

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU KATA BERBASIS PPT
UNTUK MENINGKATKAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B TK
AL-BANNA SEKARBELA TAHUN 2023**

Tri Wulandari Rahmadani¹, Fahrudin², I Made Suwasa Astawa³, Ika rachmayani⁴
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram

Email : triwulandarahmadani@gmail.com¹ fahrudin.fkip@unram.ac.id²
made.astawa@unram.ac.id³ ikarachmayani@unram.ac.id⁴

ABSTRACT

This research is to develop a feasible and effective PPT-based word card game media to improve children's early reading skills. This research uses R & D (research and development) research. The subjects in this study were 8 B2 group children in Al-Banna Kindergarten with data collection instruments using questionnaires, observation and documentation. With the results of the feasibility model from media experts amounting to 80% of the percentage result value is included in the feasible category. The first trial of the results of PPT-based word card game development activities to improve the initial reading skills of group B children was included in the developing category as expected with a percentage of 57.4%, the second trial of the results of PPT-based word card game development activities to improve the reading ability of group B children was included in the developing category as expected with a percentage of 66.7%, The third trial of the results of PPT-based word card game development activities to improve the initial reading skills of group B children was included in the very well developed category with a percentage of , 83.9%, the fourth trial of the results of PPT-based word card game development activities to improve the reading ability of group B children was included in the very well developed category with a percentage of 91.96%.

Keywords: Power point based word card game media

ABSTRAK

Penelitian ini untuk mengembangkan media permainan kartu kata berbasis PPT yang layak dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Penelitian ini menggunakan penelitian R & D (*research and development*). Subjek dalam penelitian ini adalah 8 anak kelompok B2 di TK Al-Banna dengan instrument pengumpulan data menggunakan angket, observasi dan dokumentasi..dengan hasil model kelayakan dari ahli media sebesar 80% dari nilai hasil presentase termasuk dalam kategori layak. Uji coba pertama hasil kegiatan pengembangan permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 57,4%,Uji coba kedua hasil

kegiatan pengembangan permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 66,7%, Uji coba ketiga hasil kegiatan pengembangan permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sangat baik dengan presentase 83,9%, Uji coba keempat hasil kegiatan pengembangan permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sangat baik dengan presentase 91,96%

Kata Kunci : media permainan kartu kata berbasis PPT

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang ditunjukkan pada anak usia 0-6 tahun dengan cara memberikan rangsangan. Tujuannya adalah untuk memberikan bantuan bagi tumbuh kembang anak, baik itu secara jasmani serta rohani supaya anak mempunyai kecakapan dalam melanjutkan pendidikan mereka ke jenjang berikutnya.

Salah satu kemampuan anak yang harus dikembangkan dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini adalah kemampuan membaca. Karena membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Membaca sebagai salah satu aspek keterampilan berbahasa yang mengandung pengertian yang tidak selalu sama bagi setiap orang, ada yang memandang membaca sebagai proses pasif, ada pula yang menyatakan bahwa membaca merupakan proses aktif kognitif. Membaca adalah salah satu dari empat kemampuan bahasa pokok dan

merupakan bagian atau komponen komunikasi tulis. Membaca sebagai salah satu aspek keterampilan bahasa yang mendapatkan banyak perhatian dalam kehidupan manusia. Membaca adalah pengucapan kata-kata perubahan kata dari bahan cetakan. Membaca dapat diartikan proses berpikir yang termasuk didalamnya memahami, menceritakan, menafsirkan, arti dari lambang-lambang tertulis dengan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin dan ingatan. Membaca permulaan dilakukan bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan dasar yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk membaca Bahasa Indonesia dan diarahkan untuk memperkuat kemampuan berbahasa lisan siswa (Soleha, *et al.*, 2022). Keterampilan membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya (joko saputra *et al.*, 2022). Kesulitan membaca permulaan yang dialami oleh siswa, menggambarkan bahwa kondisi siswa tersebut belum mampu mengidentifikasi kata sehingga siswa memiliki keterlambatan membaca serta pemahaman yang masih kurang, tetapi hal ini juga memungkinkan

adanya penyebab dan faktor-faktor lainnya sehingga siswa mengalami kesulitan membaca permulaan (Ihsanda *et al.*, 2022; Nurfauijah *et al.*, 2023).

