



Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Bag* untuk Keaksaraan (Arab dan Latin) Awal pada Anak TK

Supandi¹✉, Faizah Hamid¹, Musayyadah¹, M. Sahibudin¹, Moh. Wardi²

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Madura, Indonesia⁽¹⁾

Pendidikan Agama Islam, Institut Dirosat Islamiah Al-Amin Prenduwan Sumenep, Indonesia⁽²⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.3203](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3203)

Abstrak

Penelitian perkembangan pengenalan keaksaraan (arab dan latin) awal anak di lingkungan TK Muslimat NU ini berdasarkan observasi yang menemukan problem pengembangan bahasa anak dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan: 1. Menghasilkan produk media pembelajaran *Smart Bag* yang layak, efektif dalam meningkatkan perkembangan anak usia 4-5 tahun, 2. Memberikan informasi dan ilmu baru terkait tema penelitian. Model penelitian yang digunakan ADDIE (*Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data penelitian diperoleh dari hasil observasi, wawancara, angket, dokumentasi, uji validasi ahli. Hasil penelitian menunjukkan perolehan data 90,2 dari ahli, 93% dari hasil uji kelompok kecil, dan 94,4% dari hasil uji kelompok besar, total keseluruhan memperoleh 92,5%. Hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Dengan demikian maka media *Smart Bag* sebagaimana yang dipaparkan pada hasil tersebut layak digunakan sebagai media pembelajaran khususnya bagi yang memiliki kesamaan persoalan sebagaimana yang peneliti paparkan tersebut di atas, yaitu terkait dengan pengembangan media pembelajaran.

Kata Kunci: *pengembangan; smart bag; keaksaraan awal*

Abstract

This research on the development of early literacy recognition (Arabic and Latin) of children in the Muslimat NU Kindergarten environment is based on observations that find problems in children's language development in learning. This study aims to: 1. Produce Smart Bag learning media products that are appropriate, effective in improving the development of children aged 4-5 years, 2. Provide new information and knowledge related to the research theme. The research model used is ADDIE (*Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Research data obtained from observations, interviews, questionnaires, documentation, expert validation tests. The results showed that 90.2 data were obtained from experts, 93% from small group test results, and 94.4% from large group test results, the total was 92.5%. The results of the classification of 86-100% are categorized as very valid and can be used. Thus, the Smart Bag media as described in the results is feasible to be used as a learning medium, especially for those who have the same problems as the researchers described above, which are related to the development of learning media.

Keywords: *development; smart bag; early literacy*

Copyright (c) 2022 Supandi, et al.

✉ Corresponding author :

Email: dr.supandi@uim.ac.id (Madura, Indonesia)

Received 10 June 2022, Accepted 24 August 2022, Published 17 September 2022

Pendahuluan

Berdasarkan pengamatan peneliti pada observasi awal terhadap anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Muslimat NU 2 Pamekasan, menunjukkan bahwa hanya 7 dari 25 anak yang mampu mengenal keaksaraan awal (arab & latin). Penyebab kurang maksimalnya perkembangan anak dalam kemampuan mengenal keaksaraan awal (arab & latin) di TK Muslimat NU 2 Pamekasan dikarenakan kurangnya penggunaan media dalam proses pengembangan bahasa anak, guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran mengenal keaksaraan awal selalu menggunakan LKA (lembar kegiatan anak) dengan cara menebali tulisan yang putus-putus dan hiasan dinding abjad. Ketika guru menanyakan pada setiap anak huruf yang terdapat pada hiasan dinding abjad hanya beberapa orang anak yang dapat menyebutkan huruf dengan benar sesuai dengan bentuk bunyi huruf, sedangkan anak masih kebingungan dan tidak mampu menjawab dengan benar. Maka dengan adanya stimulasi serta adanya media yang menarik yaitu *Smart Bag* diharapkan anak akan lebih optimal mengenal keaksaraan awal.

Padahal, hekekatnya anak usia dini ini adalah peniru, yaitu apa yang mereka lihat dan mereka dengar akan mereka lakukan, maka dari itu seorang pendidik harus dapat memberikan contoh yang baik pada anak didik. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang mengandung unsur-unsur edukasi yang tepat bagi anak usia dini (Suryana, 2013). Supaya anak menjadi lebih fokus dalam proses kegiatan belajar mengajar dan juga mempermudah guru untuk menyampaikan ide, pesan yang akan di sampaikan pada anak, maka guru dapat menggunakan media (yang sesuai dengan kebutuhan anak) sebagai bahan ajar agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, menyenangkan dan tidak monoton. Dengan demikian proses kegiatan dalam kelas akan lebih menarik dan anak-anak dapat bermain sambil belajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang baik dalam mengatasi permasalahan pembelajaran secara efektif dan efisien (Depdikbud, 2015) Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran dapat menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkrit dengan penyajian semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak, khususnya anak usia dini. Disamping itu media pembelajaran juga harus diikuti dengan keprofesionalan guru dan kreativitas dalam pemilihan strategi dan metode yang tepat serta sesuai supaya hasil belajar meningkat maksimal (Seefeldt, 2008).

Jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sangatlah banyak dan variatif, diantaranya media visual, media audio, dan media audio-visual. Dari semua jenis media, media pembelajaran yang baik dan efisien adalah media yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, mudah digunakan, menarik, sesuai dengan dunia anak, tahan lama, dan aman dimainkan anak akan lebih mudah menarik minat anak dalam belajar maka akan lebih cepat merangsang segala aspek perkembangan anak, seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Sanaky, 2013).

