



Pengembangan Media Kincir Pintar dengan Metode Demonstrasi dan Bermain untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Ekspresif dan keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Batang

Eny Herowati^{1(*)}, Ida Dwijayanti², Achmad Buchori³

^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

¹TK Negeri Pembina Batang

Received : 11 Apr 2023
Revised : 16 Nov 2023
Accepted : 16 Des 2023

Abstract

The background of this research is the conditions in the Batang Pembina Batang State Kindergarten, Kalisalak Village, Batang. Researchers also found problems learning expressive language skills and expressive language literacy and low literacy reaching 75%. The approach used in this research is the type of research carried out is the ADDIE development research method including: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations. The ADDIE model was developed by Dick and Carry in 1996 to design learning systems (Mulyaningsih, 2016). This model can be used for various forms of product development in learning activities such as models, learning strategies, learning methods, media and teaching materials. The results of this study are 1. Results of the Smart Wheel (Kintar) media validation using demonstration and play methods to improve expressive language skills and literacy of children aged 5-6 years with very valid criteria. 2. Practicality The validation of the Smart Wheel (Kintar) media with the demonstration and playing method developed can improve expressive language skills and early childhood literacy in kindergarten based on the results of teacher and student response questionnaires. 3. Being able to improve the expressive language skills and literacy of children aged 5-6 years in Kindergarten. The effectiveness of learning using the Smart Wheel (Kintar) media with demonstration and play methods can be seen through the effectiveness test with the result that the Smart Wheel (Kintar) media with Demonstration and play methods can improve expressive language skills and motor literacy in early childhood in kindergarten, this is shown by the average score of students' learning ability assessment of 4.00. it can be concluded that the effectiveness of the Smart Wheel (Kintar) media with demonstration and play methods to improve expressive language skills and early childhood literacy falls within the very good criteria.

Keywords: Smartwheel; Expressive Language; Literacy

(*) Corresponding Author: enyhero78@gmail.com

How to Cite: Herowati, E., Dwijayanti, I., & Buchori, A. (2023). Pengembangan Media Kincir Pintar dengan Metode Demonstrasi dan Bermain untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Ekspresif dan keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Batang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, Vol (No): 277-286.

PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menangani anak usia 4-6 tahun. Menurut para ahli, usia ini disebut juga usia emas (*golden age*) di mana anak memiliki masa peka dan anak mulai *sensitif* menerima stimulasi dalam mengembangkan seluruh potensinya (Devitawati, 2017). Masa ini ditandai dengan pesatnya perkembangan dan pertumbuhan fisik serta psikis yang meliputi nilai-nilai agama, sosial, kemandirian, bahasa, kognitif, dan seni. Perkembangan dan pertumbuhan anak supaya dapat tercapai secara optimal, memerlukan stimulasi yang sesuai atau upaya sadar dari orang tua, guru dan orang dewasa lainnya yang ada di sekitarnya. Usaha sadar tersebut dikenal dengan pendidikan. Hal tersebut terdapat dalam Bab II pasal 3 Undang-Undang No.20 Tahun 2003 yang menetapkan tentang Pendidikan Nasional. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak, mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggung jawab.



Tugas utama di Taman Kanak- Kanak adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku, ketrampilan dan intelektual agar dapat beradaptasi dengan pola kegiatan pembelajaran yang sesungguhnya disekolah dasar. TK merupakan lembaga pendidikan pra sekolah, TK tidak mengemban tanggungjawab utama dalam membelajarkan ketrampilan membaca dan menulis. Pembinaan ketrampilan tersebut haruslah menjadi tanggungjawab utama lembaga pendidikan sekolah dasar. Namun, pada praktiknya baik TK pengenalan keaksaraan awal (Hartanti & Kurniawan, 2022), tidaklah sejalan dengan aturan dan tidak sesuai kebutuhan perkembangan anak. Tugas utama membelajarkan kemampuan membaca dan menulis yang harusnya ada disekolah dasar seolah bergeser menjadi tanggungjawab TK. Bahkan di beberapa tempat, sekolah dasar mengajukan persyaratan tes calistung untuk penerimaan siswa baru. Hal ini yang menjadi kekhawatiran orang tua sehingga timbul keinginan untuk cenderung memaksakan anak untuk bisa calistung setelah lulus TK. Permasalahan ini pun menjadi dilema tersendiri bagi PAUD maupun TK.

