

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA  
ANAK**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada prodi PG-PAUD



OLEH:

**ERIKA NURAINI**  
**NPM : 18.1.01.11.0006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA  
DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
2022**

Skripsi Oleh:

**ERIKA NURAINI**  
NPM : 18.1.01.11.0006

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA  
PERMULAAN PADA ANAK**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PG-PAUD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 10 Januari 2022

Pembimbing I



VENY ISWANTININGTYAS, M.Psi.  
NIDN. 0704118202

Pembimbing II



INTAN PRASUHASTARI W., M.Pd., M.Psi.  
NIDN. 0729078402

Skripsi Oleh:

**ERIKA NURAINI**  
NPM : 18.1.01.11.0006

Judul:

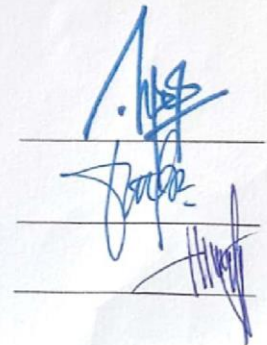
**PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA  
PERMULAAN PADA ANAK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 17 Januari 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : Veny Iswantiningtyas, M.Psi.
2. Penguji I : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
3. Penguji II : Dr. Dema Yulianto, M.Psi.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



**Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.**  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini saya,

Nama : Erika Nuraini  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 15 April 1999  
NPM : 18.1.01.11.0006  
Fak/Jur./Prodi : FKIP/PG-PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan S1 suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 2 Januari 2022

Yang Menyatakan



**ERIKA NURAINI**  
NPM: 18.1.01.11.0006

## MOTTO

*Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak*

Kupersembahkan karya ini untuk:

**Seluruh Keluargaku tercinta**

## ABSTRAK

**Erika Nuraini:** Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata Kunci: Media Wayang Huruf, Membaca Permulaan, Anak Usia Dini

Penelitian yang telah dilakukan bermaksud mendeskripsikan pengembangan wayang huruf untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak, hal ini dilatar belakangi oleh pentingnya memberikan stimulasi kemampuan membaca permulaan untuk anak usia dini dengan menggunakan media yang menarik. Selain itu, kemampuan membaca permulaan juga perlu dikembangkan agar anak memiliki kesiapan dalam melanjutkan kependidikan yang tinggi lagi yaitu sekolah dasar. Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dapat distimulus dengan beberapa penggunaan media pembelajaran, media tersebut merupakan media pembelajaran yang dapat berguna untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan yaitu dengan melalui media Wayang Huruf yang dapat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, sehingga dapat menarik minat belajar anak sejak dini. Tujuan penelitian ini untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan dengan menggunakan media wayang huruf. Penggunaan media wayang huruf akan lebih menyenangkan bagi anak dalam membaca permulaan, karena media wayang huruf sangat menarik bagi anak dan dengan menggunakan suatu media pembelajaran mampu meningkatkan semangat belajar pada anak. Penilaian ahli media memperoleh skor rata-rata.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan RnD (Research and Development) dengan pendekatan kuantitatif, peneliti menggunakan media wayang huruf untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak. Penelitian menggunakan 3 tahap yaitu pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain, ini disebabkan karena kondisi pandemi Covid 19, menjadikan sulitnya mendapatkan ijin penelitian di lembaga untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Penelitian ahli materi di peroleh nilai lebih dari 0,05 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan kelayakan produk. Selain itu, penilaian ahli media diperoleh nilai rata-rata lebih dari 0,05 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan media layak dipergunakan dan diujicobakan. Kesimpulan penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media wayang huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas berkenaan-Nya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PG-PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.P.d. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., M.Psi. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru PAUD.
4. Veny Iswantiningtyas, M.Psi. selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu mendampingi dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi.
6. Seluruh Dosen Program Studi PG-PAUD yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis mampu menyelesaikan perkuliahan ini dengan baik dan penuh berkah.
7. Kepada Saudara ku dan kedua Orang Tua tercinta Bapak Suparin dan Ibu Susana yang telah membesarkan dan mendidik penulis untuk terus berjuang dan berkarya.
8. Rumkanah selaku Ketua Yayasan TK Dharma Wanita 1 Rowoharjo.
9. Seluruh guru-guru Yayasan TK Dharma Wanita 1 Rowoharjo Kecamatan Prambon Kota Nganjuk.

10. Rini Lailatul Hidayah dan Rinni Eka Harianti sahabat yang selalu menemani dalam proses pengerjaan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan UN PGRI Kediri Angkatan 2018 yang inspiratif dan solid dalam meraih mimpi bersama.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri, 2 Januari 2022

**Erika Nuraini**  
NPM: 18.1.01.11.0006



## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan dan Pemecahan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	8
1. Membaca Permulaan	
a. Pengertian Membaca Permulaan .....	8
b. Tujuan Pembelajaran Membaca Permulaan .....	10

c.	Tahapan Pengajaran Membaca Permulaan .....	10
d.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan .....	12
e.	Metode Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan .....	16
2.	Media Pembelajaran	
a.	Pengertian Media Pembelajaran .....	20
b.	Macam-macam Media Pembelajaran .....	21
c.	Manfaat Media Pembelajaran .....	23
d.	Kriteria Memilih Media Pembelajaran .....	24
3.	Media Wayang Huruf	
a.	Pengertian Media Wayang Huruf .....	25
b.	Alat dan Bahan .....	27
c.	Cara Membuat Media Wayang Huruf .....	28
d.	Penggunaan Media Wayang Huruf Dalam Proses Pembelajaran .....	29
e.	Manfaat Media Wayang Huruf .....	30
f.	Kelebihan Media Wayang Huruf .....	31
g.	Kelemahan Media Wayang Huruf .....	31
B.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	32
C.	Kerangka Berpikir .....	33

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

A.	Jenis Penelitian .....	34
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	35
C.	Validasi Model/Produk .....	39
D.	Instrument Penelitian .....	39
E.	Teknik Analisis Data .....	45

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A.	Desain Produk .....	47
B.	Hasil Pengujian .....	48

C. Pembahasan .....	51
---------------------	----

**BAB V : SIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan .....	54
-------------------	----

B. Saran .....	54
----------------	----

DAFTAR PUSTAKA .....	56
----------------------	----

LAMPIRAN .....	61
----------------	----

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Tingkat Pencapaian Perkembangan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun .....	40
3.2 : Indicator Penilaian Ahli Materi .....	41
3.3 : Lembar Penilaian untuk Ahli Media .....	43
3.4 : Kriteria Ketuntasan .....	45
3.5 : Kriteria Kelayakan .....	46
4.1 : Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi .....	48
4.2 : Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media .....	50

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Media Wayang Huruf .....	29
2.2 : Tahapan Penelitian dan Pengembangan Menurut Borg dan Gall .....	37

## LAMPIRAN

### Lampiran

1. : Foto Media Wayang Huruf
2. : Foto Prosedur Langkah Pembuatan
3. : Bahan Pembuatan Media Wayang Huruf
4. : Lembar Validasi Materi
5. : Lembar Validasi Media
6. : Skor Perhitungan Excel

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kemampuan membaca merupakan salah satu materi dalam bidang pengembangan bahasa yang harus dikembangkan di Taman Kanak-kanak. Dimana seperti yang kita ketahui betapa pentingnya membaca pada anak usia dini, seperti yang dijelaskan oleh Dian Sinaga (2011) bahwa membaca sangatlah penting bagi anak untuk menambah wawasan cakrawala ilmu dan pengetahuan, yaitu : 1) Mempermudah memahami berbagai mata pelajaran, 2) Mempertinggi kemampuan anak didik dalam membandingkan, meneliti, serta memperdalam pelajaran yang sudah didapatnya di kelas. 3) Meningkatkan apresiasi seni sastra dan seni yang lainnya. Dengan membaca, peserta didik meningkatkan kemampuan untuk menikmati berbagai karya seni tersebut. 4) Meningkatkan kemampuan untuk mengenal siapa dirinya dan mengenal lingkungan lebih luas. 5) Meningkatkan keterampilan dan memperluas minat terdapat berbagai kegemaran dan aktivitas yang bermanfaat bagi pengembangan pribadi anak.

Menurut Revita Yanuarsari (2020) menjelaskan bahwa kemampuan membaca permulaan dapat diketahui pada aktivitas visual yang melibatkan pemahaman simbol atau tulisan yang diucapkan dan menitikberatkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang baik, kelancaran dan kejelasan suara sebagai bentuk pemerolehan makna maupun informasi.

Menurut Steinberg (dalam Susanto, 2011) mengemukakan bahwa membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak Taman Kanak-kanak. Selain itu, Suhartono (dalam Sulistyawati & Sujarwo, 2016) menjelaskan bahwa membaca permulaan dapat diartikan sebagai suatu tahap awal yang dilakukan oleh anak guna memperoleh kecakapan dalam membaca, yakni kemampuan mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa, sehingga anak dapat menyuarakan tulisan tersebut. Membaca permulaan bagi anak merupakan tahap awal anak belajar mengenal huruf atau simbol bunyi dan menyuarakannya, sebagai dasar untuk pembelajaran membaca berikutnya.

Hasil pengamatan yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita I Rowoharjo pada kelompok A bahwa dalam pembelajaran pengenalan huruf dan kemampuan membaca permulaan belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah peserta didik 18 anak, 9 diantaranya hanya diam ketika guru menyuruh anak untuk membaca tulisan huruf dipapan, sebagian anak tersebut masih sulit untuk mengenali nama huruf tersebut dan ada juga anak yang menyebutkan nama huruf secara terbalik atau mengalami kebingungan dalam membedakan huruf. Misalnya, antara huruf “b” dan “d”, kemudian “m” dan “w”. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut terdapat permasalahan yang terkait dengan kemampuan membaca. Anak masih memerlukan bantuan guru dalam merangkai huruf menjadi kata, dan anak masih minim dalam memerhatikan penjelasan guru. Hal ini disebabkan



karena guru kurang bervariasi dalam menggunakan media dalam pembelajaran sehingga anak cepat merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Futihat, dkk (2020) mengemukakan bahwa untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menuntut peserta didik berperan aktif, maka guru harus mampu merancang suatu media pembelajaran yang menarik peserta didik sehingga pembelajaran tidak akan membosankan. Selain itu, Izzah, dkk (2020) menjelaskan bahwa media sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, karena media mampu memberikan variasi dalam pembelajaran, memberikan kesempatan pada anak usia dini untuk mengulang pelajaran yang diberikan, memperlancar pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan memudahkan tugas guru.