Smart Bag adalah salah satu media visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. *Smart Bag* terbuat dari bahan kayu (triplek) terdiri dari papan plak besi/seng dan papan *whiteboard*, symbol huruf abjad dan kartu bergambar yang berwarna-warni yang dapat menarik perhatian anak sehingga dapat mendukung pada kemampuan keaksaraan awal anak yang di ajarkan di kelas dengan cara yang lebih asik dan menyenangkan seperti belajar sambil bermain atau bermain sambil belajar (Yulaelawati, 2018). Keunggulan dari media pembelajaran *Smart Bag* adalah dapat merangsang aspek perkembangan bahasa anak yaitu keterampilan mengenal huruf abjad (arab & latin) dan keterampilan menulis anak. Pengenalan huruf-huruf abjad (arab & latin) pada anak usia dini dapat membantu dalam pembelajaran membacanya. Maka dengan demikian hal ini dapat membantu mempermudah guru dalam mengajarkan keaksaraan awal pada anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran *Smart Bag* untuk kegiatan pengenalan keaksaraan awal anak usia dini dengan

judul “Pengembangan media pembelajaran *Smart Bag* untuk keaksaraan awal anak kelompok A TK Muslimat NU 2 Pamekasan”.

Adapun tujuannya adalah untuk: 1) Menghasilkan Media yang interaktif dalam proses pembelajaran keaksaraan awal, 2) Mengetahui respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran *Smart Bag* pada materi pengenalan keaksaraan awal, 3) Mengetahui efektifitas media pembelajaran *Smart Bag* pada materi pengenalan keaksaraan awal.

Metodologi

Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan metode pengembangan model (*Assume, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Smart Bag* untuk pengenalan keaksaraan awal (arab & latin) anak usia dini yang berkualifikasi baik dengan memperhatikan tiga aspek kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif, hal ini dilakukan karena sesuai dengan kebutuhan dan kesesuaian antara tema penelitian dengan kebutuhan data penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 2 Pamekasan yang beralamat di komplek PP. Nasyrul Ulum, Jl. Masjid Bagandan No.154, RW.05, Jungcangcang Pamekasan Madura Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan dari tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan yaitu dimulai tanggal 11 bulan Oktober sampai tanggal 26 November 2021. Adapun sasaran penelitian ditujukan kepada anak usia 4-5 tahun (kelompok A) di TK Muslimat NU 2, sebanyak 25 anak.

Sedangkan teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah dengan menggunakan teknik: 1) Wawancara, 2) Observasi dan 3) Analisis data dokumentasi. Teknik analisis data yang di gunakan di dalam pengembangan media pembelajaran *Smart Bag* untuk keaksaraan awal (arab & latin) anak kelompok A dan B TK Muslimat NU 2 Pamekasan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa data yang diperoleh dari wawancara, observasi, serta analisis data dokumentasi yang diperoleh dari lapangan serta saran dan masukan dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari persentase pengumpulan data dari perhitungan kuesioner yang diisi oleh para ahli pada saat uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

Validasi yang diperoleh dari para ahli dianalisis dengan presentase yang menggunakan rumus validasi. Rumus untuk mengolah data hasil validasi kepada para ahli diadaptasi dengan modifikasi dari akbar (2012:49-50) adalah sebagai berikut: 1) Suatu produk pengembangan dikatakan valid dan layak digunakan jika memiliki tingkat kevalidan diatas 70% sehingga layak digunakan dalam pembelajaran (Sriwiyana, 2011).

Dan rumus yang digunakan adalah sebagaimana berikut:

$$V_m = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_d = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V_t = \frac{TSh + V_m + V_d}{2} = \dots\%$$

Keterangan :

V_m = Validasi ahli materi/ pembelajaran

V_d = Validasi ahli desain media

TSe = Total skor empiric yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

V_t = Validasi total

100% = Konstanta

Untuk mengukur validitas tersebut, maka dapat diukur dengan tabel 1. Dari paparan tabel 1 dapat dipaparkan bahwa untuk kriteria 0%-59% tingkat validasinya sangat tidak valid

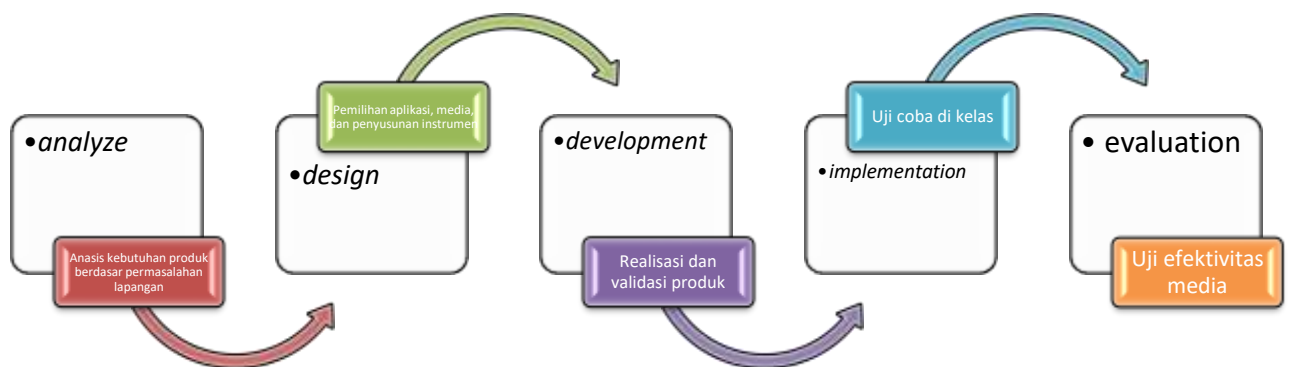
dan tidak layak. Begitu juga untuk 60%-69 maka tingkat validasinya juga tidak valid dan tidak dapat digunakan. Sedangkan untuk 70%-85% tingkat validasinya cukup valid dan dapat digunakan dengan revisi. Dan pada kriteria 86%-100% tingkat validasinya sangat valid dan dapat digunakan.

