek materi (pembelajaran dan materi) dan aspek media (tampilan dan penggunaan) sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran kosakata. Materi disesuaikan dengan karakteristik anak, mudah digunakan dalam pembelajaran, dan sesuai dengan kurikulum. Tampilan harus menarik dan memudahkan anak dalam memahami materi, sedangkan penggunaan harus memudahkan anak dalam menggunakan media. Hasil validasi ahli media berbasis barang bekas validasi aspek kesesuaian pemilihan bentuk pada media pembelajaran rerata 4,0 kategori sangat valid, aspek kesesuaian proporsi warna media rerata 4,0 kategori sangat valid, aspek kemenarikan bentuk media dengan rerata 4,0 kategori sangat valid, aspek kesesuaian pemilihan jenis barang bekas rerata 4.0 dan aspek kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada kosakata anak juga memiliki rerata 4,0. Validasi media berbasis barang bekas dilakukan terhadap anak Kelompok B TK Yamal-Haq Makassar. Proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis barang bekas dapat mengembangkankosakata pada anak.

Diantaranya anak dapat secara mudah memahami konsep warna, ukuran, bentuk melalui benda konkret.

DAFTAR PUSTAKA

Agustiah. 2013. Pengembangan Modul Pembelajaran Pengukuran Listrik Berbantuan Komputer SMK Negeri 3 Makassar, *Tesis*. Tidak diterbitkan. Makassar: Program Pascasarjana UNM Makassar.

Anita Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana, 2011.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.

Asmawati, L.(2014) Perencanaan pembelajaran PAUD. PT Rosdakarya Bandung

Azwar, Syaifuddin. 2012. *Reliabilitas dan validitas* edisi 2: Yogyakarta: Penerbit Pustaka Pelajar.

Department of Natural Resources. (2011). *Wee Recyclers- A recycling activity and learning guide for educators and children ages 3-5*. Washington, D.C: Wisconsin Department of Natural Resources.

Desmita, 2006, Psikologi Perkembangan, PT Remaja Rosdakarya Bandung

Houseini, E. A and Rasouli, E. (2015). Study aimed to investigate the impact of quality of work life on employee creativity agricultural organization of ardebil. *Journal of Social Issues & Humanities, Volume 3, Issue 3, March 2015 ISSN 2345-2633*. Diambil tanggal 22 Mei 2015, dari <http://www.journalsih>.

Hurlock, Elizabeth Bedisi 5 (1980), Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Erlangga, Jakarta

H.H. Sri & Sujarwo. 2015. Upaya meningkatkan kreativitas anak dengan memanfaatkan media barang bekas di kota Bima. *Jurna pendidikan dan pemberdayaan masyarakat*. V.2 – Nomor 2 (215-225)

Khusniah, *Peningkatan Kemampuan Bercerita Melalui Gambar Seri Pada Anak Kelompok A Di TK surya Harapan Candi Sidoarjo*, Universitas Negeri Surabaya, 2013.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Peraturan Pemerintah Tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV Pasal 19 ayat 1

- Neti Marliati. Penggunaan Metode Karyawisata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Anak TK Al-Ikhlas Kecamatan Sumedang Utara. Sumedang, 2012
- Nur Ardiyanti Wahyuni, *Pengembangan Bicara Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Visual Di BA Aisyiyah Gatak Delanggu*, IAIN Surakarta, 2017.
- Permen PAN dan RB 16, 2010 *Tentang Penilaian Angka Kredit* [WWW.Manfaatmediapembelajaranof .com](http://WWW.Manfaatmediapembelajaranof.com), diakses tanggal 25 November 2019
- Pribadi, BA. 2014. *Model Desain Sistem Pembelajaran: Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Putra, Nusa. 2011. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*, Jakarta: Penerbit Raja Grafindo Persada.
- Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar. 2019. *Pedoman Penulisan Tesis Dan Disertasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Semiawan, Conny dkk. 1989. *Pendekatan Keterampilan Proses :Bagaimana Mengaktifkan Siswa dalam Belajar*, Jakarta. PT Gramedia Van Els, Theo et al. 2004. *Applied Linguistic and the Learning and Teaching Foreign Languages*. New York: Chapman and Hill, Inc
- Riyanto, Yatim. 2010. *Metodologi penelitian pendidikan*. Surabaya: Penerbit SIC.
- Sujana, I Wayan & I Ketut Suparya. 2013. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Singaraja: Undiksha.
- Sudjana, Nana. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Siarni, dkk. 2014. Pemanfaatan BarangBekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 07 Salule Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol.3 No. 2*. Tersedia pada <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=174582&val=5150&title=Pemanfaatan%20Barang%20Bekas%20Sebagai%20Media%20Pembelajaran%20Untuk%20Meningkatkan%20Hasil%20Belajar%20IPA%20Siswa%20Kelas%20IV%20SDN%2007%20Salule%20Mamuju%20Utara> (diakses pada tanggal 8 oktober 2019)

Soemiarti Patmonodewo, 2003, Pendidikan Anak Prasekolah, Kerjasama
DEPDIKBUD dan Penerbit Rineka Cipta Jakarta

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung:
Penerbit Alfabeta.

Widoyoko. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka
Pelajar.