Penelitian terdahulu yang relevan yaitu berdasarkan penelitian Lestari (2013) menunjukkan bahwa secara kuantitatif terjadi peningkatan kemampuan baca-tulis permulaan anak pada setiap siklus sebagai akibat dari penggunaan media wayang abjad kontekstual. Kemudian penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Taulany dan Prahesti (2019) tentang penggunaan media wayang huruf dan poster untuk meningkatkan kosa kata bahasa Inggris pada anak menunjukkan bahwa jumlah kosa kata bahasa Inggris yang dikuasai oleh anak setelah menggunakan media wayang huruf dalam pembelajaran adalah lebih banyak dibandingkan menggunakan media poster.

Berdasarkan penelitian terdahulu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, diperlukan media yang mampu memotivasi anak

dalam belajar. Maka untuk memperbaiki kemampuan membaca permulaan anak, akan dikembangkan media wayang huruf yang penggunaannya ditekankan pada bagaimana anak menyebutkan huruf. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Briggs, 2016). Media Wayang Huruf merupakan modifikasi dari media wayang yang diperkenalkan oleh Salamah (2018) dan Astuti (2016), Salamah (2018) memperkenalkan media wayang dengan tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia. Selanjutnya, Astuti (2016), memperkenalkan media stik huruf yang warna-warni agar menarik minat anak. Kedua media ini dirancang untuk pembelajaran membaca permulaan anak usia dini. Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan dan memodifikasi kedua media tersebut menjadi Media Wayang Huruf.

Media wayang huruf terbuat dari kertas karton yang dibentuk menjadi berbagai huruf A-Z, di atasnya dibentuk gambar kepala wayang dan membuat tangan. Kemudian bentuk wayang huruf tersebut untuk badannya dilapisi dengan kertas origami dan untuk tangannya dilapisi dengan kertas manila, selanjutnya di tempel pada stik bambu sebagai penyangga dan pegangan. Penggunaan media wayang huruf diharapkan dapat menarik perhatian anak sehingga anak dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran membaca. Dalam menggunakan media wayang huruf anak akan memperoleh informasi tentang symbol huruf dalam bentuk wayang yang sederhana dan kongkrit.

Media ini dimainkan dengan maju bergantian. Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi masalah pada penelitian adalah bagaimana cara mengembangkan media wayang huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

### **C. Batasan Masalah**

Penelitian ini membatasi permasalahan pada pengembangan media wayang huruf meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

### **D. Rumusan dan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah diatas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media wayang huruf meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.
2. Bagaimana kelayakan media wayang huruf yang digunakan untuk pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Pemecahkan permasalahan penelitian ini adalah dengan mengembangkan media wayang huruf, dimana dalam penggunaan media wayang huruf ini diharapkan akan mampu menarik perhatian dan memotivasi anak usia dini agar aktif mengikuti kegiatan pembelajaran membaca permulaan sehingga kemampuan membaca permulaan anak usia dini dapat meningkat

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media wayang huruf meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.
2. Mengetahui kelayakan media wayang huruf yang digunakan untuk pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan guru pendidikan anak usia dini.

## 2. Manfaat Praktis

### 1) Bagi Anak

Anak dapat meningkatkan kemampuan membacanya dengan menggunakan media wayang huruf, sehingga anak lebih termotivasi, senang, dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran membaca.

### 2) Bagi Guru

- a. Guru dapat menerapkan pelajaran membaca pada anak dengan menggunakan stimulasi media wayang huruf.
- b. Guru dapat menggunakan media tersebut dalam rangka pengembangan kemampuan membaca anak pada waktu yang akan datang.

### 3) Bagi Sekolah

Adanya suatu media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, F. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPINDO (PAPAN KANTONG PINTAR DORAEMON) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 6 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 5 KELAS III SDN PUNTEN 01 BATU* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset Online. *Diakses Pada Tanggal, 27*.
- Amelia, L., Zamana, M., & Ramadani, S. (2020). EFEKTIVITAS PERMAINAN WAYANG HURUF HIJAIYAH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA KELOMPOK A DI TK IKAL DOLOG BANDA ACEH. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 52-64.
- Ardiyanti, L. (2015). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Kata Lembaga Siswa Kelas I SD Karanggayam, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul*. *Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar FIP UNY [Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta]. *Tersedia secara online juga di: [https://eprints.uny.ac.id/16478/1/LIA% 20ARDIYANTI. pdf](https://eprints.uny.ac.id/16478/1/LIA%20ARDIYANTI.pdf) [diakses di Cirebon, Jawa Barat, Indonesia: 28 Oktober 2018]*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.

- Cahyadamayanti, L. P. (2019). *ANALISIS FAKTOR PENGHAMBAT KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (Penelitian pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Girirejo Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Febriyanti, W. S. (2018). *Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita Dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).
- Hayati, N., & Manawar, M. (2014). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI MEDIA WAYANG HURUF PADA KELOMPOK B TK KASIH IBU KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Heri. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, JenisJenis & Contoh*. <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>,
- Hidayat, R. A. (2015). Peran warga sekolah dalam memanfaatkan perpustakaan untuk meningkatkan minat baca siswa di SD Negeri Gembongan. *BASIC EDUCATION*, 4(3).
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Implementasi Kurikulum*.
- Kurnia, G. dan R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing.
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2013). Peningkatan Kemampuan Baca-Tulis Permulaan melalui Penggunaan Media Wayang Abjad Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 201-220.

- Maknun, N. L. L. (2020). *Upaya pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui media wayang huruf kelompok A Makkah di RA Ben Pinter Semarang Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang).
- Mile, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme Dan Penggunaan Papan Flanel di Kelas I SD Negeri 1 Palu. *Jurnal Kreatif Online*, 4(4).
- Nurbiana Dhieni, D. (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.
- Nuri, Winda adinada, D. (2016). Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Kreativitas Anak Suai Dini Di Annur I Sleman Yogyakarta. *Jurnal Raudhah.*, 8(1), 92–104.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukanti, S., & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Sinaga, D. (2011). *Mengelola Perpustakaan Sekolah*. Bejana.
- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode penelitian manajemen*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sujiono, N. Y. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Media Group.
- Taufina, M. (2016). *Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. CV.Angkasa.



- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). Media Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 71-83.
- USAID. (2014). *Mengutamakan Pembaharuan, Inovasi, dan Kesempatan bagi Guru, Tenaga Kependidikan dan Siswa*. RTI International.
- Yanuarsari, R., Octrianty, E., & Al Afgani, S. N. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN FLANEL. *E-PROSIDING PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO*, 55-60.
- Zubaidah, E. (2013). *Pemilihan Nilai Karakter dalam Cerita Anak dan Teknik*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Membaca Permulaan**

###### **a. Pengertian Membaca Permulaan**

Membaca permulaan merupakan keterampilan yang dibutuhkan siswa guna membantu menjadi seorang pembaca yang baik dan benar. Diantara keterampilannya tersebut, banyak yang diperoleh secara natural, baik di rumah, di lingkungan masyarakat, maupun di sekolah. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki siswa karena akan berpengaruh terhadap kemampuan membacanya kelak (Usaid, 2014). Menurut Taufina (2016) membaca permulaan adalah membaca permulaan dalam teori keterampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses recording dan decoding. Membaca permulaan terdiri atas membaca nyaring dan membaca lancar.

Nurnaningsih (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran membaca permulaan sangat tepat digunakan sebagai sarana

untuk membimbing anak menjadi pembaca mandiri, melalui pembelajaran membaca bersuara, guru dapat menjadikan barang cetak (mati) menjadi hidup. Melalui kegiatan membaca permulaan ini guru dapat memberi contoh membaca, dengan kecepatan, irama, dan suara yang tepat. Steinberg (Susanto, 2011) mengemukakan bahwa membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anakanak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantaran pembelajaran.

Menurut Enny Zubaidah (2013) kegiatan dalam membaca permulaan masih lebih ditekankan pada pengenalan dan pengucapan lambing-lambang bunyi yang berupa huruf, kata, dan kalimat dalam bentuk sederhana. Pengucapan tersebut akan lebih bermakna jika dapat membangkitkan makna seperti dalam pembicaraan lisan. Latar belakang pengalaman siswa juga sudah berpengaruh dalam pengembangan kosakata dan konsep dalam membaca permulaan.

**b. Tujuan Pembelajaran Membaca Permulaan**

Menurut Kemendikbud (2013) tujuan membaca permulaan yang tercantum di dalam indicator kurikulum 2013, sebagai berikut:

- 1) Anak dapat menyebutkan urutan huruf melalui nyanyian a-b-c.
- 2) Anak dapat mengurutkan huruf a-b-c-d-e-f dengan urutan yang benar.
- 3) Anak dapat mengenal huruf vocal a-i-u-e-o.
- 4) Anak dapat menirukan teks deskriptif sederhana.
- 5) Anak dapat membaca teks deskriptif sederhana.
- 6) Anak dapat menyusun huruf dengan baik dan benar.
- 7) Anak dapat melengkapi huruf dalam sebuah kata.
- 8) Anak dapat membaca nyaring kosakata.
- 9) Anak dapat mengenal kosakata.

**c. Tahapan Pengajaran Membaca Permulaan**

Kemampuan membaca pada anak berkembang dalam beberapa tahap. Menurut Cochrane Efal sebagaimana dikutip

Brewer (dalam Dhieni dkk, 2015) perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut :

- 1) Tahap Fantasi (*magical stage*). Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku, melihat, dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaannya.
- 2) Tahap Pembentukan Konsep diri (*self concept stage*). Pada tahap ini, anak mulai memandang dirinya sebagai “pembaca” ketika terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, berpura-pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang diperoleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa buku yang tidak sesuai dengan tulisan.
- 3) Tahap Membaca Gambar (*bridging reading stage*). Pada tahap ini, pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah ditemui sebelumnya, dapat menggunakan kata-kata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, sudah mengenal tulisan kata-kata puisi, lagu, dan sudah mengenal abjad.
- 4) Tahap Pengenalan Bacaan (*take off reader stage*). Anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat. Anak mulai tertarik pada bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda-tanda pada

lingkungan, serta membaca berbagai tanda, seperti pada papan iklan, kotak susu, pasta gigi, dan lainnya.