Tabel 1. Validitas Penelitian

No	Kriteria	Tingkat Validasi	Keterangan
1	86% -100%	Sangat valid	Dapat digunakan
2	70% - 85%	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi
3	60% - 69%	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
4	0% -59%	Sangat tidak valid	Tidak layak

(sumber: adopsi dari Akbar & Sriwijana,2011 :147)

Secara garis besar untuk melihat proses penelitian ini dapat dipaparkan ke dalam bentuk bagan pada gambar 1.



Gambar 1. Bagan Proses Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Analisis media pembelajaran saat observasi dilakukan, ditemukan beberapa masalah yang salah satunya adalah media yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga anak bosan saat pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas maka dilakukan analisis untuk mendapatkan solusi terkait masalah yang dihadapi. Solusi mengenai masalah yang dijelaskan di atas yaitu sebuah media pembelajaran yang menarik, dimana hal tersebut digunakan untuk mengarahkan perilaku anak yang sering bermain dengan menggunakan permainan yang lebih berguna yaitu bermain sambil belajar. Tujuan lain dari media permainan ini adalah untuk membuat belajar mengenal abjad menjadi lebih menyenangkan.

Tahap desain, media yang akan di kembangkan dirancang. Pada tahap desain dimulai dengan menentukan materi pembelajaran yang akan disampaikan yaitu tentang pengenalan abjad (arab dan latin). Langkah selanjutnya adalah penentuan tujuan/ konsep dan pemilihan bahan pembuatan media yang akan digunakan, berupa penentuan tujuan/ konsep pembuatan media. Alat dan bahan pembuatan *Smart Bag* disajikan pada gambar 1.



Gambar 2. Alat dan bahan *Smart Bag*

Tahap pengembangan (*development*). Tahap ini adalah tahap pembuatan media permainan *Smart Bag*, Dalam tahap ini juga media *Smart Bag* dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan pada anak. Langkah-langkah pembuatan media permainan *Smart Bag* seperti: 1) Potong papan *whiteboard* berukuran 75 cm, tebal 12 cm, 2) Potong seng/ plak besi dengan ukuran yang sama dengan papan, 3) Potong kain sesuai ukuran seng dan lapisi pada seng menggunakan lem, 4) Potong kayu menjadi empat dengan dua ukuran sesuai dengan panjang dan lebar papan yang digunakan, kayu digunakan sebagai kerangka papan, 5) Setelah di potong satukan kayu dan papan begitu juga dengan kayu dan seng sehingga membentuk persegi dengan menggunakan paku agar tidak mudah lepas, 6) Satukan persegi papan dan persegi seng dengan menggunakan engsel sehingga membentuk koper, 7) Buatlah huruf-huruf dengan menggunakan spons ati kemudian di tempel magnet, 8) Untuk kartu abjad menggunakan kertas artpapper yang di lapisi isolasi, 9) Buatlah hiasan-hiasan dari kain flanel untuk mempercantik media, 10) Tambahkan handeluntuk memudahkan membawa, dan 11) Cat koper agar lebih menarik. Proses pembuatan media *Smart Bag* disajikan pada gambar 2.



Gambar 2. Proses Pembuatan Media *Smart Bag*

Setelah media selesai dibuat kemudian menentukan cara bermainnya, sebagaimana berikut; 1) guru membagi dua kelompok atau lebih, 2) setiap kelompok berbaris menghadap media, 3) guru memberikan instruksi pada setiap kelompok untuk mencari dan menulis bentuk abjad, dan 4) kelompok yang paling cepat menjadi kelompok juara.

Validasi Ahli. Dalam tahap ini media *Smart Bag* dilakukan uji validasi ahli materi dan ahli media sebelum diimplementasikan pada anak. Hasil dari uji validasi ahli ini akan diimplementasikan pada anak apabila sudah sesuai dan akan di perbaiki apabila masih ada kekurangan yang harus dilengkapi. Pada tahap ini media diuji dari segi kesulitannya dari segi medianya dan juga isi permainannya. Pada tahap ini dilakukan pengujian oleh ahli media terhadap media dengan menggunakan kuesioner.

Setelah diuji oleh ahli media, kemudian dilakukan pengujian materi oleh ahli materi, pengujian isi materi menggunakan kuesioner dengan pernyataan berdasarkan materi yang digunakan pada media. Hasil yang diperoleh adalah berupa data kuantitatif berupa skor untuk mengukur kelayakan media dan data kualitatif berupa saran yang digunakan peneliti untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan.