Pentingnya membaca bukan hanya sekedar memahami lambang-lambang bahasa tertulis melainkan berusaha memahami, menerima, menolak, membandingkan dan meyakinkan pendapat-pendapat yang dikemukakan oleh si pengarang. Dengan perkataan lain membaca merupakan proses yang menuntut pembaca melakukan pertukaran ide dengan ide penulis memiliki pesan teks. usia di mana anak-anak masuk sekolah dan belajar membaca adalah secara intuitif merupakan faktor penting dalam prestasi membaca nanti (fajriah 2015 dalam winarti, 2020). Membaca menekankan pada tujuan pemahaman, penyerapan pemerolehan kesan dan pesan yang bersurat. Untuk tujuan siswa harus dapat mengenali kata demi kata, pemahaman kelompok kata/frasa, kalimat atau teks secara keseluruhan melalui metode bermain kartu baca diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak.

Minat membaca seharusnya mulai ditumbuhkan ketika anak berada pada usia dini, sehingga seiring bertambahnya usia, perkembangan minat membaca anak juga semakin bertambah (Ulfah and Rahmah, 2017). Membaca permulaan mempunyai kedudukan yang sangat penting (Hasni *et al.*, 2022 dalam Nur Istiqomah, 2022). Keterampilan membaca permulaan akan sangat

berpengaruh terhadap keterampilan membaca selanjutnya (Pratiwi, 2020 dalam Kadek Wiwi Pratiwi, 2021).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Al-Banna Sekarbela, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan membaca permulaan. Berdasarkan uraian diatas peneliti mengangkat masalah tentang "Pengembangan Media Permainan Kartu Kata Berbasis PPT untuk Meningkatkan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B"

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R and D), Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, dengan 10 langkah yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi Masal.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil 7 langkah dari 10 langkah dikarenakan keterbatasan waktu, biaya dan peneliti hanya melakukan penelitian skala kecil

dimana hanya melakukan penelitian pada satu kelas saja.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini potensi dan masalah yang didapat di lapangan dengan melakukan observasi pada siswa kelompok B dan wawancara kepada guru. kurangnya minat anak dalam belajar membaca dibandingkan dengan bergambar.dari masalah yang ada, penliti ingin mengembangkan media permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kekmampuan membaca permulaan anak kelompok B.

Perhitungan presentase dari data instrument validasi kelayan permainan yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

(Sumber: Novita, Melia., Irfandi., & Teiri, Ayi. (2021). Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2, 1.)

Keterangan :

P : Presentasi kelayakan

$\sum x$: Jumlah jawaban yang diberi validator

$\sum xi$: Jumlah skor maksimal

Perhitungan presentase dari data instrument observasi yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$p = \frac{F}{n} x 100\%$$

(Sumber : Mutmainnah, A., Halimah, A., & Sulaiman, U. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di SDN 138 Basokeng Kab. Bulukumba. *Primer Edukasi Journal*, 2(1).)

Keterangan :

P : Angka Presentasi

F : Angka yang diperoleh

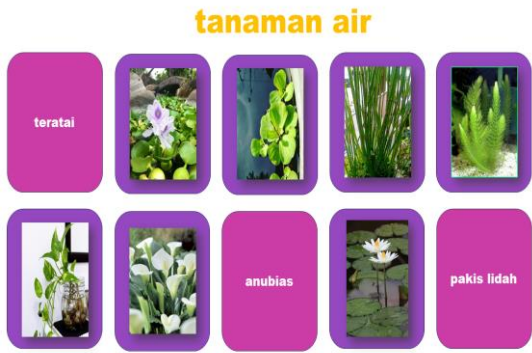
n : Jumlah skor maksimal

Desain dari produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan produk yang sudah ada yaitu media permainan kartu kata berbasis PPT. Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan anak.

tanaman air



Gambar 4.1. Model awal permainan kartu kata berbasis PPT



Gambar 4.2. Model ketika kartu kata berbasis PPT setelah di klik

Pada gambar di atas permainan kartu kata berbasis PPT masih dalam model awal dan belum dikembangkan, peneliti pengembangan permainan kartu kata berbasis PPT dimulai dari model kartu kata berbasis PPT dengan model awal gambar terlebih dahulu diikuti kata atau huru



Gambar 4.3. Modifikasi permainan kartu kata berbasis PPT



Tabel 4.3.

Gambar 4.4. Modifikasi kartu kata berbasis PPT setelah di klik

Pada gambar peneliti sudah mengembangkan permainan kartu kata berbasis PPT mulai dari model awal dimana huruf atau kata terlebih dahulu baru diikuti oleh gambar.

Dan pada dasarnya permainan kartu kata berbasis PPT dikembangkan dari permainan kartu kata dengan bahan cetak tetapi *upgrade* menjadi berbasis kartu kata berbasis *power point*.