Karena tuntutan orang tua yang khawatir anaknya tidak mampu mengikuti pelajaran di sekolah dasar mendorong guru untuk melakukan praktek calistung menggunakan metode konvensional. Karena permasalahan tersebut, pendidik pun saat ini menjadi terbebani dengan berbagai tuntutan orang tua yang mengharapkan anak-anaknya sudah mampu calistung. Padahal seharusnya anak belajar melalui bermain. Untuk kebutuhan itu guru dituntut kreatif dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang menarik untuk menstimulasi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan.

Media pembelajaran “kincir pintar” ; Arti belajar (Pustaka Edukasi;2020) adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang di mana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Dalam proses pembelajaran tak jarang kita menemui fase kebosanan sehingga dapat mengganggu proses belajar itu sendiri. Media pembelajaran yang bernama “Kincir Pintar”. Alasan mengapa media pembelajaran ini di namai kincir pintar, yaitu karena media pembelajaran ini berbentuk kincir dan memuat materi pembelajaran dan jika di mainkan secara terus menerus maka materi yang di pelajari di dalam kincir pintar ini dapat cepat dipahami oleh sang pemain.

METODE

Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Batang pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Responden yang dipilih adalah ahli isi/materi, ahli teknologi pembelajaran guru dan siswa. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Sukmadinata (2010:164) menyatakan bahwa R&D adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Dick, Carey, dan Carey (2009) yang dikembangkan oleh Walter Dick, Lou Carey, dan James O Carey Dick,

Carey, dan Carey dalam bukunya yang berjudul *The Systematic Design of Instructional (7th edition)* mengemukakan bahwa terdapat sepuluh langkah pengembangan pada model ini (Dick, Carey, dan Carey, 2009:6—8) Sepuluh langkah tersebut, yaitu (1) menganalisis kebutuhan, (2) melaksanakan analisis pembelajaran, (3) analisis siswa, (4) merumuskan tujuan pembelajaran khusus, (5) mengembangkan instrumen penilaian, (6) mengembangkan strategi pembelajaran, (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif pembelajaran, (9) revisi bahan pembelajaran, dan (10) merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif. Peneliti memilih model Dick, Carey, dan Carey dengan pertimbangan bahwa model rancangan sistem yang sering dipakai dalam penelitian dan pengembangan secara luas (Setyosari, 2015:284). Subjek penelitian ini terdiri atas ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran sebagai validator dan guru siswa TK Negeri Pembina Batang sebagai pengguna.



Teknik pengumpulan data awal penelitian diperoleh dari analisis kebutuhan di sekolah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi di sekolah, wawancara guru dan siswa, analisis buku siswa dan buku guru. Sementara itu data penelitian diperoleh pada saat validasi bahan ajar dan uji coba produk. Validasi bahan ajar dilakukan oleh ahli isi/materi dan ahli Media pembelajaran. Uji coba produk dilakukan sebanyak tiga tahap, pertama uji coba perorangan yang terdiri atas 20 siswa secara bergiliran dan satu orang guru kelas B. Uji coba kelompok kecil terdiri atas enam orang siswa dan satu orang guru kelas B.

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2015:407) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian dan pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang dikembangkan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau laboratorium, tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll. (Sukmadinata, 2010:164-165).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa metode penelitian pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada melalui tahap uji keefektifan produk tersebut dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu modul pembelajaran untuk meningkatkan kecakapan literasi dan numerasi.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Batang, Kabupaten Batang, Jawa Tengah. Waktu penelitian adalah semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) di mana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya (Sugiyono 2019a). Berdasarkan pengertian tersebut, maka variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari seseorang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis variabel yaitu variabel terikat (*dependent*) dan variabel bebas (*independent*).

Variabel Terikat (Dependen)

Variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2019a). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Bahasa Ekspresif dan Keaksaraan.

Variabel Bebas (Independen)

Variabel bebas atau variabel independen menurut Sugiyono adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono 2019a). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Kincir Pintar, yang dalam hal ini adalah akibat yang ditimbulkan oleh pengalaman yang diperoleh anak dalam proses Media Kincir Pintar dengan metode demonstrasi dan bermain.