Tabel 2 disajikan daftar ahli media materi pembelajaran PAUD
Tabel 2. Daftar Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran PAUD

No	Ahli	Kualifikasi
1	Ahli materi pembelajaran	Asesor PAUD
2	Ahli media pembelajaran	Dosen Prodi PAUD

Dari paparan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa tenaga ahli dari materi dan media pembelajaran tersebut masing-masing mempunyai kualifikasi sebagai Asesor PAUD dan dosen senior di bidang PAUD.

Hasil pengujian oleh ahli media

Pengujian materi dilakukan oleh salah satu ahli materi yang berasal dari Universitas Islam Madura. Pemilihan ahli media harus memenuhi beberapa syarat seperti memiliki kemampuan lebih dalam bidang penilaian produk, karena penelitian dan pengembangan produk ini membutuhkan saran dan komentar yang membangun dari dosen ahli media tersebut. Kriteria aspek ini peneliti dapatkan dari beberapa sumber dan disesuaikan dengan aspek media yang akan dihasilkan dan analisis kebutuhan di lapangan. Hasil yang diperoleh adalah berupa data kuantitatif berupa skor untuk mengukur kelayakan media dan data kualitatif berupa saran yang digunakan peneliti untuk memperbaiki produk yang sedang dikembangkan. Data hasil validasi ahli media dan materi pembelajaran PAUD disajikan pada tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Data Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran PAUD

NO	Indikator	Skor	
		TSe	TSh
1	Keamanan media Smart Bag	4	4
2	Ukuran media Smart Bag sesuai dengan standar anak usia 4-5 tahun	3	4
3	Keawetan media Smart Bag	4	4
4	Warna yang digunakan dalam media Smart Bag sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun	4	4
5	Kesesuaian media Smart Bag dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun	4	4
6	Kemerenarikan media Smart Bag untuk media pembelajaran bahasa anak usia 4-5 tahun	4	4
7	Media Smart Bag dapat digunakan secara kelompok dan individu	3	4
8	Kejelasan abjad, ketepatan tata letak gambar dan daya tarik gambar sesuai dengan perkembangan anak usia dini usia 4-5 tahun	4	4
9	Kesesuaian font huruf abjad, ukuran huruf abjad, dan warna huruf abjad dengan karakteristik anak usia dini usia 4-5 tahun	3	4
10	Tampilan kemasan produk (cover dan isi) sesuai dengan standar anak usia 4-5 tahun	4	4
11	Media Smart Bag mempermudah guru dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas	3	4
12	Kemudahan penggunaan media Smart Bag pada proses kegiatan	4	4
Jumlah		44	48

Catatan Ahli Media

Media sudah sesuai dengan perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, namun tampilan akan lebih menarik apabila ditambah hiasan, sehingga membuat anak tertarik untuk bermain.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran PAUD

No	Indikator	Skor	
		TSe	TSh
1	Kesesuaian media dengan kurikulum 2013	3	4
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran anak usia 4-5 tahun	3	4
3	Materi yang terdapat dalam media Smart Bag sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun	3	4
4	Materi yang terdapat di media <i>Smart Bag</i> mudah dipahami oleh anak	4	4
5	Materi sesuai dengan perkembangan bahasa anak	4	4
6	Penyajian materi dalam media dapat menarik minat belajar anak	4	4
7	Materi pengenalan huruf besar dan huruf kecil sesuai dengan perkembangan bahasa anak	4	4
8	Materi mengurutkan huruf abjad (arab dan latin) sesuai dengan perkembangan bahasa anak	4	4
9	Materi menyusun huruf menjadi kata sederhana sesuai dengan perkembangan bahasa anak	3	4
Jumlah		32	36
Catatan Ahli Materi : isi materi sudah sesuai dengan STPPA			

$$Vd = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Vd = Validasi ahli desain media

TSe = Total skor empiric yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

100% = Konstanta

TSe = 44

TSh = 48

100% = Konstanta

Vd = 91,6%

Suatu produk pengembangan dikatakan valid dan layak digunakan jika memiliki tingkat kevalidan diatas 70%, sedangkan hasil evaluasi pembelajaran ahli media, selaku ahli media pembelajaran menunjukkan 91,6%, ini berarti bahwa media Smart Bag untuk keaksaraan awal anak kelompok A dilihat dari indikator pertanyaan yang diajukan dan muatan materi pada media *Smart Bag* telah sesuai dan layak untuk digunakan pada tahap uji coba lapangan. Hasil pengujian oleh ahli materi. Selanjutnya adalah validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh Denok Dwi Anggraeni (selaku Ahli materi pembelajaran).

Hasil validasi tersebut sebagaimana termaktub dalam tabel di atas, dapat di paparkan sebagaimana analisis berikut:

$$Vd = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Vd = Validasi ahli materi

TSe = Total skor empiric yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor yang diharapkan

100% = Konstanta

TSe = 32

TSh = 36

100% = Konstanta

Vd = 88,8 %

Suatu produk pengembangan dikatakan valid dan layak digunakan jika memiliki tingkat kevalidan diatas 70%, sedangkan hasil evaluasi pembelajaran ahli materi Musayyadah

(selaku ahli materi pembelajaran) menunjukkan 88,8% ini berarti bahwa media *Smart Bag* untuk keaksaraan awal anak kelompok A tidak ada revisi hanya catatan dari tim ahli memberikan masukan dan support yang baik agar *smat Bag* perlu untuk di kembangkan lebih bagus lage ke depannya, sehingga dapat dikatakan telah sesuai dan layak digunakan pada tahap uji coba lapangan dilihat dari segi kemenarikan, kemudahan dan kebermanfaatan untuk anak.