5) Tahap Membaca Lancar (*independent reader stage*). Pada tahap ini, anak dapat membaca berbagai jenis buku.

#### **d. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan**

Rahim (2018) menjelaskan bahwa ada banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, baik membaca permulaan maupun membaca lanjut (membaca pemahaman), sebagai berikut :

##### 1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi belajar yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca. Menurut beberapa ahli, keterbatasan neurologis seperti cacat otak dan kurang matangan secara fisik merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman mereka.

##### 2) Faktor Kognitif

Kognitif yang merujuk subjek belajar menyangkut kecerdasan atau intelektualnya seperti cara berpikir maupun pengetahuan yang dikuasai. Afektif merupakan domain yang mencakup kemampuan yang menyangkut perasaan dan emosi. Sedang ranah psikomotorik adalah kawasan yang mencakup kemampuan yang menyangkut keterampilan fisik mengerjakan, atau menyelesaikan sesuatu.

### 3) Faktor Lingkungan

Lingkungan yang meliputi latar belakang dan pengalaman siswa atau peserta didik akan mempengaruhi kemampuan membacanya. Siswa tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca jika mereka tumbuh dan berkembang dalam rumah tangga yang harmonis penuh cinta kasih, yang orang tuanya memahami anak-anaknya dan mempersiapkan mereka dengan rasa harga diri yang tinggi maka tidak akan mengalami kendala yang berarti dalam membaca. Sebaliknya jika siswa atau peserta didik yang dibesarkan oleh orang tuanya, orang tua tunggal, seorang pembantu rumah tangga, atau orang tua angkat akan mempengaruhi sikap dan tingkah laku peserta didik yang akan berpengaruh nantinya terhadap kemampuannya dalam membaca.

#### 4) Faktor Sosial Ekonomi Siswa

Status sosial ekonomi orang tua peserta didik mempengaruhi kemampuan verbal peserta didik. Hal ini dikarenakan jika peserta didik tinggal dengan keluarga yang sosial ekonominya tinggi maka kemampuan verbal mereka akan tinggi karena siswa ini didukung oleh fasilitas yang diberikan oleh orang tua yang berada pada taraf sosial ekonomi yang tinggi. Lain halnya peserta didik yang tinggal di keluarga yang sosial ekonominya rendah. Orang tua mereka tidak dapat memenuhi kebutuhan anak-anaknya sehingga mengalami kecenderungan kurang percaya diri.

#### 5) Faktor Psikologis Faktor psikologis meliputi :

##### a. Motivasi

Motivasi adalah faktor kunci dalam pembelajaran membaca. Seperti dikemukakan Eanes (dalam Rahim, 2018: 19) bahwa kunci motivasi itu sederhana, tetapi tidak mudah untuk mencapainya. Kunci itu adalah guru harus mendemonstrasikan kepada peserta didik praktik pengajaran yang relevan dengan minat dan pengalaman



anak sehingga anak memahami belajar itu sebagai suatu kebutuhan. Senada dengan pendapat Crewley dan Mountain (dalam Rahim, 2018: 19), mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu yang mendorong seseorang belajar atau melakukan suatu kegiatan.

Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang mendorong seseorang untuk belajar atau melakukan sesuatu, dalam pembelajaran membaca motivasi merupakan yang sangat penting.

#### b. Minat

Rahim (2018) mengemukakan bahwa minat adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Minat yang ada pada diri murid secara langsung maupun tidak langsung akan mendorong murid untuk menyukai bacaan dan melakukan kegiatan membaca atas kesadaran dirinya sendiri tanpa adanya dari luar. Lingkungan keluarga juga menjadi salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak. Anak sangat memerlukan keteladanan dalam membaca. Keteladanan tersebut harus ditunjukkan orangtua sesering mungkin. Interaksi interpersonal seperti

pengalaman baca tulis bersama keluarga dan lingkungan fisik yang mencakup bahan bacaan yang terdapat di rumah juga turut menjadi salah satu faktor. Suasana yang penuh perasaan dan memberikan dorongan atau motivasi yang cukup juga akan menjadikan perkembangan membaca anak semakin meningkat.

#### **e. Metode Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan**

Menurut Mulyati & Kemendikbud (dalam Halimah, 2014) menjelaskan tentang macam-macam metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan membaca permulaan, antara lain:

##### **1) Metode Eja**

Pembelajaran membaca permulaan dengan metode ini memulai pengajarannya dengan memperkenalkan huruf-huruf alfabet. Huruf-huruf tersebut dihafalkan dan dilafalkan kepada anak sesuai dengan bunyinya menurut abjad. Sebagai contoh: Aa, Bb, Cc, Dd, Ee, Ff, Gg, dilafalkan sebagai: a, be, ce, de, e, ef, ge, dan seterusnya. Setelah melalui tahapan ini, anak diajak untuk berkenalan dengan suku kata dengan cara merangkaikan beberapa huruf yang sudah dikenalnya Misalnya: b, a, d, u menjadi

b-a ba (dibaca atau dieja /be-a/ [ba]) d-u du (dibaca atau dieja /de-u/ [du]) ba-du dilafalkan /badu.

b, u, k, u menjadi b-u bu (dibaca atau dieja /be-u/ [bu] ) k-u ku (dibaca atau dieja /ka-u/ [ku] )

Proses pembelajaran selanjutnya adalah pengenalan kalimatkalimat sederhana, misalnya huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat yang diupayakan mengikuti prinsip pendekatan spiral, pendekatan komunikatif, dan pendekatan pengalaman berbahasa. Kelemahan lain dalam metode ini adalah dalam kesulitan pelafalan diftong dan fonemfonem rangkap, seperti ng, ny, kh, au, oi, dan sebagainya.

## 2) Metode Bunyi

Merupakan bagian dari metode eja, hanya dalam pelaksanaannya metode bunyi melalui proses latihan sistem pembacaan atau pelafalan abjad.

Contoh metode bunyi:

Huruf /b/ dilafalkan [eb], /d/ dilafalkan [ed], /e/ dilafalkan [e], /g/ dilafalkan [eg], /p/ dilafalkan [ep] pada kata benar, keras, pedas, lemah, pepet, dan lain-lain. Dengan demikian, kata “nani” dieja menjadi: /en-a/ [na] /en-i/ [ni] dibaca [na-ni].

### 3) Metode suku Kata

Proses pembelajaran metode ini diawali dengan pengenalan suku kata, seperti:

/ba, bi, bu, be, bo/; /ca, ci, cu, ce, co/;

/da, di, du, de, do/; /ka, ki, ku, ke, ko/, dan seterusnya.

Suku-suku kata tersebut, kemudian dirangkaikan menjadi katakata bermakna. Sebagai contoh:

ba-ju cu-ci da-ki ka-

ki bi-ru ca-ci da-ra

ku-ku bi-bi ci-ci da-

du ka-ku ba-ca ka-ca

du-ka ku-da

### 4) Metode Global

Proses pembelajaran yang diperlihatkan melalui metode ini diawali dengan penyajian beberapa kalimat global. Untuk membantu pengenalan kalimat dimaksud biasanya digunakan gambar. Contoh:

a) Memperkenalkan gambar dan kalimat, contohnya:

ini

mama

ini

baso

- b) Menguraikan salah satu kalimat menjadi kata dan kata menjadi suku kata lalu suku kata menjadi huruf-huruf, contohnya: ini buku ini buku i-ni bu-ku i-n-i b-u-k-u

## 5. Metode SAS

Struktural analitik sintetik atau yang disingkat dengan SAS merupakan salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan. Pembelajaran membaca permulaan dengan metode ini mengawali pelajarannya dengan menampilkan dan memperkenalkan sebuah kalimat utuh. Sebagai contoh, guru dapat memanfaatkan rangsang gambar, benda nyata, tanya jawab informal untuk menggali bahasa anak. Proses penguraian / penganalisisan dalam pembelajaran MMP dengan metode SAS, meliputi: kalimat menjadi kata-kata, kata menjadi suku-suku kata dan suku kata menjadi huruf-huruf. Materi ajar untuk pembelajaran membaca permulaan dengan metode ini tampak seperti berikut contoh :

ini

mama

ini

mama

i-ni ma-ma

i-n-i m-a-m-a

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin yang memiliki kata asli “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Dan secara umum memiliki makna segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima. Jadi, media juga merupakan suatu bentuk peralatan, teknik atau metode yang digunakan untuk menyalurkan pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat memotivasi atau meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2014) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa atau peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam

proses kegiatan belajar mengajar berlangsung (Guslinda & Kurnia, 2018).

Sedangkan menurut (Heri, 2020) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) berupa bahan, alat-alat grafis, alat atau teknik dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi, komunikasi, edukasi, antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan. Selain itu, Asyhar (2012) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu perantara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dengan desain yang menarik untuk mengefektifkan suatu pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

#### **b. Macam-macam Media Pembelajaran**

Menurut Asyhar (2012) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan tentang keempat macam media pembelajaran tersebut :

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- 2) Media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media audio visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.



- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yakni untuk menjelaskan hal-hal abstrak dan dapat mewakili guru sebagai alat komunikasi, materi pembelajaran. Menurut (Arsyad, 2014) sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

#### **d. Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Kriteria memilih media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (2011) mengemukakan ada beberapa kriteria yang digunakan untuk memilih media pembelajaran yaitu :

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. Bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media. Media yang digunakan mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya. Diharapkan guru dapat berinteraksi dengan siswa pada waktu menggunakan media tersebut.

- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya. Media bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

### **3. Media Wayang Huruf**

#### **a. Pengertian Media Wayang Huruf**

Istilah *media* berasal dari kata jamak *medium*, yang memiliki arti perantara. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA), mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan, baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memengaruhi efektivitas program instruksional.

Wayang dalam kamus Bahasa Indonesia, merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dsb yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional seperti di daerah Bali, Jawa, Sunda. Wayang dimainkan oleh seseorang yang disebut dalang.

Menurut Puriyono, wayang adalah seni dekoratif yang merupakan ekspresi kebudayaan nasional Indonesia. Menurut Suharyono dalam Hayati dan Munawar (2014) mengemukakan bahwa wayang adalah gambar-gambar yang dilukiskan pada selembar kertas atau kain, gambaran dibuat dari satu adegan menyusul adegan lain.

