



**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**

Ratnasari Dwi Ade Chandra
IKIP PGRI Jember

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Februari 2017
Disetujui Februari 2017
Dipublikasikan
Maret 2017

Keywords:

*Development visual
media flashcard,
introduce letters
vocal*

Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui keefektifitasan pengembangan media visual Kartu Angka untuk mengenalkan huruf vokal a, i, u, e, o pada anak usia dini. Penelitian dilaksanakan di PAUD Labschool Jember dengan menggunakan teknik purposive sampling, atas media visual Kartu Angka yang ikut serta dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Data yang diambil adalah Data uji coba produk terdiri dari Validasi desain, Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kecil, Uji Coba Besar. Metode analisa menggunakan uji normalitas dan t-test. Desain Uji coba yang digunakan adalah Desain Eksperimen tipe *One Group Pre-Test* dan tipe *Post-Test Design*. Hasil uji normalitas data sebelum menggunakan media visual Kartu Angka diperoleh data bahwa nilai signifikan kolmogorov smirnov sebesar 0,014 dan nilai signifikan Shapiro-wilk sebesar 0,041. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} \geq 0,05$: artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data sesudah menggunakan media visual Kartu Angka diperoleh data bahwa nilai signifikan kolmogorov smirnov sebesar 0,063 dan nilai signifikan Shapiro-wilk sebesar 0,06. Hasil uji t sampel berpasangan, nilai t test (t hitung) sebesar -9,255 dan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000. Nilai t test (t hitung) lebih besar dari kriteria t tabel yaitu -3,120. Nilai signifikan hasil uji t sampel berpasangan lebih kecil dari batas maksimum yang ditentukan yaitu 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah media visual Kartu Angka (Ha diterima).

Abstract

This research to know the effectiveness of development visual media flashcard to introduce letters vocal in early childhood. Research carried out in Paud Labschool Jember using a purposive sampling technique, over media visual flashcard who participated in school learning activities. Data is taken from trial data product consists of the design validation, Individual Trial, Trial Small, Large Trial. The analysis method is using the normality analysis test and t-test. The trials test design used is the One Group Pre-Test type Experimental Design and Post-Test Design type. Results of normality data test before using flashcard visual media data showed that significant value Kolmogorov Smirnov is 0,014 and value significant of Shapiro-Wilk is 0,041. Normality test results indicate that significant value is greater than the minimum limit is $\text{sig} \geq 0.05$: meaning that the data obtained is a normal distribution. Data normality test results after using visual media flashcard data showed that the significant value of 0.063 Kolmogorov Smirnov and Shapiro-Wilk significant value of 0.06. Data normality test results after using visual media flashcard data showed that the significant value of 0.063 Kolmogorov Smirnov and Shapiro-Wilk significant value of 0.06. Normality test results indicate that significant value is greater than the minimum limit is ≤ 0.05 sig: meaning that the data obtained normal distribution. the results of paired samples t test, t test (t) of -9.255 and significance value (sig) of 0.000. Value t test (t) is greater than t table criteria that is -3.120. Significant value paired sample t-test is smaller than the specified limit is 0.05 ($\text{sig} < 0.05$). It can be concluded if there are significant differences on early childhood cognitive ability before and after visual media flashcard (Ha acceptable).

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini kini semakin disadari oleh masyarakat keberadaanya, kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan dilandasi oleh Undang-undang Dasar Negara Republik Tahun 1945 pasal 31 ayat (1) menyebutkan bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan, dan ayat (3) menegaskan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur dengan undang-undang. Untuk itu, seluruh komponen bangsa wajib mencerdaskan kehidupan bangsa yang merupakan salah satu tujuan Negara Indonesia.

Anak khususnya anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk berkembang. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Selain itu secara naluriah mereka aktif bergerak, mereka akan menuju

kemana saja sesuai dengan minat dan kemauannya (Sri Mulyani, 2012:2).

Penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara diperoleh dari interaksi anak dengan orang-orang di sekitarnya. Teman sebaya merupakan agen penting bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya yang pada umumnya didapat melalui kegiatan bermain. Bermain bersama-sama dengan teman akan memberikan kesempatan pada anak untuk berkomunikasi satu sama lain, kosakata serta pengetahuan dari ia peroleh dari temannya ini. Selain itu ada permainan yang mempunyai fungsi mengembangkan kemampuan bahasa, antara lain melalui buku cerita, bermain khayal, bermain kata-kata, dan masih banyak lagi kegiatan lainnya (Rini Hildayani, dkk. 2011:4.11).

Sebelum anak siap untuk mengembangkan keterampilan bahasa dan memulai belajar membaca, guru dapat membantu mereka untuk menyadari secara umum adanya huruf dan kata-kata yang tertulis dan menggunakannya dalam semua situasi.

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*). Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang optimal apabila sehat badannya, cukup gizinya dan didik secara baik dan benar.

Pengembangan visual merupakan kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu (a) mengenali benda-benda sehari-hari; (b) membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks; (c) mengetahui benda ukuran, bentuk atau dari warna; (d) mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah yang belum sempurna; (e) menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar dari seri lainnya; (f)

menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai ke yang lebih rumit; (g) mengenali namanya sendiri bila tertulis; (h) mengenali huruf dan angka.

Menurut Arsyad (2002:4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Usia 0-5 tahun merupakan umur keemasan atau *golden age* dimana pada masa itu hampir 80 persen perkembangan otak terjadi pada umur tersebut. Jadi kesempatan ini jangan sampai terlewatkan pada anak-anak kita. Segala apa yang didengar dan dilihat akan direkam melalui dua pintu belajar, yaitu otak sadar dan otak bawah sadar.