Tahap Implementasi

Adalah pengujian oleh pengguna. Uji coba dilaksanakan dua kali yakni Uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada anak kelompok A usia 4-5 Tahun di TK Muslimat NU 2 Pamekasan yang berjumlah 25 anak dengan menggunakan kuesioner.

Uji Coba Kelompok Kecil. Uji coba kelompok kecil diberikan kepada kelompok A (usia 4-5 tahun) yang berjumlah 10 orang. Tahap uji coba kelompok kecil ini bertujuan mengetahui keefektifan serta tercapainya tujuan dan juga respon awal terhadap produk yang dikembangkan. Dari hasil uji coba kelompok kecil ini peneliti melihat bahwa anak-anak sangat menyukai dan antusias dalam melakukan kegiatan bermain. Data hasil uji coba kelompok kecil disajikan pada tabel 5 dan 6.

Tabel 5. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Jawaban	Item Pertanyaan										Jml	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
YA	9	8	9	10	9	8	8	8	9	9	84	84
Tidak	1	2	1	0	1	2	2	5	1	1	16	16
Jml	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100	100

Tabel 6. Data hasil uji coba kelompok Besar

Jawaban	Item Pertanyaan										Jml	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
YA	25	25	25	23	22	24	21	23	24	24	236	94,4
Tdk	0	0	0	2	3	1	4	2	1	1	14	5,6
Jml	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	250	100

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil terhadap 10 anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Muslimat NU 2 Pamekasan menggunakan media pembelajaran Smart Bag untuk keaksaraan awal anak di peroleh hasil uji coba bahwa sebagian besar (84%) memberi jawaban ya dan hanya sebagian kecil (17%) yang menjawab tidak. Sehingga, dapat dikatakan media Smart Bag tersebut layak digunakan dan bisa dilanjutkan ke tahap uji lapangan

Uji Kelompok Besar. Setelah melakukan uji kelompok kecil dan mendapat hasil kelayakan untuk uji coba kelompok besar, maka di laksanakan uji kelompok besar yang diterapkan pada 25 anak dari kelompok A (usia 4-5 tahun). Tahap uji coba kelompok besar ini bertujuan mengetahui keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan. Adapun hasil uji coba kelompok besar terkait dengan penerapan Smart Bag untuk perkembangan kognitif anak usai 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok besar terhadap 25 anak kelompok A (usia 4-5 tahun) di TK Muslimat NU 2 Pamekasan menggunakan media pembelajaran Smart Bag untuk keaksaraan awal anak di peroleh hasil uji coba bahwa sebagian besar (94,4%) memberi jawaban ya dan hanya sebagian kecil (5,6%) yang menjawab tidak. Mengacu pada data tersebut di atas, maka hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan layak digunakan.

Tahap Evaluasi

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *Smart Bag* untuk keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Produk akhir ini telah melalui beberapa revisi oleh ahli media dan materi, namun untuk ahli materi, tidak ada revisi pada saat validasi media. Revisi yang dilakukan berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media adalah: Kurangnya hiasan pada media pembelajaran *Smart Bag* agar tampilan bisa lebih menarik untuk anak. Tampilan awal dan setelah revisi media disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan awal dan tampilan revisi media pembelajaran *Smart Bag*

Analisis Data

Berdasarkan hasil data yang telah didapat, berikut hasil data yang terdiri dari hasil analisis tinjauan para ahli, serta hasil analisis uji kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil analisis data dari tinjauan para ahli, yaitu oleh ahli media pembelajaran anak usia dini dan ahli materi pembelajaran anak usia dini. Hasil analisis data dari ahli media pembelajaran anak usia dini mengenai media pembelajaran *Smart Bag*. Berdasarkan data yang disajikan mengenai hasil tinjauan ahli media pembelajaran anak usia dini terhadap produk awal permainan *Smart Bag* maka dapat disimpulkan hasil perhitungan 12 item pertanyaan yang disajikan didapat hasil 91,6% mengacu dari tabel 3, (Sriwiyana, 2011) maka dengan demikian hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Dari hasil tinjauan ahli media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan "*Smart Bag*" layak untuk digunakan, dengan memperhatikan saran dari ahli media yakni tata bahasa dalam pertanyaan lebih dibakukan.

Hasil analisis data dari ahli materi pembelajaran anak usia dini mengenai media pembelajaran *Smart Bag*. Berdasarkan data yang disajikan mengenai hasil tinjauan ahli materi pembelajaran anak usia dini terhadap produk awal permainan *Smart Bag* maka dapat disimpulkan hasil perhitungan 09 item pertanyaan yang disajikan didapat hasil 88,8% mengacu pada 5858 table 3. (Sriwiyana, 2011) maka dengan demikian hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Dari hasil tinjauan ahli materi pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan "game edukasi" layak untuk digunakan, dengan memperhatikan masukan dari ahli materi yakni media yang dibuat sudah bagus dan terus ditingkatkan kekreatifitasannya.