Wayang abjad adalah bermacam-macam bentuk alphabet dari a sampai z yang ditulis pada karton berbentuk segi empat dan diberi tangkai agar anak bisa memegang seperti wayang. Media wayang dapat menginformasikan sesuatu kepada anak terkait dengan baca-tulis permulaan dengan cara yang menyenangkan, Lestari (2013). Selain itu, Winda (2018) mengemukakan bahwa media wayang huruf merupakan suatu media yang memberikan daya tarik tersendiri bagi anak-anak dalam memerankan karakter wayang yang akan dimainkan sesuai dengan imajinasi yang dimiliki.

Media wayang huruf dirancang untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Yang dimaksud wayang huruf disini adalah gambar yang dibentuk huruf yang bergambar orang, benda, buah-buahan, matahari, bulan, bintang, dan sebagainya. Kemudian diberi penyangga sebagaimana wayang yang kita kenal selama ini. Media wayang huruf merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk

mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak terutama pada membaca permulaan, karena media wayang tampilannya menarik, aman bagi anak, dan dapat dimainkan guru maupun anak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Jadi media wayang merupakan penggambaran dan bayang-bayang dalam cerita yang mencerminkan sifat-sifat atau karakter secara khas. Media yang dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak, dan dapat dimainkan guru maupun anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Dalam penelitian ini pembelajaran membaca permulaan akan disajikan melalui gambar yang di hias seperti wayang. Wayang tersebut berbentuk simbol-simbol huruf A-Z yang menarik dan mudah dipahami oleh anak. Wayang huruf ini dibuat dengan menggunakan kertas karton, kemudian kita gunting sesuai pola huruf yang sudah dipilih lalu dilapisi menggunakan kertas origami warna-warni, gunting sesuai pola kemudian lapisi dengan lakban bening agar tidak lepas dan awet. Setelah itu, kita bisa menempel atau memasang penyangga untuk wayangnya berupa stik bambu supaya lebih terlihat seperti wayang biasanya.

#### **b. Alat Dan Bahan**

Untuk membuat media wayang huruf ini, peneliti membutuhkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media tersebut yang meliputi :

Bahan untuk membuat media wayang huruf :

- 1) 26 buah stik bambu
- 2) 2 lembar karton tebal
- 3) 1 wadah kertas origami
- 4) 2 lembar Kertas manila warna-warni
- 5) Pewarna makanan
- 6) Stik sate dan benang

Alat untuk membuat media wayang huruf :

- 1) 1 buah lakban bening
- 2) Lem fox
- 3) Gunting
- 4) Double type dan benang
- 5) Pensil, spidol, penghapus dan penggaris

### **c. Cara Membuat Media Wayang Huruf**

Langkah-langkah membuat media wayang huruf :

- 1) Siapkan karton tebal, buatlah pola gambar huruf A-Z 13x13 cm gambar kepala wayang, dan gambar tangan.
- 2) Gunting berbagai gambar tersebut sesuai dengan pola.
- 3) Kemudian, lapiasi gambar kepala wayang menggunakan kertas origami warna hitam
- 4) Lapiasi gambar huruf A-Z menggunakan kertas origami warna-warni
- 5) Lapiasi gambar tangan menggunakan pewarna makanan
- 6) Selanjutnya lapiasi semua gambar tersebut dengan lakban bening dan pasang benang pada bagian tangan
- 7) Terakhir, tempel semua pola gambar tersebut sampai berbentuk wayang, kemudian beri penyanggah pada gambar berupa stik bambu agar lebih mudah untuk dipegang dan digerakkan.



#### (Media Wayang Huruf)

#### d. Penggunaan Media Wayang Huruf Dalam Proses Pembelajaran

Cara menggunakan media wayang huruf dalam pembelajaran membaca permulaan sebagai berikut:

- 1) Guru mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai agar anak yang lain dapat memperhatikan ketika ada anak yang maju kedepan dan memperkenalkan media wayang huruf kepada anak.
- 2) Guru menjelaskan cara memainkan media wayang huruf dan memberi contoh, guru mengacak media wayang huruf dan secara bergantian anak maju memilih satu wayang huruf kemudian anak menyebutkan huruf apa yang dipilih. Misalnya anak mengambil wayang huruf yang berbentuk huruf “a” maka anak tersebut



menyebutkan nama huruf tersebut dan menyebutkan berbagai macam warna yang terdapat dalam media tersebut.

- 3) Anak menyebutkan kata tersebut dengan jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa yang lain. Dan tidak lupa guru juga memberikan pujian dan mengajak semua anak bertepuk tangan ketika anak berhasil memainkan media wayang huruf dengan baik dan benar.

#### **e. Manfaat Media Wayang Huruf**

Peran media dalam pembelajaran sangat penting terutama bagi siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah wayang huruf.

Media wayang dapat membantu mengembangkan analisis siswa dan membawanya ke konsep yang abstrak, (Ngadiono, 2009). Sehingga memudahkan dalam mengembangkan kemampuan bahasa anak dan menambah perbendaharaan kata melalui media wayang huruf tersebut.

#### **f. Kelebihan Media Wayang Huruf**

Adapun kelebihan dari penggunaan media wayang huruf yaitu:

- 1) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, karena tidak semua benda dapat dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa diperhatikan.
- 2) Dapat memperjelas materi yang akan disampaikan.
- 3) Mudah didapatkan.
- 4) Mudah digunakan.

**g. Kelemahan Media Wayang Huruf**

Adapun kekurangan dari penggunaan media wayang huruf yaitu:

- 1) Bagi guru yang tidak bisa bersuara keras, hal ini akan menghambat penyampaian pesan yang ingin disampaikan.
- 2) Menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menciptakan bentuk menarik.
- 3) Guru harus bisa mengendalikan siswa.

**B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

1. Berdasarkan hasil penelitian (Amelia, dkk., 2017), menyatakan mengenai membaca pada anak taman kanak-kanak merupakan keterampilan bahasa 30 tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan kompleks dan melibatkan berbagai

keterampilan, kegiatan membaca juga merupakan satu kesatuan untuk mengenal huruf dan kata-kata. Penggunaan wayang huruf dalam pembelajaran bahasa anak dianggap lebih efektif karena anak mengetahui efektifitas permainan wayang huruf terhadap kemampuan membaca.

2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan (Hayati dan Munawar, 2014), menyatakan pentingnya membaca dalam bahasa anak, baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga untuk kesiapan anak dalam melanjutkan di sekolah dasar. Kurangnya kemampuan membaca akan menghambat anak dalam berkomunikasi, terutama menurunnya prestasi perkembangan bahasa anak. Oleh karena itu peneliti meningkatkan kemampuan membaca melalui media wayang huruf pada kelompok B yang menghasilkan bahwa media wayang huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran membaca permulaan telah dikenalkan kepada anak ketika berada di Taman Kanak-kanak. Salah satu cara untuk memberikan rangsangan belajar kepada anak melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik anak,

yaitu menggunakan media wayang huruf. Media ini digunakan agar dapat membuat anak tertarik dalam mengikuti kegiatan belajar membaca permulaan dan dapat membantu mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Media wayang huruf ini memiliki berbagai bentuk huruf alpabeth yang berwarna-warni dan dapat menarik perhatian anak karena dapat digerakkan, sehingga dalam penggunaan media ini diharapkan dapat membuat anak lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran membaca permulaan karena dapat merangsang otak anak dalam mengenal dan mengingat berbagai huruf-huruf.

Sebuah media pembelajaran yang menarik memiliki peran yang sangat penting bagi proses belajar anak karena menjadi saluran penyampai pesan/informasi dari guru kepada anak didik agar dapat diterima atau diserap dengan baik oleh anak didik. Sehingga anak akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Maka media wayang huruf merupakan salah satu media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak di TK Dharma Wanita 1 Rowoharjo Kecamatan Prambon.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di TK Dharma Wanita 1 Rowoharjo ini mengacu pada jenis penelitian pengembangan (*Development*). Menurut Sugiyono (2013) penelitian dan pengembangan bersifat *Longitudinal* (bertahap bisa *multy years*). Teori ini juga menjelaskan bahwa jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasan produk tersebut.

Menurut Borg dan Gall (dalam Hanafi, 2017) Penelitian pengembangan atau *Development* merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk seperti salah satunya produk pembelajaran. Adapun produk pembelajaran yang dapat dikembangkan bisa berupa modul, multimedia, alat permainan edukatif, video pembelajaran, audio pembelajaran dan lain-lain supaya dapat berfungsi di masyarakat luas khususnya bidang pendidikan. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pembelajaran yang ada di kelas maupun diluar kelas.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak adalah menggunakan prosedur pengembangan menurut teori Borg dan Gall (dalam Hanafi, 2017) yang terdiri dari 10 (sepuluh) tahapan.

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, penelitian melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi 3 (tiga) tahapan, penyederhanaan dilakukan karena beberapa factor, antara lain:

### **1. Keterbatasan Waktu**

Penelitian dan pengembangan disederhanakan menjadi 3 (tiga) tahapan dikarenakan adanya keterbatasan waktu, jika penelitian dan pengembangan ini menggunakan 10 (sepuluh) tahap, maka akan memerlukan waktu dan proses yang relatif lama dan panjang, oleh karena itu melalui penyederhanaan menjadi 3 (tiga) tahapan ini, diharapkan penelitian dan pengembangan ini bisa selesai dengan waktu yang relatif efisien tetapi tetap efektif dalam proses dan hasilnya.