Menurut Seefeldt dan Wasik (2008:330-331), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Keterampilan yang dikembangkan

adalah konsep tentang huruf cetak. Anak-anak berkesempatan berinteraksi dengan huruf cetak. Belajar mengenal huruf untuk mencapai kemampuan membaca awal bagi anak-anak. Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna.

Pengertian Kartu bergambar/ Kartu Angka adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu

yang berhubungan dengan gambar. Kartu Angka biasanya berukuran 8*12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti ingin meneliti sejauh mana Pengembangan Media Visual Kartu Angka Untuk Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini Usia 3-4 tahun.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah pengembangan media visual Kartu Angka efektif untuk mengenalkan huruf vokal a, i, u, e, o pada anak usia dini usia 3-4 tahun di PAUD Labschool Jember?

Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifitas pengembangan media visual Kartu Angka untuk mengenalkan huruf vokal a, i, u, e, o pada anak usia dini usia 3-4 tahun di PAUD Labschool Jember.

Kajian Pustaka

Media Visual Kartu Angka

Adapun pengertian media visual menurut para ahli sebagai berikut : Menurut Fathurrohman (2007:67) mengungkapkan bahwa media visual

adalah media yang mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai) foto, lukisan atau gambar dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu atau film kartun.

Selanjutnya menurut Wibawa dan Mukti (1992:27) menjelaskan bahwa media dibedakan menjadi 2 yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual diam antara lain Kartu Angka, foto, ilustrasi, diagram, poster, peta gambar pilihan dan potongan gambar dan sebagainya. Sedangkan media visual gerak antara lain gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan film kartun.

Fungsi Media Visual

Wibawa dan Mukti (1992:28) menjelaskan fungsi media diantaranya:

mengembangkan kemampuan anak, mengembangkan daya imajinasi anak, mengembangkan kreatifitas anak, membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal yang abstrak, serta merangsang anak

untuk mempelajari lebih jauh dan ingin lebih tahu.

Jenis-jenis Media

Secara umum dapat dibagi menjadi:

Media Visual: media visual adalah media yang bisa dilihat, dibaca dan diraba. Media ini mengandalkan indera penglihatan dan peraba. Berbagai jenis media ini sangat mudah untuk didapatkan. Contoh media yang sangat banyak dan mudah untuk didapatkan maupun dibuat sendiri. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.

Media Audio: media audio adalah media yang bisa didengar saja, menggunakan indera telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio dan kaset suara atau CD dan sebagainya.

Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. Internet termasuk dalam

bentuk media audio visual, tetapi lebih lengkap dan menyatukan semua jenis format media, disebut Multimedia karena berbagai format ada dalam internet.

Program Glenn Doman berfungsi untuk menstimulasi otak anak dengan mengajarkan Membaca, Matematika, Pengetahuan Ensiklopedia dan Aktifitas Fisik sambil bermain dan dapat diterapkan sejak usia bayi lahir. Program Glenn Doman menggunakan alat peraga yang disebut bits of intelligence atau biasa dikenal di Indonesia dengan nama Kartu Angka. Kartu Angka ini diajarkan kepada anak-anak dengan kecepatan yang cepat sekali, yaitu 1 kartu=1 detik, dengan total waktu pengajaran +/- 5-10 menit/hari.

Pengertian Kartu Angka

Adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. Kartu Angka biasanya berukuran 8*12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Adapun pengertian Kartu bergambar / Kartu Angka menurut para ahli

antara lain : Menurut Rudi Susilana dan Cepiriyana Kartu Angka merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25*30 cm. Gambar-gambar pada Kartu Angka merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.

Dini Indriana juga mengungkapkan bawa Kartu Angka adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *postcard* atau sekitar 25*30 cm.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Kartu Angka adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Kartu Angka biasanya berukuran 8*12 cm, 25*30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Kartu Angka atau kartu bergambar merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian Kartu Angka atau kartu bergambar di atas

yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

Manfaat media Kartu Angka

Hasan (2009:66) menjelaskan manfaat media Kartu Angka antara lain : Dapat membaca pada usia dini, mengembangkan daya ingat otak kanan, melatih kemampuan konsentrasi, memperbanyak perbendaharaan kata dari balita

Macam-macam Kartu Angka

Banyak macam dari media Kartu Angka yang digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak, adalah sebagai berikut:

Kartu Angka Benda

Perkenalkan gambar-gambar benda, mulai dari yang ada disekitar anak, seperti hewan, buah-buahan, dan sebagainya, sehingga perbendaharaan benda yang dilihat semakin banyak.

Kartu Angka Huruf/ Abjad

Pada bagian ini, perkenalkan bayi dengan 26 abjad atau huruf sejak dini.

Kartu Angka Angka

Kenalkan bayi dengan angka-angka, dari angka 1-10.usia dini, juga awal anak belajar berhitung.

Kartu Angka Warna

Kenalkan bayi dengan berbagai jenis warna dasar.Ada 10 warna yang menarik, yang dapat kita perlihatkan kepada buah hati kita.Masih banyak jenis Kartu Angka yang perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia dini, misalnya huruf hijaiyah (dasar-dasar huruf arab, huruf cina) dan jenis gambar yang lain (Hasan, 2012: 68). Berdasarkan hal ini maka pengenalan sejak dini kepada anak akan sangat bermanfaat dan membantu memperkaya kosakata yang dimiliki.