Desain dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analyze (Analisis)

Tahap *analyze* (analisis) dalam penelitian ini meliputi kegiatan sebagai berikut (1) melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik, (2) melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, ketrampilan, sikap, yang telah dimiliki oleh peserta didik, serta aspek lain yang terkait, dan (3) melakukan analisis materi sesuai dengan tuntutan kompetensi. Tahap analisis menyangkut tiga pertanyaan yang harus dijawab dengan tuntas. Pertama, kompetensi apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan. Pertanyaan ini menyangkut segala kapasitas belajar yang ini dicapai peserta didik setelah memanfaatkan produk pengembangan dalam pembelajaran. Kedua, bagaimana karakteristik peserta didik yang dimaksud adalah pengetahuan awal yang dimiliki, minat dan bakat secara umum, dan gaya belajar. Ketiga, materi apa saja yang perlu dikembangkan sesuai yang akan dituntut peserta didik. Pertanyaan ketiga ini berkenaan dengan analisis materi.

Hasil analisis kebutuhan dan penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik umum peserta didik usia 5-6 tahun, beretnik jawa, dan berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang berbeda-beda. Berdasarkan wawancara dan observasi pada pembelajaran bahasa “Bahasa ekspresif dan Keaksaraan” merupakan materi yang dianggap sulit untuk dikuasai peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik. Hal ini terlihat dari 70% atau 14 peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Hasil dari kegiatan harian pada tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya 30% atau 6 peserta didik yang mencapai ketuntasan.

Design (Perancangan)

Tahap *design* (perancangan) dilakukan dengan kerangka acuan di antaranya (1) untuk siapa pembelajaran dirancang, (2) kemampuan apa yang peneliti inginkan untuk dipelajari, dan (3) bagaimana materi pembelajaran atau ketrampilan dapat dipelajari dengan baik. Berdasarkan pertanyaan tersebut, maka perancangan pembelajaran difokuskan pada tiga kegiatan yaitu pemilihan materi *sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan kompetensi, strategi pembelajaran yang diterapkan dan bentuk, serta metode asesmen dan evaluasi yang digunakan.*



Gambar 1. Pengembangan Media Kintar

Dalam penelitian ini, peneliti membuat media “Kintar dengan metode demonstrasi dan bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun” (Gambar 1). Materi tersebut dipilih karena berdasarkan hasil pembelajaran di TK Negeri Pembina Batang, banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria masih minim (rendah). Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan gaya belajar visual kinestetik. Peserta didik juga dapat belajar dengan cara demonstrasi dan bermain secara langsung. Gaya belajar dengan mempraktikkan langsung adalah gaya bahasa kinestetik.

Development (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah kegiatan *development* (pengembangan) yang intinya adalah kegiatan menerjemahkan spesifik bahasa ke dalam bentuk fisik sehingga kegiatan ini



menghasilkan *prototype*. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yakni pemilihan materi, karakteristik peserta didik, tujuan kompetensi, dan evaluasi yang diwujudkan dalam bentuk *prototype*. Dalam hal ini peneliti menghasilkan *prototype* berupa media pengembangan media kintar.



Gambar 2. Pengembangan Media Kintar Sesudah Revisi

Desain awal (*initial design*) yaitu rancangan media kincir pintar yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diberi masukan oleh dosen pembimbing. Masukan dari dosen pembimbing akan digunakan untuk memperbaiki media kincir pintar sebelum dilakukan produksi. Kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran perbaikan media kincir pintar dari dosen pembimbing dan nantinya rancangan ini akan dilakukan tahap validasi. Rancangan ini berupa Draft I dari media kincir pintar (Gambar 2). Tahap ini berisi kegiatan membuat rancangan menjadi produk atau menguji validitas produk secara berulang-ulang sampai dihasilkan produk yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan uji coba kepada peserta didik. Langkah-langkah dalam tahapan ini adalah sebagai berikut:

Validasi Ahli (*Expert Appraisal*)

Validasi ahli ini berfungsi untuk memvalidasi konten materi pembelajaran bahasa ekspresif dan keaksaraan dalam media kincir pintar sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal. Media kincir pintar yang telah disusun kemudian akan dinilai oleh dosen ahli materi dan ahli media, sehingga dapat diketahui apakah media kincir pintar tersebut layak diterapkan atau tidak. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media kincir pintar yang dikembangkan. Setelah draf 1 divalidasi dan direvisi, maka dihasilkan draf II. Draf II selanjutnya akan diujikan kepada peserta didik dalam uji coba lapangan terbatas.