### **2. Keterbatasan Dana**

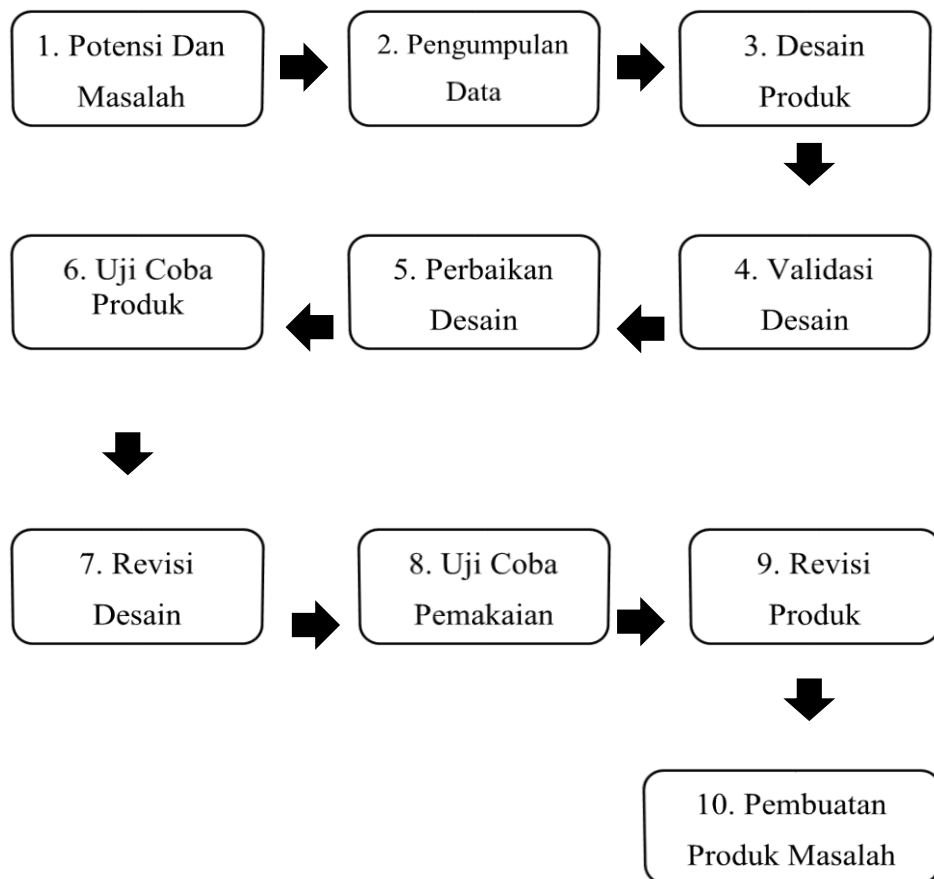
Faktor keterbatasan biaya dalam penelitian dan pengembangan merupakan salah satu alasan penyederhanaan tahapan penelitian ini dilakukan 3 (tiga) tahapan, mengingat jika

penelitian dan pengembangan dilakukan dengan 10 (sepuluh) tahapan akan memerlukan biaya yang besar, dikarenakan itu melalui penyederhanaan menjadi 3 (tiga) tahapan diharapkan pengembangan ini bisa selesai dengan biaya yang terjangkau oleh peneliti.

### 3. Kondisi Pandemi Covid 19

Faktor kondisi pandemi covid 19 dalam penelitian dan pengembangan menjadi alasan penting penyederhanaan tahapan. Penelitian ini dilakukan dalam 3 (tiga) tahap karena pada kondisi ini tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan 10 (sepuluh) tahapan. Karena dimana kondisi pandemi ini sangat rawan untuk melakukan kegiatan di luar rumah karena resiko penularan virus covid 19. Oleh karena itu dilakukan penyederhanaan menjadi 3 (tiga) tahapan dan diharapkan pengembangan ini bisa selesai dengan baik.

Adapun 10 (sepuluh) tahapan dalam penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall (dalam Hanafi, 2007) dapat dilihat pada bagan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall**

Selanjutnya untuk dapat memahami penjelasan tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan Data

Peneliti dalam melakukan penelitian ini mencari informasi dengan melakukan analisis terhadap kajian penelitian yang relevan dan melakukan studi pustaka mengenai media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan



membaca permulaan anak kelompok A di TK Dharma Wanita 1 Rowoharjo.

## 2. Desain Produk

Ada bermacam-macam produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan (*Development*). Dalam bidang pendidikan, produk-produk yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan terutama lulusan yang berkualitas. Dalam penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran yang dikembangkan dari berbagai macam bahan seperti kertas karton, kertas origami dan stik bambu. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis akan fungsi-fungsi yang dibutuhkan hingga mencari ide untuk mendesain dan mengembangkan Media Wayang Huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

## 3. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk lebih efektif dari bahan ajar yang sekarang ini sudah beredar atau tidak. Validasi desain adalah penilaian yang masih bersifat rasional, karena tahap ini masih berdasarkan pada pemikiran rasional, belum fakta dilapangan. Validasi dalam penelitian ini melibatkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk

menilai desain Media Wayang Huruf ini, sehingga dapat ditemukan kekurangannya.

### **C. Validasi Model/Produk**

Menurut Brown & Cohen (dalam Jamilah & Purnawan, 2010), validitas merupakan kriteria untuk menentukan kelayakan suatu produk melalui sebuah tes. Tes berupa instrumen dikatakan valid atau memiliki validitas bila instrumen itu benar-benar mengukur aspeknya atau segi yang akan diukur produk. Dalam mengembangkan Media Wayang Huruf ini dibutuhkan evaluasi/penilaian agar Media Wayang Huruf layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di lembaga pendidikan. Para ahli atau validasi ahli melakukan pertimbangan dalam evaluasi pengembangan Media Wayang Huruf menggunakan lembar angket penilaian berjenis skala likert.

### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen disini digunakan untuk menilai/mengukur kelayakan suatu produk berupa Media Wayang Huruf. Menurut Sugiyono (2013), suatu instrumen dikatakan valid atau memiliki validitas bila instrumen tersebut benar-benar mengukur aspek atau segi yang akan diukur. Untuk itu dalam mengembangkan Media Wayang Huruf dibutuhkan evaluasi/penilaian agar Media Wayang Huruf nantinya layak untuk digunakan. Evaluasi Media Wayang Huruf dalam penelitian ini

dilakukan dengan meminta pertimbangan para ahli atau validasi ahli dengan menggunakan lembar angket penilaian.

Lembar angket penilaian untuk para ahli media dan ahli materi disini dibuat dengan mengacu pada Peraturan Menteri nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan anak yang diharapkan dicapai pada rentang usia tertentu. Dibawah ini adalah tabel tingkat pencapaian perkembangan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun.

**Table 3.1**  
**Tingkat Pencapaian Perkembangan Membaca Permulaan**  
**Anak Usia 4-5 Tahun**

No	Lingkup Perkembangan	Usia 4-5 Tahun
1	Mengungkapkan Bahasa	- Menyebutkan kata kata yang di kenal - Memperkaya perbendaharaan kata
2	Keaksaraan	- Mengenal simbol – simbol huruf - Meniru (mencari kata yang sama dan mengucapkan) huruf A-Z

Adapun instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar instrumen validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media sebagai berikut :

1. Lembar angket penilaian produk untuk ahli materi (PAUD)

Lembar angket penilaian produk untuk ahli materi (PAUD) disini dilakukan oleh Dosen jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Nusantara PGRI Kediri yaitu:

- 1) Dr. Dema Yulianto, M.Psi.
- 2) Widi Wulansari, M.Pd.
- 3) Ridwan, S.Ag., M.Pd.

Lembar angket penilaian untuk ahli materi (PAUD) adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Indikator penilaian ahli materi**

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013					
2	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa anak usia dini					
3	Kesesuaian ukuran huruf untuk anak					
4	Kesesuaian macam warna untuk anak					
5	Kesesuaian materi untuk semua tema pembelajaran di PAUD					
6	Media mampu memperkaya perbendaharaan kata anak					

7	Kemenarikan materi gambar yang di sajikan					
8	Media dapat membantu proses belajar anak					
9	Materi gambar yang disajikan tidak asing atau dikenal untuk anak					
10	Materi gambar mampu menarik perhatian anak					
11	Media mampu membantu anak mengenal keaksaraan awal					
12	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak					
13	Penyajian materi mampu menumbuhkan daya pikir / imajinasi anak					
Jumlah Skor						

Keterangan :

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 4 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 3 : Cukup

## 2. Lembar angket penilaian produk untuk ahli media

Lembar angket penilaian produk untuk ahli media (PAUD) disini dilakukan oleh Dosen jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD) Universitas Nusantara PGRI Kediri yaitu :

- 1) Rosa Imani Khan, M.Psi.
- 2) Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

3) Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.

Lembar angket penilaian untuk ahli materi (PAUD) disajikan sebagai berikut :

**Tabel 3.3**

**Lembar penilaian untuk ahli media**

Aspek	No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
Fisik	1	Keamanan bahan yang digunakan					
	2	Keawetan bahan media yang digunakan					
	3	Kemenarikan desain media					
	4	Kesesuaian ukuran media					
Gambar	5	Kejelasan media gambar yang disediakan					
	6	Kesesuaian gambar dengan materi untuk anak					

	7	Kesesuaian gambar dengan karakteristik anak					
Warna	8	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak					
	9	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan tulisan					
Tulisan	10	kejelasan tulisan judul media					
	11	Kejelasan warna tulisan huruf pada papan					
	12	Kesesuaian ukuran tulisan huruf					
	13	Kesesuaian jenis font huruf yang digunakan					
Pemakaian	14	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan anak					
	15	Media mudah digunakan untuk anak					
Jumlah Skor							

Keterangan :

Skor 1 : Sangat Kurang

Skor 4 : Baik

Skor 2 : Kurang

Skor 5 : Sangat Baik

Skor 3 : Cukup

### E. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian pengembangan ini menggunakan rumus Aiken untuk menentukan kelayakan dan kemenarikan produk hasil pengembangan Media Wayang Huruf. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut :

$$V =$$

$$\frac{\sum s}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

$$s = r - lo$$

lo = Angka penilaian validator yang

terendah c = Angka penilaian validator

yang tertinggi r = Angka yang

diberikan oleh penilai n = Banyaknya

validator

Skala pengukuran penelitian pengembangan yang telah dimodifikasi dari Riduwan. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor tabel berikut :

**Tabel 3.4**

#### **Kriteria Ketuntasan**

No	Nilai/Skor	Keterangan
1	1	Sangat Kurang
2	2	Kurang
3	3	Cukup



4	4	Baik
5	5	Sangat Baik

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik yang menggambarkan posisi dari yang sangat negatif ke posisi yang sangat positif. Tingkat pengukuran penilaian dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner. Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus aiken untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam tabel berikut :

**Tabel 3.5**

**Kriteria Kelayakan**

Nilai	Keterangan
$V = < 0,05$	Tidak valid
$V = > 0,05$	Valid

Berdasarkan data tabel diatas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian pada media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi pada media kartu kata bergambar untuk anak usia 4-5 tahun dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dikategorikan Valid (layak).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Desain Produk**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa Alat Permainan Edukatif (APE) bernama Media Wayang Huruf yang menggunakan berbagai macam bahan seperti kertas karton tebal yang dijadikan sebagai bentuk kepala wayang, macam-macam bentuk huruf A-Z dan tangan, kertas origami warna-warni sebagai lapisan warna pada bentuk wayang, pewarna makanan sebagai warna pada tangan, dan stik bambu sebagai pegangan. Alat permainan tersebut dibuat sesuai dengan tema pembelajaran anak usia dini sebagai media untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A (usia 4-5 tahun).