Kemampuan Mengenal Huruf

Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Soenjono Darjowidjojo (2003:300) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga

anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (dalam Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik, 2008: 330-331) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Membaca permulaan adalah kesanggupan mengenal huruf satu persatu dan menggabungkan huruf tersebut tersebut menjadi kata yang sederhana. Supaya anak dapat membaca dengan baik, anak harus diperkenalkan dengan satu persatu huruf abjad terlebih dahulu. Kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf-huruf abjad (Wicaksana, 2011 : 122).

Arifin, (2009:173) “Huruf merupakan beberapa bunyi dan

bentuk yang terdiri dari dua puluh enam macam yang masing-masing bunyi tersebut dapat dibuat menjadi satu kata dan kalimat”. Huruf-huruf ini tercipta atas dua bentuk yaitu huruf Abjad dan huruf konsonan. Huruf Abjad diantaranya adalah a, i, u, e dan o. sedangkan huruf konsonan adalah b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z.

Menurut Montessori (dalam Indrayanti, 2010:13) pengajaran membaca melalui metode *sintesia* yaitu dalam mengajarkan anak membaca terlebih dahulu anak harus dikenalkan dengan huruf-huruf abjad dan bunyi-bunyi dari setiap huruf abjad dengan menggunakan gambar. Menurut Root (dalam Indrayanti, 2010:13) pengajaran membaca melalui metode *fonika* yaitu dalam mengajarkan anak membaca dimulai dengan mengenalkan alfabet terlebih dahulu, kemudian mempelajari huruf-huruf menjadi suku kata.

Tahapan dalam kemampuan mengenal huruf

Kita tidak bisa menghendaki setiap kali selesai mengajari anak langsung bisa dan langsung hafal. Segala

sesuatu membutuhkan proses, demikian juga dengan proses belajar mengenal huruf. Ada tahapan-tahapan tertentu dalam belajar mengenal huruf. Menurut Jindrich (dalam Indrayanti, 2010 : 13-14) tentang tahapan dalam mengenal huruf ,yaitu :

Mengembangkan koordinasi mata-tangan dan motorik halus:

- a) Ajak anak menggambar atau menempel bagian-bagian gambar.
- b) Sediakan stensil (alat untuk merekam huruf) dengan menggunakan alat ini huruf menjadi timbul untuk diikuti lekuk-lekuknya.
- c) Beri anak sekotak permainan berwarna warni dan minta mereka mengelompokkannya menurut warnanya.
- d) Buat bentuk-bentuk huruf dengan menggunakan plastisin dan minta anak-anak menggambarnya.
- e) Mainkan permainan tebak huruf dengan merangkai berbagai garis.
- f) Ajak anak bermain *puzzle* huruf.
- g) Minta anak untuk menggunting pola macam-macam huruf

Bantu anak mengembangkan kemampuan penalaran dengan cara:

- a) Menggunakan permainan *puzzel*, kartu gambar dan kartu huruf berwarna.
- b) Melakukan aktifitas-aktifitas pengingatan, seperti menyebutkan kegiatan-kegiatan yang sudah dilakukan di hari itu.
- c) Menjelaskan apa yang ada kerjakan dan bagaimana suatu hal bisa terjadi.

Manfaat Kemampuan mengenal Huruf

Menurut Agus Hariyanto (2009:82) mengungkapkan bahwa dengan setrategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Bond dan Dykstra (dalam Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik. Jadi berdasarkan hal-hal tersebut dapat ditegaskan bahwa, anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi

anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis.

Pengembangan Media Visual Kartu Angka

Mengembangkan media visual Kartu Angka yang diberikan ada 4 macam, yaitu benda, huruf dan warna. Media visual Kartu Angka sangat mudah dimainkan oleh anak usia 3-4 tahun karena dengan mengembangkan Kartu Angka ini, diharapkan anak tidak hanya menstimulasi otak kanannya karena bentuknya permainan, tetapi juga merangsang otak kirinya untuk belajar bentuk dan bahkan jadi bisa mengenalnya dan mengeja atau membaca. Dengan Kartu Angka, anak dapat menyebutkan urutan huruf, dapat menghafal huruf.

Model pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media visual Kartu Angka yang disajikan kepada anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan anak dapat aktif dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyebutkan simbol huruf abjad yang ada pada media Kartu Angka, selanjutnya anak menyusun huruf abjad dan anak

menuliskan huruf abjad sesuai dengan intruksi yang diberikan guru. Selain itu materi yang diberikan dapat diserap dengan baik karena ketika materi diberikan sambil bermain semua panca indera dan anggota tubuh terlibat. Sehingga ketika materi diulang kembali anak-anak tidak hanya mengandalkan otak saja untuk mengingat materi sebelumnya. Namun semua panca indera dan anggota tubuh yang terlibat saat materi diberikan seakan menjadi pembantu otak dalam menyegarkan ingatan.

Hipotesis

Hipotesa Nihil : Jika media visual Kartu Angka tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal a, i, u, e, o pada anak usia dini 3-4 tahun PAUD Labschool
Hipotesa Kerja : Jika media visual Kartu Angka efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vocal pada anak usia dini 3-4 tahun PAUD Labschool Jember.

Metode Penelitian

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan

kuantitatif. Ditinjau dari tujuannya, penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang dilakukan untuk menguji produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:470).