Uji Coba Produk (*Development Testing*)

Setelah dilakukan validasi ahli kemudian dilakukan uji coba lapangan terbatas untuk mengetahui hasil penerapan media kincir pintar dalam pembelajaran di kelas, meliputi pengukuran motivasi belajar peserta didik dan pengukuran hasil belajar peserta didik. Hasil yang diperoleh dari tahap ini berupa media kincir pintar yang telah direvisi.

Uji Validasi

Uji validasi dilakukan untuk menghasilkan produk dari hasil penelitian yaitu MEDIA KINTAR (Kincir Pintar).

Implementation (Implementasi)

Tahap selanjutnya adalah *implementation* (implementasi). Hasil pengembangan diterapkan dalam pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, menarik, dan keefisienan pembelajaran. *Prototype* produk pengembangan perlu diuji coba secara nyata di lapangan untuk memperoleh gambaran tentang tingkat keefektifan, menarik dan keefisienan pembelajaran.

Dalam tahap ini peneliti melakukan uji coba produk untuk peserta didik kelompok B2 TK Negeri Pembina Batang pada bulan Oktober 2022. Dalam uji coba tersebut, peserta didik terlihat sangat antusias dalam mencoba produk media pembelajaran yang diujicobakan oleh peneliti. Produk media kintar pembelajaran



bahasa ekspresif dan keaksaraan yang diujicobakan juga terbukti efektif, menarik, dan efisien. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik dan hasil peserta didik dalam kegiatan mengerjakan tugas menyatakan 90% atau 18 peserta didik yang melebihi ketuntasan minimal (rendah).

Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah melakukan evaluasi (*evaluation*). Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah dengan cara evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data ada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan produk. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan evaluasi formatif melalui dua tahap. Tahap pertama dengan cara menguji-validasikan produk kepada dosen pembimbing, dosen ICT selaku validator, dan Praktisi guru PAUD. Data evaluasi tahap kedua data hasil uji coba perorangan dan uji coba lapangan, berupa data hasil *review* dari peserta didik. Data evaluasi tersebut berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang terdapat pada lembar kuesioner. Hasil data evaluasi tersebut digunakan untuk mereview produk penelitian untuk meningkatkan kualitas produk agar lebih baik. Pada bagian ini diuraikan hasil uji pengembangan media Kintar untuk meningkatkan bahasa ekspresif dan keaksaraan.

Tabel 1. Hasil Analisis Kevalidan Media Kintar oleh Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Nilai
1	Materi	
	a. Penggunaan Media Kintar sesuai dengan materi pembelajaran anak usia dini.	4
	b. Media bermain Kintar yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran Kurikulum dan Standar PAUD.	4
2	Ilustrasi	
	a. Media bermain Kintar yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.	4
	b. Media bermain Kintar dapat mempermudah peserta didik dalam memvisualisasikan materi cerita bergambar sesuai tema untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak Usia 5-6 tahun.	4
3	Kualitas dan Tampilan Media	
	a. Penampilan media Kintar menarik perhatian peserta didik kelompok Anak Usia 5-6 tahun.	4
	b. Media bermain Kintar yang digunakan memenuhi prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini.	5
4	Daya Tarik	
	a. Penggunaan media <i>Kintar</i> digunakan secara maksimal dapat menunjang proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.	5
	b. Penggunaan media Kintar dapat mengembangkan ide atau gagasan peserta didik kelompok TK melalui pengalaman bermain dalam proses pembelajaran.	4
5	Kebahasaan	
	a. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan siswa dalam tanya jawab.	4
	b. Kemudahan mengungkapkan perasaan dan mengenal huruf.	
6	Dukungan pelaksanaan demonstrasi dan bermain	
	a. Mendukung perhatian anak dan lebih dipusatkan.	5
	b. Proses belajar anak lebih terarah pada materi yang dipelajari.	4
	c. Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri anak.	4
Rata-rata		4,41

Berdasar data pada Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) oleh ahlimedia dinyatakan valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena interval yang diperoleh berdasar validasi ahli media nilai



Mean 4,41 dengan kategori sangat baik dari nilai pengamatan 5,00. Lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar 4.6 yang memperlihatkan rincian hasil kevalidan materi pada media Kincir Pintar yang dikembangkan berdasarkan Ahli Media.