Pengembangan produk Media Wayang huruf ini berawal dari permasalahan-permasalahan yang muncul di Taman Kanak-kanak yakni kurang berkembangnya kemampuan membaca permulaan anak-anak di Kelompok A Taman Kanak-kanak. Hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran membaca permulaan yang kurang variatif. Media belajar membaca permulaan yang digunakan guru juga belum dapat menarik minat anak. Kondisi ini membuat anak sering bosan dan kurang tertarik mengikuti kegiatan belajar membaca permulaan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang dijelaskan di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang diharapkan dapat menunjang

guru untuk melaksanakan pembelajaran membaca permulaan secara lebih menarik dan efektif.

## **B. Hasil Pengujian**

Setelah pembuatan produk bernama Media Wayang Huruf sebagai media pembelajaran kemampuan membaca permulaan anak kelompok A (usia 4-5 Tahun) selesai, produk ini kemudian divalidasi oleh beberapa ahli, yakni ahli materi dan ahli media. Validasi produk yang dilakukan oleh para ahli tersebut digunakan untuk menentukan layak atau tidaknya Media Wayang Huruf untuk digunakan sebagai media pembelajaran kemampuan membaca permulaan anak kelompok A (usia 4-5 Tahun). Adapun data hasil validasi produk oleh para ahli adalah sebagai berikut:

### **1. Validasi oleh Ahli Materi**

Dalam hal ini, validasi dilakukan oleh 3 (tiga) ahli materi yakni Dr. Dema Yulianto, M.Psi. , Widi Wulansari, M.Pd. dan Ridwan, S.Ag., M.Pd. Adapun hasil validasi produk Media Wayang Huruf oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi**

<b>Butir</b>	<b>Materi</b>	
	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	0.833333	Valid
2	0.833333	Valid
3	0.916667	Valid

4	0.833333	Valid
5	0.833333	Valid
6	0.916667	Valid
7	0.75	Valid
8	0.833333	Valid
9	0.916667	Valid
10	0.916667	Valid
11	0.833333	Valid
12	0.916667	Valid
13	0.75	Valid

Berdasarkan tabel di atas, nilai hasil validasi ahli materi dari Media Wayang Huruf yang diperoleh semuanya lebih dari 0,5 yang artinya memenuhi nilai syarat valid dan kelayakan produk.

## **2. Validasi oleh Ahli Media**

Dalam hal ini, validasi dilakukan oleh 3 (tiga) ahli media yaitu Rosa Imani Khan, M.Psi. , Epritha Kurnia Wati, M.Pd. dan Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn. Adapun hasil validasi produk Media Wayang Huruf oleh ahli media adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media**

<b>Butir</b>	<b>Media</b>	
	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1	0.833333	Valid
2	0.916667	Valid
3	0.75	Valid
4	1	Valid
5	0.833333	Valid
6	0.916667	Valid
7	0.916667	Valid
8	0.75	Valid
9	0.916667	Valid
10	0.833333	Valid
11	0.833333	Valid
12	0.833333	Valid
13	0.833333	Valid
14	1	Valid
15	1	Valid
16	1	Valid
17	1	Valid

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata nilai hasil validasi ahli media dari Media Wayang Huruf lebih dari 0,05 yang artinya mendapatkan nilai syarat valid dan kelayakan produk.

### **C. Pembahasan**

Peneliti mengembangkan media pembelajaran wayang huruf sebagai media pembelajaran kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di Taman Kanak-kanak berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Adanya permasalahan yang ditemukan terkait dalam pembelajaran pengenalan huruf dan kemampuan membaca permulaan belum berkembang secara optimal, diperlukan solusi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat mempermudah anak dalam belajar membaca permulaan. Media Wayang Huruf yang dikembangkan melalui penelitian ini dapat menarik perhatian dan memotivasi anak agar dapat aktif mengikuti kegiatan belajar membaca permulaan melalui kegiatan pembelajaran membaca permulaan dalam suasana bermain yang menyenangkan.

Saat ini, para pendidik anak usia dini tentu sangat membutuhkan alternative-alternatif kegiatan pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat anak untuk aktif dalam belajar dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya, salah satunya adalah aspek bahasa terutama dalam membaca permulaan. Bagi anak, sebuah media pembelajaran akan bermakna jika media tersebut dapat disentuh dan digunakan langsung oleh anak. Menurut (Akbar, 2013) media berfungsi sebagai alat bantu penyampai pesan

pembelajaran, Media pembelajaran yang sesuai untuk anak tentu merupakan media yang sesuai pula untuk dunia anak, yakni dunia bermain, karena belajar yang paling efektif bagi anak adalah melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang melibatkan anak aktivitas membaca permulaan, anak dapat mengembangkan pengenalan kosakata, hal ini anak dapat distimulus dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran memegang peranan penting selama waktu yang dihabiskan untuk mengajar dan latihan pembelajaran yang terjadi (Kurnia, 2018). Misalnya dengan menggunakan media wayang huruf, anak dapat mengenal macam-macam huruf dan dapat mengetahui bentuk wayang. Ditambah lagi dengan model wayang dan huruf yang berwarna-warni yang diharapkan akan membuat anak semakin tertarik dan antusias menggunakannya. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan Media Wayang Huruf ini.

Menurut Arsyad (dalam (Rumidjan, Sumanto, dkk., 2017) media pembelajaran dapat membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan sebuah materi, dapat membuat pembelajaran lebih bervariasi dan sebuah media yang menarik tidak membuat anak merasa cepat bosan dalam belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat meningkatkan prestasi belajar. Maka peneliti mengembangkan sebuah produk yaitu yang bernama Media Wayang Huruf, dirancang sendiri oleh peneliti dengan menggunakan bahan utama berupa karton tebal, stik bambu, kertas origami warna-warni, stik sate dan pewarna makanan yang dijamin aman digunakan

untuk anak-anak. Setelah rancangan jadi, produk ini divalidasi oleh 3 (orang) ahli materi dan 3 (orang) ahli media menggunakan instrument berupa lembar validasi untuk menentukan layak atau tidaknya produk tersebut. Berdasarkan hasil validasi dengan ahli materi dan media maka dapat disimpulkan bahwa media wayang huruf ini disusun dengan sangat baik atau dapat memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh karena itu, dinyatakan bahwa Media Wayang Huruf ini layak (valid) untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.



## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. SIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran bernama Media Wayang Huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan menggunakan berbagai macam bahan seperti kertas karton tebal yang dijadikan sebagai bentuk kepala wayang, macam-macam bentuk huruf A-Z dan tangan, kertas origami warna-warni sebagai lapisan warna pada bentuk wayang, pewarna makanan sebagai warna pada tangan, dan stik bambu sebagai pegangan. Setelah rancangan jadi, produk ini divalidasi oleh 3 (orang) ahli materi dan 3 (orang) ahli media menggunakan instrument berupa lembar validasi untuk menentukan layak atau tidaknya produk tersebut. Dari analisis data hasil validasi para ahli, dinyatakan bahwa Media Wayang Huruf ini layak (valid) untuk digunakan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

#### **B. SARAN**

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian, dan diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar lebih mengembangkan

produk media pembelajaran yaitu media wayang huruf yang lebih edukatif, variatif dan inovatif.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Agustina, F. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PAKAPINDO (PAPAN KANTONG PINTAR DORAEMON) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA 6 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 5 KELAS III SDN PUNTEN 01 BATU* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset Online. *Diakses Pada Tanggal, 27*.
- Amelia, L., Zamana, M., & Ramadani, S. (2020). EFEKTIVITAS PERMAINAN WAYANG HURUF HIJAIYAH DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH PADA KELOMPOK A DI TK IKAL DOLOG BANDA ACEH. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 52-64.
- Ardiyanti, L. (2015). *Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Kata Lembaga Siswa Kelas I SD Karanggayam, Kecamatan Pleret, Kabupaten Bantul*. *Skripsi Sarjana Tidak Diterbitkan*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar FIP UNY [Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta]. *Tersedia secara online juga di: <https://eprints.uny.ac.id/16478/1/LIA%20ARDIYANTI.pdf> [diakses di Cirebon, Jawa Barat, Indonesia: 28 Oktober 2018]*.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.

Cahyadamayanti, L. P. (2019). *ANALISIS FAKTOR PENGHAMBAT KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA (Penelitian pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Girirejo Kecamatan Tegalrejo Kabupaten Magelang)* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).

Febriyanti, W. S. (2018). *Pengembangan Kemampuan Membaca Melalui Metode Bercerita Dengan Wayang Huruf di Kelompok B TK Islam Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).

Hayati, N., & Manawar, M. (2014). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA MELALUI MEDIA WAYANG HURUF PADA KELOMPOK B TK KASIH IBU KOTA SEMARANG TAHUN PELAJARAN 2013/2014. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).

Heri. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, JenisJenis & Contoh*. <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>,

- Hidayat, R. A. (2015). Peran warga sekolah dalam memanfaatkan perpustakaan untuk meningkatkan minat baca siswa di SD Negeri Gembongan. *BASIC EDUCATION*, 4(3).
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Implementasi Kurikulum*.
- Kurnia, G. dan R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV. Jakad Publishing.
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2013). Peningkatan Kemampuan Baca-Tulis Permulaan melalui Penggunaan Media Wayang Abjad Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2), 201-220.
- Maknun, N. L. L. (2020). *Upaya pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui media wayang huruf kelompok A Makkah di RA Ben Pinter Semarang Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang).
- Mile, N. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme Dan Penggunaan Papan Flanel di Kelas I SD Negeri 1 Palu. *Jurnal Kreatif Online*, 4(4).
- Nurbiana Dhieni, D. (2015). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.

Nuri, Winda adinada, D. (2016). Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Kreativitas Anak Suai Dini Di Annur I Sleman Yogyakarta. *Jurnal Raudhah.*, 8(1), 92–104.

Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.

Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukanti, S., & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).

Sinaga, D. (2011). *Mengelola Perpustakaan Sekolah*. Bejana.