Model Pengembangan

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan model prosedural yang bersifat deskriptif, yaitu mengenalkan huruf yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk yang memiliki kelayakan. Model Dick and Carrey ini adalah sebuah model yang lengkap komponennya, hampir mencakup semua yang dibutuhkan dalam suatu perencanaan pembelajaran. Setiap bilangan diuraikan secara jelas, teratur dan terperinci, sehingga mudah diikuti. Selain itu, Adanya revisi pada analisis instruksional, di mana hal tersebut merupakan hal yang sangat baik, karena apabila terjadi kesalahan maka segera dapat dilakukan perubahan pada analisis instruksional tersebut, sebelum

kesalahan didalamnya ikut mempengaruhi kesalahan pada komponen setelahnya. Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka dengan menggunakan model Dick and Carrey ini peneliti berharap dapat menghasilkan produk yang maksimal sehingga produk tersebut dapat dimanfaatkan dan digunakan secara optimal.

Prosedur Pengembangan

Secara umum perencanaan pengembangan media menurut Mustaji (2013:21-22) dapat diidentifikasi sebagai berikut: (a) mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa; (b) merumuskan tujuan pembelajaran; (c) mengenalkan huruf pada materi; (d) menetapkan alat pengukur keberhasilan; (e) menuliskan naskah media; (f) merumuskan instrument dan tes juga revisi.

Prosedur pengembangan media visual Kartu Angka untuk mengenalkan huruf dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak umur 3-4 tahun. Dalam pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran media visual Kartu Angka untuk mengenalkan huruf

meggunakan model *Research and Development* dari model pengembangan Dick and Carrey ini akan melalui 10 tahap sebagai berikut:

- a) *Assess Needs to Identity Goal* (Menganalisis Kebutuhan untuk Identifikasi Tujuan).

Adalah tahap awal menganalisis kebutuhan untuk pemecahan masalah pembelajaran dengan melakukan observasi terhadap kesesuaian media yang dipakai dengan karakteristik anak serta kesesuaian dengan tahapan pencapaian perkembangan yang terdapat pada Permendiknas No. 58 tahun 2009. Melalui observasi itu, peneliti dapat gambaran tentang kebutuhan media yang akan dikembangkan.

- b) *Conduct Instructional Analysis* (Melakukan Analisis Instruksional)

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis instruksional untuk menentukan huruf demi huruf yang dilakukan oleh anak didik, serta untuk mengetahui kemampuan dan ketrampilan apa

yang harus dikuasai oleh anak untuk mencapai tujuan.

Kemampuan yang dilakukan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 dalam indikator: (a) menyebutkan huruf; (b) mengenal huruf.

- c) *Analyze Learners and Contexts* (Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal anak).

Untuk mengidentifikasi perilaku awal anak ada dua pertanyaan yaitu: (a) anak Kelompok usia berapa?; (b) sejauh mana kemampuan mengenal huruf?

Dalam mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik anak dilakukan melalui data wawancara dari guru. Data diambil dari anak Kelompok usia 3-4 tahun.

- d) *Write Performance Objectives* (Merumuskan Tujuan Instruksional Khusus)

Tujuan Instruksional khusus adalah tujuan instruksional (TIK) yang lebih spesifik yang merupakan penjabaran dari Tujuan Instruksional Umum

- (TIU). Tujuan Instruksional khusus yang dirumuskan adalah aspek perkembangan kognitif kelompok usia 3-4 tahun, tercantum dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 dalam tahapan pencapaian perkembangan antara lain: a) menyebutkan huruf. b) mengenal huruf.
- e) *Develop Assessment Instrument* (Pengembangan Tes Acuan Patokan)
Tahap ini akan menghasilkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan anak berdasarkan tujuan instruksional khusus. Instrumen ini nantinya digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam hal kemampuan mengenal huruf dalam bentuk observasi. Masing-masing observasi pertanyaan berdasarkan tahapan pencapaian perkembangan anak usia 3-4 tahun pada aspek perkembangan kognitif. Hasil Tanya jawab diobservasi dan diukur dengan menggunakan *Rating Scale* (Sugiono, 2008:141), yaitu anak diajak tanya-jawab, anak dinilai oleh observer dengan memilih salah satu dari 4 skala. Observer memberi nilai 4: Bila anak tertarik dan mengenal huruf dengan senang; nilai 3: Anak mulai tertarik untuk mengenal huruf dengan dorongan; nilai 2: Anak mulai tertarik untuk Mengenal huruf dengan bantuan; nilai 1: Anak belum tertarik untuk mengenal huruf meski dengan bantuan
- f) *Develop Instructional Strategi*, (Mengembangkan Strategi Instruksional Khusus)
Pada tahap ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan khusus. Tahap ini akan menghasilkan rancangan strategi pembelajaran dengan menggunakan media visual Kartu Angka untuk mengenal huruf pembelajaran yang akan dimasukkan dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang dibuat sebanyak 3 kali pertemuan.
- g) *Develop and Select Instructional Materials* (Mengetahui huruf bahan instruksional)

Pada tahap ini akan menghasilkan produk media Visual *Kartu Angka* untuk mengenal huruf a-z. Aplikasi berisi materi pembelajaran tentang pengenalan huruf a sampai z. Namun peneliti hanya mengenalkan huruf a-d.

h) *Design and Conduct Formative Evaluation of Instruction*, (Mendesain dan menyelenggarakan evaluasi formatif)