Pembahasan

Kevalidan

Cara mengembangkan media kintar dengan metode demonstrasi dan bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Batang yang dinyatakan valid oleh ahli materi, media, dan praktisi untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Ahli materi menyatakan valid pada aspek tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, penyajian, kualitas motivasi. Sedangkan Ahli media menyatakan valid pada (1) aspek materi yang mencakup penggunaan media kintar, (2) aspek ilustrasi yang mencakup visualisasi materi, (3) aspek kualitas dan tampilan media yang terdiri dari penampilan media Kintar, (4) aspek daya tarik yang mencakup penggunaan media, 5) aspek kebahasaan yang mencakup kesesuaian bahasa, (6) dukungan pelaksanaan demonstrasi dan bermain yang mencakup perhatian dan proses belajar anak. Dengan demikian dari aspek kevalidan media Kincir Pintar (Kintar) yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar membantu peserta didik belajar secara mandiri.

Penggunaan model pembelajaran dengan media Kincir Pintar (Kintar) yang dikembangkan dinyatakan valid untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, hal ini seperti pernyataan Wulandari dan Sholihin (2015:143), bahwa salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan materi secara signifikan. Sedangkan Finkle and Torp (1995) dalam Shoimin (2014: 45) menyatakan model media pembelajaran merupakan pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang mengembangkan secara stimulan strategi pemecahan masalah dan dasar-dasar pengetahuan, keterampilan yang dapat membuat peserta didik ikut aktif berpartisipasi dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif. Sehingga pengembangan media pembelajaran yang valid dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan awal peserta didik. Sehingga berdasar pembahasan kevalidan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain yang valid dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan.

Kepraktisan

Kepraktisan media kintar dengan metode demonstrasi dan bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Batang Media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain dinyatakan praktis berdasar uji keterbacaan peserta didik dan uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas dan teman sejawat. Penggunaan pengembangan Media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain berdasar uji keterbacaan peserta didik memperoleh skor dengan interval $64,16 > 63$ masuk kategori sangat baik. Dengan demikian dari aspek kepraktisan Media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahdiyanta dalam Shobirin (2020: 25) yang menyatakan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan bahasa ekspresif dan keaksaraan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pernyataan senada juga ditulis oleh Zhafirah, et al. (2021: 206-216) yang menyatakan penggunaan media pengembangan Kincir Pintar (Kintar) membuat pembelajaran menyenangkan karena dilengkapi fasilitas gambar sehingga peserta didik antusias dan aktif dalam proses pembelajaran.

Keefektifan

Keefektifan penggunaan media kintar dengan metode demonstrasi dan bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina Batang merupakan ukuran keberhasilan penerapan media pembelajaran media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain yang valid dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan peserta didik yang dianalisis dalam uji coba lapangan. Penelitian ini



mengambil data pretest dan posttest dari kelompok B TK Negeri Pembina Batang.

Pretest dilakukan sebelum perlakuan dan peserta didik mengenal bahasa ekspresif dan keaksaraan menggunakan kartu huruf sedangkan posttest dilakukan setelah peserta didik mendapat perlakuan dengan belajar menggunakan media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) diperoleh dari nilai pretest peserta didik sebelum perlakuan dan nilai posttest setelah perlakuan.