Data keseluruhan dari tinjauan ahli media dan ahli materi terkait media pembelajaran *Smart Bag* untuk keaksaraan awal anak disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil tinjauan ahli media dan ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh (%)
1	Ahli media pembelajaran PAUD	91,6
2	Ahli materi pembelajaran PAUD	88,8
Rata-rata		90,2

Berdasarkan data keseluruhan dari para ahli diperoleh hasil 90,2% mengacu dari tabel 3. (Sriwiyana, 2011) maka dengan demikian hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori

sangat valid dan dapat digunakan, maka dari hasil kesimpulan para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan *Smart Bag* dapat digunakan dan di uji cobakan kepada anak dengan memperhatikan saran dari para ahli dan merevisi produk untuk mempermudah dalam pelaksanaan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar

Hasil analisis data uji kelompok kecil. Berdasarkan data yang disajikan mengenai hasil uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan kepada 10 orang anak kelompok A di TK Muslimat NU 2 Pamekasan terkait aspek perkembangan keaksaraan awal anak, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan 83% dari 100%. Mengacu pada tabel 3 (Sriwiyana, 2011), maka dengan demikian hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Sehingga, dapat dikatakan media Smart Bag tersebut layak digunakan dan bisa dilanjutkan ke tahap uji lapangan (Sanaky, 2013).

Hasil analisis data uji kelompok besar. Berdasarkan data yang disajikan mengenai hasil uji coba kelompok besar yang dilaksanakan kepada 25 orang anak kelompok A di TK Muslimat NU 2 Pamekasan terkait aspek perkembangan keaksaraan awal anak maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitiannya menunjukkan 94,4% dari 100%. Mengacu pada tabel 3 (Sriwiyana, 2011) maka dengan demikian hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Sehingga, dapat dikatakan media Smart Bag tersebut layak digunakan.

Permainan Smart Bag sudah dievaluasi oleh ahli materi, oleh ahli media, serta telah diuji cobakan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang anak dan kelompok besar yang terdiri dari 25 orang. Tabel 8 adalah perolehan data keseluruhan.

Tabel 8. Perolehan Data Keseluruhan

No	Komponen Data	Hasil yg diperoleh
1	Validasi para ahli	90,2%
2	Uji kelompok kecil	93%
3	Uji kelompok besar	94,4%
Rata-rata		92,5%
Kategori Kevalidan		Sangat valid dan dapat digunakan

Berdasarkan tabel 8, perolehan data keseluruhan dari para ahli, uji kelompok kecil, setra uji kelompok besar pada media pembelajaran Smart Bag adalah 92,5% Mengacu pada tabel 3 (Sriwiyana, 2011) maka dengan demikian hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Maka dapat dinyatakan bahwa permainan "*Smart Bag*" telah mencapai aspek perkembangan keaksaraan awal menurut permendikbud 137 dan 146 tahun 2014 yaitu: 1) anak dapat mengenal Simbol huruf abjad (arab & latin), 2) anak dapat mengurutkan huruf abjad, 3) anak dapat menyusun huruf menjadi kata sederhana, 4) anak dapat membuat Coretan yang bermakna, 5) anak dapat meniru (menuliskan) huruf A-Z, ا-ي 6) anak dapat meniru (mengucapkan) huruf A-Z ا-ي.

Semua materi tersebut sudah sesuai dengan aturan yang disampaikan, sudah sesuai dengan perkembangan anak, menarik untuk anak, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Kevalidan didukung dengan hasil wawancara oleh peneliti kepada guru terkait permainan *Smart Bag* yaitu; 1) anak sangat antusias dalam memainkan Smart Bag, 2) anak bisa belajar mengenal abjad, menulis abjad, mengurutkan abjad, dan menyusun kata, 3) anak tidak merasa bosan didalam kelas, dan 4) anak dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan.(Sadiman et al., 2014).

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat wajib untuk dapat dilakukan oleh para praktisi pendidikan yang dalam hal ini adalah para guru sebagai pelaksana dari sebuah proses belajar, karena masuk dan tidaknya materi yang disampaikan itu bergantung kepada sejauh mana para siswa tertarik terhadap materi

pembelajaran yang disampaikan oleh para guru tersebut. Guru pendidikan dasar hendaknya lebih kreatif dalam bidang penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, karena mereka berinteraksi dengan siswa yang pada hakekatnya mereka senangnya bermain dan bukan menuntut ilmu atau belajar, sehingga para guru harus memuat para siswa itu bermain tapi pada hakekatnya mereka belajar atau istilah lainnya adalah belajar sambil bermain.

Oleh sebab itu, maka pelaksanaan pembelajaran harusnya dibuat sebagaimana sebuah permainan yang kemudian para siswa merasa mereka ini sedang bermain walaupun pada hakekatnya mereka ini adalah belajar (mengikuti proses pembelajaran).

Pengembangan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran *Smart Bag* dalam rangka memperkenalkan keaksaraan arab dan latin pada anak taman kanak-kanak telah dilakukan oleh para guru dan mahasiswa dalam rangka mengembangkan minat belajar siswa tingkat dasar yang dalam hal ini adalah siswa taman kanak-kanak yang berada di TK Muslimat 2 Kabupaten Pamekasan. Beberapa temuan penelitian sudah didapatkan oleh peneliti yang kemudian peneliti sudah diproses dan dikoneksikan dengan beberapa pihak seperti ahli materi dan ahli media, serta telah diuji cobakan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang anak dan kelompok besar yang terdiri dari 25 orang.