Sugiyono, P. D. (2013). Metode penelitian manajemen. *Bandung: Alfabeta, CV*.

Sujiono, N. Y. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada. Media Group.

Taufina, M. (2016). *Mozaik Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. CV.Angkasa.

- Taulany, H., & Prahesti, S. I. (2019). Media Pembelajaran Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1(2), 71-83.
- USAID. (2014). *Mengutamakan Pembaharuan, Inovasi, dan Kesempatan bagi Guru, Tenaga Kependidikan dan Siswa*. RTI International.
- Yanuarsari, R., Octrianty, E., & Al Afgani, S. N. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN MENGGUNAKAN MEDIA PAPAN FLANEL. *E-PROSIDING PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO*, 55-60.
- Zubaidah, E. (2013). *Pemilihan Nilai Karakter dalam Cerita Anak dan Teknik*.

L

A

M

P

I

R

A

N



## Foto Media Wayang Huruf



## Foto Prosedur Langkah Pembuatan

### Langkah-langkah membuat media wayang huruf :

- 1) Siapkan karton tebal, buatlah pola gambar huruf A-Z 13x13 cm gambar kepala wayang, dan gambar tangan.
- 2) Gunting berbagai gambar tersebut sesuai dengan pola.
- 3) Kemudian, lapiasi gambar kepala wayang menggunakan kertas origami warna hitam
- 4) Lapiasi gambar huruf A-Z menggunakan kertas origami warna-warni
- 5) Lapiasi gambar tangan menggunakan pewarna makanan
- 6) Selanjutnya lapiasi semua gambar tersebut dengan lakban bening dan pasang benang pada bagian tangan
- 7) Terakhir, tempel semua pola gambar tersebut sampai berbentuk wayang, kemudian beri penyanggah pada gambar berupa stik bambu agar lebih mudah untuk dipegang dan digerakkan.

## Bahan Media

### b. Alat Dan Bahan

Untuk membuat media wayang huruf ini, peneliti membutuhkan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media tersebut yang meliputi :

Bahan untuk membuat media wayang huruf :

- 1) 26 buah stik bambu
- 2) 2 lembar karton tebal
- 3) 1 wadah kertas origami
- 4) 2 lembar Kertas manila warna-warni
- 5) Pewarna makanan
- 6) Stik sate dan benang

Alat untuk membuat media wayang huruf :

- 1) 1 buah lakban bening
- 2) Lem fox
- 3) Gunting
- 4) Double type dan benang
- 5) Pensil, spidol, penghapus dan penggaris

# Lembar Validasi Materi

(1)

## LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak", atas nama:

No.	Nama	NPM/NIDN	Status/Prodi	Lembaga
1.	Erika Nuraini	18.1.01.11.0006	Mahasiswa S1 PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator

  
Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK  
AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak
Sasaran	: Anak TK Kelompok A, Usia 4-5 Tahun
Materi Pokok	: Bermain menggunakan media Wayang Huruf
Pengembang	: Erika Nuraini
Nama Validator	: Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak/ Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media Wayang Huruf dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.  
Skala Penilaian : Nilai 5 = Sangat Baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu Ahli Media untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013				√		
2	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa anak usia dini				√		
3	Kesesuaian ukuran huruf untuk anak					√	
4	Kesesuaian macam warna untuk anak					√	

5	Kesesuaian materi untuk semua tema pembelajaran di PAUD					√	
6	Media mampu memperkaya perbendaharaan kata anak					√	
7	Kemenarikan materi gambar yang di sajikan					√	
8	Media dapat membantu proses belajar anak				√		
9	Materi gambar yang disajikan tidak asing atau dikenal untuk anak					√	
10	Materi gambar mampu menarik perhatian anak					√	
11	Media mampu membantu anak mengenal keaksaraan awal				√		
12	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak					√	
13	Penyajian materi mampu menumbuhkan daya pikir / imajinasi anak				√		
Jumlah Skor							

### C. Hasil Validasi

Berilah tanda checklist (√) penilaian Hasil Validasi di bawah ini:

- |                                     |                        |                          |                        |
|-------------------------------------|------------------------|--------------------------|------------------------|
| <input type="checkbox"/>            | Sangat layak digunakan | <input type="checkbox"/> | Kurang layak digunakan |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Layak digunakan        | <input type="checkbox"/> | Tidak layak digunakan  |
| <input type="checkbox"/>            | Cukup layak digunakan  |                          |                        |

### D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

Sudah bisa digunakan instrument tersebut untuk tahapan pengambilan data

Validator

  
Dr. Dema Yulianto, M.Psi.

(2)

**LEMBAR VALIDASI  
AHLI INSTRUMEN MATERI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridwan, S.Ag., M.Pd.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak", atas nama:

No.	Nama	NPM/NIDN	Status/Prodi	Lembaga
1.	Erika Nuraini	18.1.01.11.0006	Mahasiswa S1 PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



**Ridwan, S.Ag., M.Pd.**

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK  
AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak
Sasaran	: Anak TK Kelompok A, Usia 4-5 Tahun
Materi Pokok	: Bermain menggunakan media Wayang Huruf
Pengembang	: Erika Nuraini
Nama Validator	: Ridwan, S.Ag., M.Pd.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak/ Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media Wayang Huruf dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.  
Skala Penilaian : Nilai 5 = Sangat Baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu Ahli Media untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013				√		
2	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa anak usia dini				√		
3	Kesesuaian ukuran huruf untuk anak				√		
4	Kesesuaian macam warna untuk anak				√		
5	Kesesuaian materi untuk semua tema pembelajaran di PAUD				√		
6	Media mampu memperkaya perbendaharaan kata anak					√	



**LEMBAR VALIDASI  
AHLI INSTRUMEN MATERI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridwan, S.Ag., M.Pd.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul “Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak”, atas nama:

No.	Nama	NPM/NIDN	Status/Prodi	Lembaga
1.	Erika Nuraini	18.1.01.11.0006	Mahasiswa S1 PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



**Ridwan, S.Ag., M.Pd.**

(3)

**LEMBAR VALIDASI  
AHLI INSTRUMEN MATERI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widi Wulansari, M.Pd.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak", atas nama:

No.	Nama	NPM/NIDN	Status/Prodi	Lembaga
1.	Erika Nuraini	18.1.01.11.0006	Mahasiswa S1 PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



**Widi Wulansari, M.Pd.**

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK  
AHLI MATERI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak
Sasaran	: Anak TK Kelompok A, Usia 4-5 Tahun
Materi Pokok	: Bermain menggunakan media Wayang Huruf
Pengembang	: Erika Nuraini
Nama Validator	: Widi Wulansari, M.Pd.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak/ Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media Wayang Huruf dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.  
Skala Penilaian : Nilai 5 = Sangat Baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu Ahli Media untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013					√	
2	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa anak usia dini					√	
3	Kesesuaian ukuran huruf untuk anak					√	
4	Kesesuaian macam warna untuk anak				√		
5	Kesesuaian materi untuk semua tema pembelajaran di PAUD				√		
6	Media mampu memperkaya perbendaharaan kata anak				√		

7	Kemenarikan materi gambar yang di sajikan			√		
8	Media dapat membantu proses belajar anak				√	
9	Materi gambar yang disajikan tidak asing atau dikenal untuk anak				√	
10	Materi gambar mampu menarik perhatian anak					√
11	Media mampu membantu anak mengenal keaksaraan awal					√
12	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar dan rasa ingin tahu anak				√	
13	Penyajian materi mampu menumbuhkan daya pikir / imajinasi anak				√	
Jumlah Skor						

### C. Hasil Validasi


Berilah tanda checklist ( √ ) penilaian Hasil Validasi di bawah ini:

- Sangat layak digunakan                       Kurang layak digunakan  
 Layak digunakan                                       Tidak layak digunakan  
 Cukup layak digunakan

### D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

- Seharusnya huruf yang dibuat disamakan semisal semua huruf Kapital atau tidak Kapital
- Kepala wayang bisa dibuat berbeda-beda agar lebih menarik

Validator

  
**Widi Wulansari, M.Pd.**

# Lembar Validasi Media

(1)

## LEMBAR VALIDASI AHLI INSTRUMEN MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosa Imani Khan, M.Psi.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

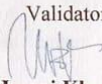
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak", atas nama:

No.	Nama	NPM/NIDN	Status/Prodi	Lembaga
1.	Erika Nuraini	18.1.01.11.0006	Mahasiswa S1 PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator

  
Rosa Imani Khan, M.Psi.

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK  
AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Wayang Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak
Sasaran	: Anak TK Kelompok A, Usia 4-5 Tahun
Materi Pokok	: Bermain menggunakan media Wayang Huruf
Pengembang	: Erika Nuraini
Nama Validator	: Rosa Imani Khan, M.Psi.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak/ Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media Wayang Huruf dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.  
Skala Penilaian : Nilai 5 = Sangat Baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu Ahli Media untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
<b>Efisiensi Media</b>							
1.	Apakah bermain dengan menggunakan media Wayang Huruf mudah digunakan?				√		Media sudah bagus dan mudah digunakan, namun pemanfaatannya perlu dikemas pula dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan.

2.	Apakah media Wayang Huruf mudah disimpan?					√	
3.	Apakah dalam menggunakan media Wayang Huruf tidak memerlukan perlakuan khusus?					√	
<b>Keakuratan Media</b>							
4.	Apakah desain media Wayang Huruf menarik?					√	
5.	Apakah penggunaan media Wayang Huruf mudah dipahami?					√	
7.	Apakah pemilihan warna pada media Wayang Huruf sudah sesuai untuk anak usia dini?					√	
8.	Apakah ukuran media sesuai untuk anak usia dini?					√	Ukuran media ini sudah proporsional dengan ukuran tubuh anak usia 4-5 tahun pada umumnya.
<b>Ketahanan Media</b>							
9.	Apakah media Wayang Huruf tidak mudah lepas, patah, dan hancur?					√	Sebaiknya disediakan juga wadah khusus sebagai tempat menyimpan media ini agar media lebih awet.
10.	Apakah media Wayang Huruf dapat digunakan berulang kali?					√	
<b>Keamanan Bagi Peserta Didik</b>							
11.	Apakah bahan yang digunakan untuk membuat media Wayang Huruf aman (tidak tajam) digunakan pada anak usia dini?					√	
12.	Apakah media Wayang Huruf tidak menggunakan bahan kimia?					√	Pastikan bahan-bahan yang digunakan, terutama pewarnanya menggunakan bahan-bahan yang aman bagi anak.