Rata-rata kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan peserta didik kelompok B TK Negeri Pembina Batang pada pretest 59,735 dan pada posttest 81,294. Ada peningkatan 21,559 poin dan rata-rata *n-gain* kemampuan bahas ekspresif dan keaksaraan peserta didik kelompok B TK Negeri Pembina Batang masuk kategori rendah. Berdasar atas uji normalitas, homogenitas, *paired sample T-Test*. Dalam uji normalitas yang dilakukan terhadap hasil belajar pretest dan posttest menyatakan bahwa nilai sig. pada soal pretest 0,93 dan soal posttest 0,17 sehingga nilai sig. lebih besardari 0,05. Maka hasil uji normatif menunjukkan bahwa H_0 diterima dan artinya data yang digunakan berdistribusi normal. Sedang dalam uji homogenitas dinyatakan bahwa nilai signifikansi adalah $0,07 > 0,05$ berarti H_0 diterima yang dan data yang digunakan memiliki varians sama (homogen).

Paired Sample T-Test dalam penelitian ini diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pretest sebesar 69,17, sedangkan untuk nilai rata-rata hasil belajar posttest sebesar 77,50. Maka hasil belajar pretest $69,17 < posttest 77,50$, yang artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pretest dengan hasil belajar posttest. Sehingga ada pengaruh implemantasi media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan peserta didik. Dengan demikian dari aspek keefektifan media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan materi peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Wulandari dan Sholihin (2016: 437) yang menyatakan bahwa implementasi media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) memberi kontribusi yang lebih baik terhadap peningkatan aspek sikap materi peserta didik dengan rata-rata *n-gain* kelas adalah 0,48 berkategori peningkatan sedang dan kelas diperoleh 0,32 dengan kategori peningkatan sedang. Wulandari dan Sholihin (2016: 437) juga menyatakan hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (1-tailed) $0.011 < 0,050$, berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Zhafirah, et al. (2021: 206-216) menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan keefektifan pengembangan media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian senada menyatakan media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dalam kegiatan pembelajaran layak digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan (Febyarni, 2017).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Hasil Validasi media Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun dengan kriteria sangat valid.
2. Kepraktisan Validasi media Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia dini di taman kanak-kanak berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan siswa.
3. Mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak, Keefektifan pembelajaran menggunakan media Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain dapat dilihat melalui



uji efektivitas dengan hasil yaitu media Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain mampu meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan motorik anak usia dini di taman kanak-kanak, hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata penilaian kemampuan belajar siswa 4.00. dapat disimpulkan keefektivan media Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia dini masuk dalam kriteria sangat baik.

Implikasi

Hasil penelitian mengenai pengembangan media Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak, terdapat implikasi praktis yaitu dapat dijadikannya media Kincir Pintar (Kintar) dengan metode demonstrasi dan bermain menjadi salah satu acuan bagi guru anak usia dini di Taman Kanak-kanak dalam meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan siswanya.

Saran

Pada pengembangan media Kincir Pintar (Kintar) ini, peneliti menyadari bahwa media yang dikembangkan jauh dari kata sempurna, untuk itu agar penggunaan media dapat terlaksana dengan maksimal, maka peneliti memiliki saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan temuan ini maka pembelajaran menggunakan media Kincir Pintar (Kintar) untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif dan keaksaraan anak usia 5-6 tahun terbukti lebih efektif.
2. Kegiatan pembelajaran menggunakan media Kincir Pintar (Kintar) memerlukan peran aktif guru dalam membuat variasi media yang dilakukan Sehingga siswa mendapatkan pesan pembelajaran secara menyeluruh dan maksimal.
3. Temuan ini perlu dilakukan penelitian lain secara lebih lanjut sehingga media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) dapat dikembangkan dengan bermacam-macam variasi media, sehingga nilai kebermanfaatannya dari media ini dapat lebih maksimal.
4. Peneliti berharap pengembangan media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) ini di lingkup yang lebih luas tidak hanya di TK Pembina Batang saja, namun juga di taman kanak-kanak lainnya. Agar media pembelajaran Kincir Pintar (Kintar) modifikasi menjadi permainan yang menarik untuk anak-anak usia dini.
5. Melalui penelitian ini, guru diharapkan terinspirasi dan selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran., guru lebih di tuntut untuk dapat memberikan pembelajaran yang berkualitas dan efektif dengan memanfaatkan teknologi dan sumber belajar yang telah tersedia yang disesuaikan dengan kondisi serta kemampuan peserta didik sehingga siswa akan termotivasi dan semakin minat mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, Nahrowi, Suci Utami Putri, and Finita Dewi, 'Peningkatan Kemampuan Koneksi Matematika Melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2020), 1325-38 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.846>>
- Aisy, Rohidatul, 'Bab I ' ' ي ِ خ ح ض ط ظ', *Galang Tanjung*, 2504, 2015, 1-9 <https://eprints.umm.ac.id/65932/2/BAB_I_Rohidatul_Aisy_D3_Perbankan_Keuangan_%28006%29.pdf>
- Amri, Nur Alim, 'Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar', *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 1.2 (2017), 105 <<https://doi.org/10.26858/pembelajar.v1i2.4864>>
- Ardini, Puspa Pupung, and Anik Lestarinigrum, 'Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini', *Adjie Media Nusantara*, 2018, p. 3
- Atfhal, Raudhatl, Fakultas Agama, Islam Universitas, and Islam Malang, 'THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume ... Nomor ... Tahun ... e-ISSN: ...', 3.1 (2022), 1-7
- Brier, Jennifer, and lia dwi jayanti, 'No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康