Temuan tersebut berdasarkan perolehan data keseluruhan dari para ahli, uji kelompok kecil dan kelompok besar pada media pembelajaran *Smart Bag* adalah 92,5% demikian juga dengan hasil klasifikasi 86-100% tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan dan diimplementasikan kedalam proses pembelajaran untuk mengenalkan keaksaraan (latin dan arab) pada siswa taman kanak-kanak Muslimat 2 Kabupaten Pamekasan, pemilihan keaksaraan latin dan arab karena latin merupakan bahasa Indonesia sedangkan huruf hijaiyah merupakan bahasa arab yang memegang peranan penting dalam dunia Islam (Munawwarah & Hibana, 2022).

Maka dapat dinyatakan bahwa permainan "*Smart Bag*" dalam rangka memperkenalkan keaksaraan (arab dan latin) awal pada anak taman kanak-kanak Muslimat 2 Kabupaten Pamekasan telah mencapai aspek perkembangan keaksaraan awal menurut permendikbud 137 dan 146 tahun 2014 yaitu: 1) anak dapat mengenal Simbol huruf abjad, baik berupa simbol dan huruf latin maupun arab, (Roza, 2017), 2) anak dapat mengurutkan huruf abjad, yang berupa huruf latin dan huruf hijaiyah, 3) anak dapat menyusun huruf latin dan huruf hijaiyah menjadi sebuah kata yang sederhana dan dapat difahami oleh mereka sendiri dan orang lain, 4) anak dapat membuat coretan yang bermakna dalam sebuah ekspresi imajinatif mereka ketika mereka berada di dalam maupun diluar kelas, 5) anak dapat meniru (menuliskan) huruf A-Z atau huruf ا-ز dengan baik dan benar, dan 6) Anak dapat meniru (mengucapkan) huruf A-Z, ا-ز dengan baik dan benar.

Semua materi tersebut sudah sesuai dengan aturan yang disampaikan, sudah sesuai dengan perkembangan anak, menarik untuk anak, serta dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Kevalidan didukung dengan hasil wawancara oleh peneliti kepada guru terkait permainan Smart Bag.

Penelitian yang membahas tentang pengenalan keaksaraan ini juga telah diteliti oleh sintia dengan tema peningkatan kemampuan pengenalan huruf hijaiyah dengan menggunakan media audio visual pada anak di kelompok B di PAUD Subulussalam kota banda aceh (Rizkiati et al., 2021), pengenalan keaksaraan arab sebagaimana diteliti oleh saudari sintia ini tergolong kepada katagori yang sangat efektif pada data siklus ke dua, karena pendekatan yang digunakan adalah PT dengan hasil 70% mengalami perkembangan yang sangat baik. Sedangkan salahuddin al asadullah juga mengatatakan bahwa pengenalan keaksaraan arab ini penting untuk bisa membedakan antara tulisan arab yang berbahasa arab dan tulisan arab yang menggunakan bahasa pegon (arab indonesia) (Asadullah, 2021).

Terkait dengan pemahaman huruf hijaiyah ini juga diteliti oleh Syarifuddin yang meneliti tentang meningkatkan kemahiran membaca huruf hijaiyah dengan menggunakan media kartu tukar huruf pada pembelajaran al-Qur'an hadits kelas III MIN 21 Paminggir.

Syarifuddin & Syaiful (2021) juga menghasilkan kesimpulan bahwa media ini sangat efektif untuk digunakan, hal ini tampak pada siklus ke dua yang memaparkan bahwa 85% siswa berhasil sesuai dengan harapan bersama. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Dayuddin yang memaparkan bahwa pembelajaran mapan yang diterapkan dalam rangka memperkenalkan keaksaraan arab dalam bahasa arab sangat memuaskan, hal ini terlihat dari hasil penelitian yang mengatakan bahwa model pembelajaran mapan ini sangat efektif untuk digunakan (Dayudin & Arifin, 2020).

Hasil penelitian yang menyatakan bahwa media *Smart Bag* ini sangat bermanfaat dan layak untuk diterapkan di tingkat sekolah taman kanak-kanak berdasarkan hasil wawancara dengan para informan dapat peneliti paparkan sebagaimana berikut: 1) anak sangat antusias dalam memainkan *Smart Bag*, sebagaimana yang diungkapkan oleh Muhammad Farid Susanto bahwa *Smart Bag* dapat mendukung terhadap keberhasilan proses belajar mengajar di sekolah, (Susanto et al., 2020), sedangkan untuk keaksaraan latin dan arab seharusnya berjalan secara bersandingan, mengingat kedua aksara ini merupakan bahasa ibu yang seharusnya diperkenalkan sejak dini bagi para pelajar atau siswa (Saripah et al., 2015), 2) anak bisa belajar mengenal abjad, menulis abjad, mengurutkan abjad, dan menyusun sebuah kata yang dapat dimengerti oleh dirinya sendiri dan orang lain, hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Fauzan Ahmad yang mengatakan bahwa transliterasi huruf latin dan arab selayaknya dimulai sejak dini agar para siswa terbiasa dalam mengenal dan memahami huruf latin dan huruf arab atau huruf hijaiyah (Ahmad, 2017), 3) anak tidak merasa bosan didalam kelas, karena anak sudah senang dalam melaksanakan sebuah proses pembelajaran, mereka tidak merasa belajar dan jlimet dalam memahami materi pembelajaran, melainkan mereka merasa bermain dan senang dalam mengikuti sebuah proses pembelajaran tersebut (Haq, 2005), dan 4) anak dapat belajar dengan mudah dan menyenangkan, materi sulit akan dapat dengan mudah untuk disampaikan kepada para siswa jika metode yang digunakan dapat meraih simpatik siswa. Artinya keberhasilan penyampaian materi pembelajaran tersebut bergantung kepada metode dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut (Afrianingsi et al., 2019).