Evaluasi formatif ini akan dilakukan sebanyak 3 tahap yaitu tahap uji ahli, uji perorangan dan uji Kelompok kecil. Tujuan dari uji ahli adalah untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam mengenalkan huruf efektif atau tidak, sehingga produk yang benar-benar tervaliditasi dan layak diuji cobakan kepada subjek penelitian. Tim ahli pada uji ahli ini terdiri dari 2 ahli yaitu ahli media dan ahli isi. Selanjutnya, tahap uji perorangan. Pada tahap ini akan dipilih 3 anak yang dapat mewakili populasi target. Tujuan

dari uji perorangan adalah untuk mengidentifikasi kesalahan yang nyata dalam RKH, materi ajar, media dan petunjuk penggunaannya dan lembar observasi. target.

i) *Revise Instruction*. (Merevisi Instruksional)

Revisi instruksional dilakukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan terhadap hasil dari evaluasi formatif yang dianggap kurang perlu atau kurang tepat sehingga produk yang dihasilkan menjadi lebih optimal. Revisi tersebut juga dilakukan terhadap tahap tujuan instruksional, analisis instruksional, perilaku awal, lembar observasi, strategi instruksional, dan atau bahan instruksional.

j) *Design And Conduct Summative Evaluation*. (Mendesain dan melakukan evaluasi sumatif)

Hal ini dilakukan untuk menentukan keefektifan pengembangan dan penelitian. pengembangan terakhir dari penelitian ini adalah melakukan evaluasi. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan. Adapun tujuan dari

evaluasi uji coba lapangan ini adalah untuk menggunakan produk pada kontek pembelajaran yang sebenarnya dan untuk mengetahui hasil penerapan media Visual Kartu Angka pembelajaran untuk mengenal huruf. Pada tahap ini juga akan diadakan tindakan sebelum dan sesudah diberi perlakuan gambar pembelajaran dalam mengenal huruf. Adapun untuk mengetahui pencapaian kemampuan mengenal huruf anak, peneliti menggunakan Pre Eksperimen dengan tipe *One Group Pre-Test dan Post-Test Design*.

Uji Coba Produk

Maksud dari uji coba produk adalah untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar dalam menetapkan tingkat keefektifan dan kelayakan dari produk yang dihasilkan untuk media pembelajaran yang meliputi: (a) desain uji coba; (b) subyek uji coba; (c) jenis data; (d) instrumen pengumpulan data; (e) teknik analisis data.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

- a) Media visual Kartu Angka yaitu media yang digunakan untuk memberikan perlakuan kepada anak usia dini berupa kartu bergambar pembelajaran pengenalan huruf. Media visual Kartu Angka yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan model pengembangan Dick and Carrey.
- b) Kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya, mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf. (Soenjono Darjowidjojo, 2003:300).

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian berjumlah 15 anak usia dini yang menempuh pendidikan usia dini di PAUD Labschool Jember Jember dan 1

orang guru kelas. Pengambilan subyek penelitian melalui teknik *purposive sampling* yaitu pemilihan subyek berdasarkan pertimbangan dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2010 : 299).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada PAUD Labschool Jember Jl. Jawa No 10 Jember. Penelitian dilaksanakan selama 4 (empat bulan) terhitung mulai tanggal 16 Maret-9 Juni 2016.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

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 yang akan dipaparkan sebagai berikut:

- a) Pada tahap validasi ahli data dikumpulkan dengan menggunakan instrument yang berupa lembar observasi dengan menggunakan skala Guttman. Instrument ini bertujuan untuk perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran yang dikembangkan.
- b) Pada tahap uji coba perorangan dan Kelompok kecil data dikumpulkan melalui lembar observasi. Tujuan instrument pada tahap uji coba perorangan ini adalah untuk mengetahui respon awal anak dan guru terhadap media dan untuk perbaikan serta penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan. Tujuan instrument pada tahap uji coba Kelompok kecil adalah untuk mendeskripsikan perubahan dan identifikasi masalah yang masih tersisa setelah melewati tahap uji perorangan, mengetahui kemenarikan dan kesesuaian pengembangan pembelajaran yang dikembangkan.
- c) Pada tahap uji coba lapangan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data

adalah lembar observasi. Panduan ini didesain untuk mengetahui hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal a, i, u, e, o melalui media visual Kartu Angka untuk mengenalkan huruf sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Untuk mengolah data hasil dari uji coba perorangan, uji coba Kelompok kecil, uji coba lapangan dan uji ahli digunakan teknik analisis data sebagai berikut:

Analisis data validasi ahli

Analisis data tentang peningkatan membaca anak melalui media visual Kartu Angka untuk mengenalkan huruf dilakukan dengan mempertimbangkan masukan, komentar dan saran-saran dari para ahli dengan menggunakan skala *Guttman*. Skala ini hanya memberikan dua pilihan jawaban yakni revisi atau tidak revisi yang disertai dengan saran revisi/komentar. Sehingga jawaban yang diberikan bersifat jelas (tegas) dan konsisten (Sugiyono, 2011:96). Selanjutnya, Hasil dari skala tersebut akan peneliti jadikan sebagai

pedoman untuk merivisi media yang dikembangkan.

Analisis data uji perorangan, Kelompok kecil dan kelompok besar

Analisis pada kedua tahap ini, baik tahap uji perorangan maupun Kelompok kecil menggunakan deskripsi kuantitatif yang dilakukan melalui teknik skoring dari hasil pedoman observasi. Analisis menggunakan rating skor dengan tanda “*” (bintang).