- 関連指標に関する共分散構造分析Title', 21.1 (2020), 1-9 <<http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>>
- Dede, Nahdi salim, Yonanda devi Afriyuni, and Agustin nurul Fauziah, 'Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Pada Mata Pelajaran Ipa', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4.2 (2018), 9-16
- Devitawati, engla, 'Efektivitas Media Kincir Kata Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Taman Kanak-Kanak Harapan Dharmawanita Painan Kabupaten Pesisir Selatan', *Lectura: Jurnal Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 12-21
- Hartanti, Dwi, and Mozes Kurniawan, 'Buku Literasi Augmented Reality Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Aspek Keaksaraan AUD', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.4 (2022), 3100-3110 <<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2042>>
- Husna, Amalia, and Delfi Eliza, 'Strategi Perkembangan Dan Indikator Pencapaian Bahasa Reseptif Dan Bahasa Ekspresif Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Family Education*, 1.4 (2021), 38-46 <<https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.21>>
- Moshinsky, Marcos, 'No Titleبیب', *Nucl. Phys.*, 13.1 (1959), 104-16
- Nita Nurcahyani WS, Elizabeth Prima, Putu Indah Lestari, 'Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B Di Tk Astiti Dharma', *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Permainan Menjepit Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok*, 1.1 (2016), 48
- Nurjanah, Siti, Endah Nurrohmah, and Ifat Fatimah Zahro, 'Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia Dini Melalui Media Animasi Di Tk Budi Nurani Cimahi', *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2.6 (2019), 393 <<https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p393-398>>
- Pratiwi, Nila, Asri Karolina, and Idi Warsah, 'Volume 01 , Number 04 December 2020', 01.04 (2020)
- Purwaningsih, D G, F Agustini, and ..., 'Pengembangan Media Kintar (Kincir Pintar) Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar', ... *Nasional Hima Dan ...*, Smart Mill, 2018, 1606-17 <<http://prosiding.upgris.ac.id/index.php/SD2017/pgsd20172/paper/view/2254>>
- Rohmah, Naili, 'Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Tarbawi*, 13.2 (2016), 27-35
- Saepudin, Asep, 'Pembelajaran Sains Pada Program Pendidikan Anak Usia Dini', *Jurnal Teknodik*, XV.2 (2011), 213-26
- Safitri, Utari Nuriya, Ervin Nurul Affrid, and Adi Buana Surabaya, 'Pengaruh Media Kintar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun', 04 (2022), 109-14
- Susanti, Melisa Eka, 'Upaya Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini Di Tk Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2018), 1689-99
- Werdiningsih, Ayu Thabita Agustus., and Kili. Astarani, 'Peran Ibu Dalam Pemenuhan Kebutuhan Dasar Anak Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah', *STIKES Kediri*, 2019, 82-98-98 <astaranikili@gmail.com>
- Widiyati, Sri, and Martha Citraningwulan Dwi Saputri, 'Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Melalui Kegiatan Bermain Peran Makro Pada Kelompok A', *Jurnal PAUD Teratai*, 05.03 (2016), 91-94 <<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/15742>>
- Zakiyah, A, Y Riyanto, and M Jacky, 'Pengembangan Media Game Edukasi Kincir Pintar Asean Melalui Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil ...', *Jurnal Education and ...*, 9.2 (2021), 572-79 <<http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2805>>