Dengan demikian, prosentase penggunaan media belajar yang menarik akan membantu siswa dengan mudah untuk mencerna dan menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, selain media pembelajaran, metode juga memberikan andil yang cukup bagi keberhasilan sebuah proses pembelajaran dalam kelas, karena media dan metode sama-sama saling melengkapi antara yang satu dengan yang lainnya.

Simpulan

Media *Smart Bag* layak digunakan untuk meningkatkan perkembangan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun. Media ini dapat menjadi solusi terhadap kurang maksimalnya perkembangan anak dalam kemampuan mengenal keaksaraan awal di TK. Guru dalam memberikan kegiatan pembelajaran mengenal keaksaraan awal selalu menggunakan LKA dengan cara menebali tulisan yang putus-putus dan hiasan dinding abjad, sehingga dengan adanya stimulasi serta media yang menarik yaitu *Smart Bag* anak lebih optimal mengenal keaksaraan awal (huruf latin dan arab). Media ini mendapatkan hasil klasifikasi tergolong dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan kepada beberapa pihak yang telah ikut dan berkecimpung dalam kegiatan penelitian ini, terutama kepada kepala sekolah dan para guru yang ada di TK Muslimat NU 2 Pamekasan yang telah memfasilitasi kegiatan penelitian dan atas kerjasamanya selama peneliti melakukan penelitian dilapangan. Serta terima kasih kepada tim editor Jurnal Obsesi sehingga artikel ini dapat dipublikasikan.

Daftar Pustaka

- Afrianingsi, A., Putri, A. R., & Munir, M. M. (2019). Karakteristik Huruf Hijaiyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi Jurnal PAUD*, 5(2), 195. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/1568>
- Ahmad, N. F. (2017). Problematika Transliterasi Aksara Arab-Latin: Studi Kasus Buku Panduan Manasik Haji dan Umrah. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 12(1), 126. <https://doi.org/10.14710/nusa.12.1.126-136>
- Asadullah, S. Al. (2021). Upaya Mengatasi Kesalahan Persepsi Masyarakat terhadap Tulisan Arab dan Arab Melayu di Desa Lubuk Garam Bengkalis. *Jurnal Abdidas*, 2(1), 142-147. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i1.220>
- Dayudin, D., & Arifin, B. S. (2020). Model Pembelajaran Mapan dalam Pembelajaran Menulis Huruf Arab pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 5(1), 37-55. <https://doi.org/10.15575/ath.v5i1.7500>
- Depdikbud. (2015). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.
- Haq, R. S. (2005). Transliterasi Aksara Arab dalam Pentalogan. *At-Turas*, 11(3). <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-turats/article/view/4208>
- Munawwarah, H., & Hibana, H. (2022). Implementasi Pengenalan Kosakata Bahasa Arab pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5454-5462. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2989>
- Rizkiati, R., Nurtiani, A. T., & Muzakir, U. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Dengan Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Kelompok B Di Paud Subulussalam Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa (JIM)*, 2(2), 1-13. <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/630>
- Roza, E. (2017). Aksara Arab-Melayu di Nusantara dan Sumbangsihnya dalam Pengembangan Khazanah Intelektual. *TSAQAFAH*, 13(1), 177. <https://doi.org/10.21111/tsaqafah.v13i1.982>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito, R. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. PT Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran : Buku Pegangan Guru dan Dosen*. Kaukaba Dipantara.
- Saripah, I., Kamarubiani, N., & Widiastuti, N. (2015). Peningkatkan Hasil Belajar Keaksaraan Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Transliterasi. *Jurnal Akbar Kemdikbud*, VI(1), 46-56. <https://jurnalakrab.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalakrab/article/view/111>
- Seefeldt, C. dan B. A. W. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. PT. Indeks.
- Sriwiyana, A. &. (2011). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Tiara Annisa.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang : UNP Press.
- Susanto, M. F., Mahendra, M. A. G., Nugraha, A. T., & Anggraeni, R. D. (2020). Smartbag Dengan Sistem Keamanan Berbasis Arduino, Sensor PIR, dan GPS Melalui SMS. *Prosiding The 11th Industrial Research Workshop and National Seminar Bandung*, 11(1), 26-27. <https://jurnal.polban.ac.id/proceeding/article/view/2002>
- Syarifuddin, S., Nasrullah, N., & Syaiful, M. (2021). Meningkatkan Kemahiran Membaca Huruf Hijaiyah Menggunakan Media Kartu Tukar Huruf pada Pembelajaran Alquran Hadits Kelas III MIN 21 Kecamatan Paminggir. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 7(1), 16-26. <https://doi.org/10.18592/ptk.v7i1.4505>
- Yulaelawati, E. (2018). *Mengenal keaksaraan awal*. Kegiatan Bermain AUD; <https://kegiatanbermainaud.blogspot.com/2018/03/mengenal-keaksaraan-awal.html>.