Analisis Efektivitas Model Pengembangan

Analisis data dalam penelitian menggunakan *SPSS 18.00 for windows*. Analisis data dalam penelitian menggunakan tahap :

- a) Uji Normalitas data yaitu teknik pengujian data yang dilakukan untuk mengetahui sebaran data memenuhi asumsi normal. Uji normalitas diukur dengan kriteria :

Jika nilai signifikansi atau probabilitas $> 0,05$ maka data berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi atau probabilitas $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan alat

analisis data yang digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan anak usia dini sebelum dan sesudah mendapat perlakuan media visual Kartu Angka. Apabila data berdistribusi normal maka alat analisis yang digunakan adalah Uji beda sampel berpasangan (*t-test paired*). Apabila data tidak berdistribusi normal maka alat analisis yang digunakan adalah uji beda wilcoxon.

b) Analisis Efektivitas Media Visual Kartu Angka

Uji Efektivitas Model Pengembangan bertujuan untuk menguji apakah media visual Kartu Angka yang digunakan pada subyek penelitian efektif atau tidak. Data diperoleh dari hasil sebelum diberi perlakuan dengan media visual Kartu Angka dan sesudah diberi perlakuan dengan media visual Kartu Angka untuk mengetahui hasil peningkatan media visual Kartu Angka.

Model dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan pada keadaan sebelum mendapat perlakuan dan setelah mendapat perlakuan dengan media

pembelajaran menggunakan Kartu Angka.

HASIL PENELITIAN

Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini meliputi (a) analisis data validasi ahli; (b) analisis uji perorangan; (c) Analisis Uji Kelompok Kecil; (d) Analisis Uji Kelompok Besar; (e) Uji Beda Kemampuan Anak Usia Dini sebelum dan sesudah menggunakan media; (e) Analisis Efektifitas Media Visual Kartu Angka terhadap kemampuan mengenal huruf.

Hasil Analisis Validasi Ahli

Hasil angket yang telah divalidasi oleh validator berisi komentar maupun revisi yang perlu mendapat tanggapan dan perbaikan terhadap produk yang dihasilkan. Perbaikan perlu dilakukan untuk penyempurnaan media visual Kartu Angka sebelum diuji coba pada kelompok anak usia dini. Berikut adalah hasil validasi ahli dari produk media visual Kartu Angka : Hasil Validasi Ahli Media oleh Wijaya Adi Putra. S.Pd, M.Pd.

Hasil angket validasi ahli media disajikan pada Tabel, sebagai berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Komponen	Skala Penilaian	
		Revisi	Tidak Revisi
A. ISI			
	Kesesuaian materi dengan tahapan pencapaian perkembangan anak usia dini 4 – 5 tahun		√
B. Kejelasan Konsep			
	Pengenalan huruf a,i,u,e,o (dalam kata)	√	
C. Tampilan			
1.	Kualitas warna	√	
2.	Kesesuaian animasi/gambar dengan materi		√

Berdasarkan hasil validasi ahli media oleh Wijaya Adi Putra S.Pd, M.Pd, dapat diketahui bahwa komponen isi dari media visual Kartu Angka dengan indikator kesesuaian materi dengan tahapan pencapaian perkembangan anak usia dini 3-4 tahun; dan kelengkapan isi sesuai dengan kompetensi dasar telah layak dan sesuai untuk diuji coba lapangan. Untuk komponen kejelasan konsep media visual Kartu Angka dengan indikator pengenalan huruf a,i,u,e,o (dalam kata) telah layak untuk diuji coba lapangan. Sementara, untuk komponen tampilan media visual Kartu Angka dengan indikator kesesuaian animasi/gambar dengan materi telah layak untuk diuji coba

lapangan. Sedangkan untuk indikator pengenalan huruf a.i.u.e.o dan kualitas warna perlu direvisi. Penggunaan huruf (besar kecilnya) pada Kartu Angka dan pemilihan warna dalam Kartu Angka harus cerah, hindari warna gelap supaya menarik bagi anak. Ukuran Kartu Angka sebaiknya disamakan untuk memudahkan packing dan covernya dibuat lebih menarik. Komentar dan perbaikan dari validator disajikan dalam lampiran.

Hasil Analisis Uji Kelompok Perorangan

Setelah media visual Kartu Angka dinyatakan layak untuk diuji coba, media visual Kartu Angka diuji coba

pada kelompok perorangan, yaitu 3 anak kelompok A PAUD Labschool Jember Jember, 1 guru kelas dan 1 observer. Ujicoba bertujuan untuk mengetahui reaksi awal anak kelompok A terhadap produk yang digunakan. Ujicoba dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan menggunakan media visual Kartu Angka (sebelum) dan dengan menggunakan media visual Kartu Angka (sesudah).

Hasil penilaian observer menunjukkan bahwa kemampuan anak usia dini kelompok perorangan pada keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka mengalami perubahan. Sebelum menggunakan media visual Kartu Angka, media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang sangat rendah terhadap 1 anak; media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang rendah terhadap 2 anak. Sesudah menggunakan media visual Kartu Angka, media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang sangat rendah terhadap 1 anak; media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang sangat tinggi terhadap 3 anak.

Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil

Setelah media visual Kartu Angka diujicoba pada kelompok perorangan, media visual Kartu Angka diujicoba pada kelompok kecil, yaitu 8 anak kelompok A PAUD Labschool Jember Jember, 1 guru kelas dan 1 observer. Ujicoba bertujuan untuk mengetahui efektivitas hasil revisi yang dilakukan kelompok perorangan. Ujicoba dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan menggunakan media visual Kartu Angka (sebelum) dan dengan menggunakan media visual Kartu Angka (sesudah). Hasil uji coba berupa pedoman observasi. Hasil penilaian dari pedoman observasi disajikan pada tabel. Tabel ini hasil Pedoman observasi kelompok Perorangan sebelum dan sesudah menggunakan Media Visual Kartu Angka.