Aspek	No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian					Saran
			1	2	3	4	5	
Fisik	1	Keamanan bahan yang digunakan				√		
	2	Keawetan bahan media yang digunakan				√		
	3	Kemenarikan desain media					√	Desain media sudah bagus, bahkan berhasil mengangkat unsur budaya/kearifan lokal.
	4	Kesesuaian ukuran media					√	
Gambar	5	Kejelasan media gambar yang disediakan					√	
	6	Kesesuaian gambar dengan materi untuk anak					√	

### C. Hasil Validasi

Berilah tanda checklist (√) penilaian Hasil Validasi di bawah ini:

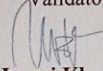
- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat layak digunakan | <input type="checkbox"/> Kurang layak digunakan |
| <input type="checkbox"/> Layak digunakan                   | <input type="checkbox"/> Tidak layak digunakan  |
| <input type="checkbox"/> Cukup layak digunakan             |   |



**D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum**

Desain media sudah bagus, bahkan berhasil mengangkat unsur budaya/kearifan lokal, namun pemanfaatannya perlu dikemas pula dengan kegiatan yang menarik dan menyenangkan. Melihat bahan yang digunakan dan bentuknya, sebaiknya disediakan juga wadah khusus sebagai tempat menyimpan media ini agar media lebih awet.

Validator



**Rosa Imani Khan, M.Psi.**

(2)

**LEMBAR VALIDASI  
AHLI INSTRUMEN MEDIA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

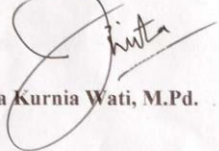
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul "Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak", atas nama:

No.	Nama	NPM/NIDN	Status/Prodi	Lembaga
1.	Erika Nuraini	18.1.01.11.0006	Mahasiswa S1 PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator

  
Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK  
AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak
Sasaran	: Anak TK Kelompok A, Usia 4-5 Tahun
Materi Pokok	: Bermain menggunakan media Wayang Huruf
Pengembang	: Erika Nuraini
Nama Validator	: Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak/ Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media Wayang Huruf dengan memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.  
Skala Penilaian : Nilai 5 = Sangat Baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu Ahli Media untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
<b>Efisiensi Media</b>							
1.	Apakah bermain dengan menggunakan media Wayang Huruf mudah digunakan?				✓		
2.	Apakah media Wayang Huruf				✓		

	mudah disimpan?						
3.	Apakah dalam menggunakan media Wayang Huruf tidak memerlukan perlakuan khusus?				✓		
<b>Keakuratan Media</b>							
4.	Apakah desain media Wayang Huruf menarik?					✓	
5.	Apakah penggunaan media Wayang Huruf mudah dipahami?				✓		
7.	Apakah pemilihan warna pada media Wayang Huruf sudah sesuai untuk anak usia dini?				✓		
8.	Apakah ukuran media sesuai untuk anak usia dini?				✓		
<b>Ketahanan Media</b>							
9.	Apakah media Wayang Huruf tidak mudah lepas, patah, dan hancur?			✓			Karena terbuat dari kertas, bisa mudah lepas/patah
10.	Apakah media Wayang Huruf dapat digunakan berulang kali?				✓		
<b>Keamanan Bagi Peserta Didik</b>							
11.	Apakah bahan yang digunakan untuk membuat media Wayang Huruf aman (tidak tajam) digunakan pada anak usia dini?				✓		
12.	Apakah media Wayang Huruf tidak menggunakan bahan kimia?				✓		

Aspek	No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian					Saran
			1	2	3	4	5	
Fisik	1	Keamanan bahan yang digunakan				✓		
	2	Keawetan bahan media yang digunakan				✓		
	3	Kemenarikan desain media					✓	
	4	Kesesuaian ukuran media					✓	
Gambar	5	Kejelasan media gambar yang disediakan					✓	
	6	Kesesuaian gambar dengan materi untuk anak					✓	

### C. Hasil Validasi

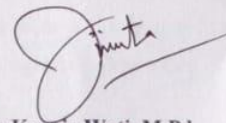
Berilah tanda checklist (✓) penilaian Hasil Validasi di bawah ini:

- Sangat layak digunakan       Kurang layak digunakan  
 Layak digunakan       Tidak layak digunakan  
 Cukup layak digunakan

### D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

Media sudah baik dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran Anak usia dini.

Validator



Epritha Kurnia Wati, M.Pd.

(3)

**LEMBAR VALIDASI  
AHLI INSTRUMEN MEDIA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.

Unit Kerja : FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa instrumen penilaian dengan judul “Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak”, atas nama:

No.	Nama	NPM/NIDN	Status/Prodi	Lembaga
1.	Erika Nuraini	18.1.01.11.0006	Mahasiswa S1 PG-PAUD	Universitas Nusantara PGRI Kediri

Telah diperiksa dan layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Validator



**Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.**

**LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG HURUF UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK  
AHLI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Wayang Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak
Sasaran	: Anak TK Kelompok A, Usia 4-5 Tahun
Materi Pokok	: Bermain menggunakan media Wayang Huruf
Pengembang	: Erika Nuraini
Nama Validator	: Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Lembar Validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu ahli media pembelajaran tentang kelayakan dan kualitas media yang sedang dikembangkan.
2. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/ Ibu sebagai ahli media pembelajaran akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media.
3. Bapak/ Ibu dimohon memberikan penilaian terhadap media Wayang Huruf dengan memberikan tanda (√) pada kolom penilaian sesuai dengan penilaian Bapak/ Ibu.  
Skala Penilaian : Nilai 5 = Sangat Baik, Nilai 4 = Baik, Nilai 3 = Cukup, Nilai 2 = Kurang, Nilai 1 = Sangat Kurang
4. Atas kesediaan Bapak/ Ibu Ahli Media untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

**B. Aspek Penilaian**

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Saran
		1	2	3	4	5	
<b>Efisiensi Media</b>							
1.	Apakah bermain dengan menggunakan media Wayang Huruf mudah digunakan?					✓	
2.	Apakah media Wayang Huruf mudah disimpan?					✓	

3.	Apakah dalam menggunakan media Wayang Huruf tidak memerlukan perlakuan khusus?					✓	
<b>Keakuratan Media</b>							
4.	Apakah desain media Wayang Huruf menarik?					✓	
5.	Apakah penggunaan media Wayang Huruf mudah dipahami?					✓	
7.	Apakah pemilihan warna pada media Wayang Huruf sudah sesuai untuk anak usia dini?					✓	
8.	Apakah ukuran media sesuai untuk anak usia dini?					✓	
<b>Ketahanan Media</b>							
9.	Apakah media Wayang Huruf tidak mudah lepas, patah, dan hancur?					✓	
10.	Apakah media Wayang Huruf dapat digunakan berulang kali?					✓	
<b>Keamanan Bagi Peserta Didik</b>							
11.	Apakah bahan yang digunakan untuk membuat media Wayang Huruf aman (tidak tajam) digunakan pada anak usia dini?					✓	
12.	Apakah media Wayang Huruf tidak menggunakan bahan kimia?					✓	

Aspek	No	Indikator yang Dinilai	Skor Penilaian					Saran
			1	2	3	4	5	
Fisik	1	Keamanan bahan yang digunakan					✓	
	2	Keawetan bahan media yang digunakan					✓	
	3	Kemenarikan desain media					✓	
	4	Kesesuaian ukuran media					✓	
Gambar	5	Kejelasan media gambar yang disediakan					✓	



6	Kesesuaian gambar dengan materi untuk anak							✓	
---	--	--	--	--	--	--	--	---	--

### C. Hasil Validasi

Berilah tanda checklist (✓) penilaian Hasil Validasi di bawah ini:

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Sangat layak digunakan | <input type="checkbox"/> Kurang layak digunakan |
| <input type="checkbox"/> Layak digunakan                   | <input type="checkbox"/> Tidak layak digunakan  |
| <input type="checkbox"/> Cukup layak digunakan             |   |

### D. Komentar dan Saran Perbaikan Secara Umum

Warna dalam media wayang lebih dibuat berwarna-warni agar lebih menarik lagi dalam segi visual bagi anak usia dini

Validator



Ayu Titis Rukmana Sari, M.Sn.

# Skor Penghitungan Excel

(Materi)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Butir	Validator 1	Validator 2	Validator 3	S1	S2	S3	Jumlah S	V	Keterangan
1	5	4	4	4	3	3	10	0.833333	Valid
2	5	4	4	4	3	3	10	0.833333	Valid
3	5	5	4	4	4	3	11	0.916667	Valid
4	4	5	4	3	4	3	10	0.833333	Valid
5	4	5	4	3	4	3	10	0.833333	Valid
6	4	5	5	3	4	4	11	0.916667	Valid
7	3	5	4	2	4	3	9	0.75	Valid
8	4	4	5	3	3	4	10	0.833333	Valid
9	4	5	5	3	4	4	11	0.916667	Valid
10	5	5	4	4	4	3	11	0.916667	Valid
11	5	4	4	4	3	3	10	0.833333	Valid
12	4	5	5	3	4	4	11	0.916667	Valid
13	4	4	4	3	3	3	9	0.75	Valid

(Media)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
Butir	Validator 1	Validator 2	Validator 3	S1	S2	S3	Jumlah S	V	Keterangan
1	4	4	5	3	3	4	10	0.833333	Valid
2	5	4	5	4	3	4	11	0.916667	Valid
3	4	4	4	3	3	3	9	0.75	Valid
4	5	5	5	4	4	4	12	1	Valid
5	4	4	5	3	3	4	10	0.833333	Valid
6	5	4	5	4	3	4	11	0.916667	Valid
7	5	4	5	4	3	4	11	0.916667	Valid
8	4	3	5	3	2	4	9	0.75	Valid
9	5	4	5	4	3	4	11	0.916667	Valid
10	4	4	5	3	3	4	10	0.833333	Valid
11	4	4	5	3	3	4	10	0.833333	Valid
12	4	4	5	3	3	4	10	0.833333	Valid
13	4	4	5	3	3	4	10	0.833333	Valid
14	5	5	5	4	4	4	12	1	Valid
15	5	5	5	4	4	4	12	1	Valid
16	5	5	5	4	4	4	12	1	Valid
17	5	5	5	4	4	4	12	1	Valid