Hasil penilaian observer menunjukkan bahwa kemampuan anak usia dini kelompok kecil pada keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka mengalami perubahan. Sebelum menggunakan media visual Kartu Angka, media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang

sangat rendah terhadap 2 anak. media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang rendah terhadap 6 anak. Sesudah menggunakan media visual Kartu Angka, media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang sangat rendah terhadap 2 anak; media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang sangat tinggi terhadap 4 anak; media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang tinggi terhadap 4 anak.

Hasil Analisis Uji Kelompok Besar

Setelah media visual Kartu Angka diujicoba pada kelompok perorangan, media visual Kartu Angka diujicoba pada kelompok kecil, yaitu 15 anak kelompok A PAUD Labschool Jember Jember, 1 guru kelas dan 1 observer. Ujicoba bertujuan untuk mengetahui efektivitas hasil revisi yang dilakukan kelompok perorangan. Ujicoba dilakukan dengan dua tahap yaitu dengan menggunakan media visual Kartu Angka (sebelum) dan dengan menggunakan media visual Kartu Angka (sesudah). Hasil uji coba berupa pedoman observasi.

Hasil penilaian observer menunjukkan bahwa kemampuan

anak usia dini kelompok kecil pada keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka mengalami perubahan. Sebelum menggunakan media visual Kartu Angka, media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang sangat rendah terhadap 3 anak. media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang rendah terhadap 9 anak. media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang tinggi terhadap 2 anak. Sesudah menggunakan media visual Kartu Angka, media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang sangat rendah terhadap 3 anak; media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang sangat tinggi terhadap 4 anak; media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang tinggi terhadap 8 anak. media visual Kartu Angka yang digunakan anak yang rendah terhadap 3 anak.

Hasil Analisis Efektivitas Media Visual Kartu Angka

Setelah melakukan uji coba, hasil ujicoba yang diperoleh dari pedoman observasi ditabulasi sebagai dasar untuk melakukan uji efektivitas media visual Kartu Angka. Tabulasi data diperoleh dari hasil pedoman observasi kelompok besar. Sebelum

uji beda dilakukan uji normalitas data terhadap data yang diperoleh.

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data merupakan uji yang dilakukan dengan tujuan mengetahui data yang diperoleh memenuhi asumsi normal. Uji normalitas juga dibutuhkan untuk

menentukan alat analisis yang dipakai untuk melakukan uji beda kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka. Hasil uji normalitas data menggunakan software ver. 18.00 *for windows* disajikan pada tabel.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Visual Kartu Angka

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum	,248	15	,014	,876	15	,041
Sesudah	,214	15	,063	,888	15	,063

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas data sebelum menggunakan media visual Kartu Angka diperoleh data bahwa nilai signifikan kolmogorov smirnov sebesar 0,014 dan nilai signifikan Shapiro-wilk sebesar 0,041. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} \geq 0,05$: artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. hasil uji normalitas data sesudah

menggunakan media visual Kartu Angka diperoleh data bahwa nilai signifikan kolmogorov smirnov sebesar 0,063 dan nilai signifikan Shapiro-wilk sebesar 0,063. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} \leq 0,05$: artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. Hasil uji normalitas sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka disajikan pada tabel.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Sebelum dan Sesudah menggunakan Media Visual Kartu Angka dan alat analisis yang dipakai

Kondisi	Kolmogoro Smirnov	Shapiro Wilk	Hasil Uji Normalitas	Alat Analisis yang dipakai
Sebelum	Nilai Sig = 0,014	Nilai Sig = 0,041	Nilai sig $\geq 0,05$: artinya data yang diperoleh berdistribusi normal	Uji t sampel berpasangan
Sesudah	Nilai Sig = 0,063	Nilai Sig = 0,063	Nilai sig $\leq 0,05$: artinya data yang diperoleh berdistribusi normal	Uji t sampel berpasangan

Karena hasil uji normalitas data sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka berdistribusi normal, maka alat analisis yang digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka adalah uji t sampel berpasangan.

Uji t sampel berpasangan (t-paired)

Uji sampel berpasangan merupakan uji statistik parametris yang digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata variable dalam satu kelompok. Uji t sampel berpasangan dilakukan apabila data yang digunakan memenuhi asumsi normalitas. Hasil uji t sampel berpasangan menggunakan SPSS ver 18.00 for windows disajikan pada tabel:

Tabel 4. Hasil Uji t sampel berpasangan

Kategori	Nilai t test	Nilai signifikansi
Sebelum-sesudah	-9,255	0,000

Berdasarkan hasil uji t sampel berpasangan, nilai t test (t hitung) sebesar -9,255 dan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000. Nilai t test (t hitung) lebih besar dari kriteria t tabel yaitu -3,120. Nilai signifikan

hasil uji t sampel berpasangan lebih kecil dari batas maksimum yang ditentukan yaitu 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah media visual Kartu Angka (Ha diterima).

Uji Efektivitas Model Pengembangan bertujuan untuk menguji apakah media visual Kartu Angka yang digunakan pada subyek penelitian efektif atau tidak. Data diperoleh dari hasil penilaian pedoman observasi sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka untuk mengetahui hasil peningkatan media visual Kartu Angka. Desain uji coba yang digunakan adalah *tipe One Group Pre-Test dan Post-Test Design*. Model dikatakan efektif apabila terdapat perbedaan yang signifikan pada keadaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran menggunakan media visual Kartu Angka.

Berdasarkan hasil uji t test, nilai signifikansi (sig) sebesar 0.000. Nilai signifikansi hasil uji t test lebih kecil dari batas maksimum yang ditentukan yaitu 0,05 ($\text{sig} < 0,05$)

sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah menggunakan media visual Kartu Angka. Dari hasil uji t sampel berpasangan dapat disimpulkan bahwa media visual Kartu Angka memiliki efektivitas dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf (Ha diterima).

Efektifitas Produk Pengembangan

Hasil menunjukkan bahwa (a) penerapan media pembelajaran Kartu Angka terlaksanakan dengan baik (b) terdapat perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran Kartu Angka. Hasil penelitian ini juga mendukung beberapa teori yang berhubungan dengan media pembelajaran. Salah satunya adalah yang dikemukakan oleh Daryanto (2010:4) yang menyatakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyampaian materi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah dipahami oleh anak didik.

SIMPULAN

Dwi, Ratnasari Ade Chandra. 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

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat peneliti simpulkan bahwa pengembangan media visual Kartu Angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal a, i, u, e, o pada anak usia dini 3-4 tahun PAUD Labschool Jember. Hal ini dibuktikan pada analisis data uji normalitas dapat melihat kemampuan dari uji coba perorangan, uji coba kecil dan uji coba besar dari sebelum melakukan kegiatan dan sesudah melakukan kegiatan pembelajaran yang menggunakan media visual Kartu Angka. Kemudian baru dilakukan untuk analisis data uji T yang dapat melihat perbedaan rata-rata variable dalam satu kelompok. Sehingga hipotesis yang dipergunakan adalah hipotesis kerja.

Hasil uji normalitas data sebelum menggunakan media visual Kartu Angka diperoleh data bahwa nilai signifikan kolmogorov smirnov sebesar 0,014 dan nilai signifikan Shapiro-wilk sebesar 0,041. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari batas

minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} \geq 0,05$: artinya data yang diperoleh berdistribusi normal. hasil uji normalitas data sesudah menggunakan media visual Kartu Angka diperoleh data bahwa nilai signifikan kolmogorov smirnov sebesar 0,063 dan nilai signifikan Shapiro-wilk sebesar 0,063. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari batas minimum yang ditentukan yaitu $\text{sig} \leq 0,05$: artinya data yang diperoleh berdistribusi normal.

Hasil uji t sampel berpasangan, nilai t test (t hitung) sebesar -9,255 dan nilai signifikansi (sig) sebesar 0,000. Nilai t test (t hitung) lebih besar dari kriteria t tabel yaitu -3,120. Nilai signifikan hasil uji t sampel berpasangan lebih kecil dari batas maksimum yang ditentukan yaitu 0,05 ($\text{sig} < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan jika terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif anak usia dini sebelum dan sesudah media visual Kartu Angka (Ha diterima).

DAFTAR RUJUKAN

- Adi susilo, Dina Indriana, Ragam Alat bantu Media Pengajaran, (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hlm. 68. (diakses tanggal 23 Maret 2016 pukul 21.37)
- Taufik.2011.calistung.Jogjakarta.Hak Cipta (diakses tanggal 14 Maret pukul 16.02)
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm.119-120. (diakses tanggal 23 Maret 2016 pukul 14.00)
- Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002:3,4) *eprints.uny.ac.id/9291/3/bab%20-%2007209241033.pdf* (diakses tanggal 30 Maret 2016 pukul 21.00)
- Abdul Gafur* (1986) Definisi Teknologi Pendidikan. Jakarta : Rajawali (dalam buku Media Pembelajaran Prof. Dr. Mustaji, M.Pd , diakses tanggal 4 April 2016 pukul 18.00)
- Hasan, Maimunah. 2009. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Jogjakarta : Diva Press. (diakses tanggal 31 Maret 2016 pukul 21.27)
- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press. diakses tanggal 4 April 2016 pukul 18.00)
- Hasan, Mamunah. 2012. PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Yogyakarta: Diva Press. (diakses tanggal 31 Maret 2016 pukul 13.24)
- Arifin, Zaenal. 2009. Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur. Bandung: diakses tanggal 5 April 2016 pukul 18.00)
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta: Diva Press. (diakses 6 April 2016 pukul 20.24).
- Arifin, Zaenal. 2009. Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur. Bandung: diakses tanggal 5 April 2016 pukul 18.00)
- Kamus Besar Ilmu Pengetahuan (dalam Dagun, 2006: 634) https://carapedia.com/pengertian_definisi_visual_info216
- Arsyad, Media Pembelajaran, hlm.119-120. (diakses tanggal 23 Maret 2016 pukul 14.00)

Dwi, Ratnasari Ade Chandra. 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

- 4.html(diakses tanggal 30 Maret 2016 pukul 19.02)
- Susilana, Rudi. Riyana, Cepi. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima. (diakses tanggal 30 Maret 2016 21.00)
- Seefeldt, Carol. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks. (diakses 18 Mei 2016 pukul 08.01)
- Soenjono Dardjowidjojo. (2003). *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. (diakses 18 Mei 2016 pukul 08.01)
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing. (diakses 18 Mei 2016 pukul 08.01)