Hasil dari validator dosen pendidikan anak usia dini yaitu sebesar 80% yaitu berarti desain permainan kartu kata berbasis PPT layak dan tidak perlu direvisi.

Hasil dari validator guru kelompok B TK Al-Banna yaitu sebesar 95,5% yaitu berarti desain permainan kartu kata berbasis PPT sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Meningkatkan membaca permulaan (perbandingan hasil uji coba pertama sampai uji coba hari ke empat)

No	Nama peserta didik	Uji coba pertama	Uji coba kedua	Uji coba ketiga	Uji coba keempat	$\frac{X1}{56} 100\%$	$\frac{X2}{56} 100\%$	$\frac{X3}{56} 100\%$	$\frac{X4}{56} 100\%$
		X1	X2	X3	X4	X1 %	X2 %	X3 %	X4 %
1	Ab	28	29	38	46	50%	51,7%	67,8%	82,1%
2	Al	35	38	49	54	62,5%	67,8%	87,5%	96,4%
3	An	42	44	54	55	75%	78,9%	96,4%	98,2%
4	EI	38	42	51	54	67,8%	75%	91,07%	96,4%
5	Gb	24	33	44	50	42,8%	58,9%	78,6%	89,2%
6	Ny	28	37	42	48	50%	66,07%	75%	85,7%
7	Pt	33	38	50	54	58,9%	67,8%	89,2%	96,4%
8	Rz	29	38	48	51	64,3%	67,8%	85,7%	91,06%

Dari data diatas jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Al-Banna Sekarbela pada peserta didik kelas B2 dengan meningkat dikarenakan pada dasarnya perkembangan membaca permulaan anak berkembang sesuai harapan pada uji coba pertama dan perkembangan membaca permulaan anak berkembang sangat baik pada uji coba ke empat.

Uji coba ini dilakukan sebagai upaya untuk mengembangkan media permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Al-Banna sekarbela tahun 2023 uji coba atau penelitian dilakukan sebanyak empat kali.

Uji coba pertama hasil kegiatan pengembangan media permainan

kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 57,4%

Uji coba kedua hasil kegiatan pengembangan media permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 66,7%

Uji coba ketiga hasil kegiatan pengembangan media permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sangat baik dengan persentase 83,9%

Uji coba keempat hasil kegiatan pengembangan media permainan kartu kata berbasis PPT untuk

meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B masuk dalam kategori berkembang sangat baik dengan persentase 91,96%

D. Kesimpulan

Dari kesimpulan dan pembahasan dapat diberikan kesimpulan bahwa hasil dari penelitian pengembangan media permainan kartu kata berbasis PPT untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Al-Banna sekarbela dapat disimpulkan bahwa pada penerapan pengembangan permainan kartu kata berbasis PPT menunjukkan hasil uji coba pertama dan kedua masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, dilihat pada saat peneliti melakukan observasi, adapun hasil uji coba ketiga dan empat mengalami peningkatan dan masuk dalam kategori berkembang sangat baik.

Jadi dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan menggunakan pengembangan media permainan kartu kata berbasis PPT dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK Al-Banna sekarbela. Dari hasil penelitian menunjukkan anak dapat mengucapkan bunyi huruf, anak dapat membedakan huruf yang hampir sama, anak mampu mengetahui huruf vokal, anak mampu mengenal huruf konsonan, anak dapat membedakan huruf, anak dapat membedakan huruf kapital dan huruf kecil, mengenal huruf yang dibaca, anak mampu mengenal huruf yang ditunjuk, anak mampu membedakan huruf vokal dan

konsonan, dapat mengeja gabungan huruf, anak dapat mengeja huruf menjadi kata, anak dapat membaca huruf pada gambar, anak dapat menyebutkan huruf pada *power point*, anak dapat mengurutkan huruf menjadi kata. sehingga hasil nilai akhir yang didapatkan oleh anak kelompok B di TK Al-Banna masuk dalam kategori berkembang sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167-182.
- Ihsanda, B. A., Darmiany & Khair, B. N. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas II di MI Raudatul Jannah Al Ma'arif. *Journal research*, 4(4), 27- of classroom action 34
- Mutmainnah, A., Halimah, A., & Sulaiman, U. (2023). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Memfasilitasi Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I di SDN 138 Basokeng Kab. Bulukumba. *Primer Edukasi Journal*, 2(1).
- Saputra, J., & Noviyanti, S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(1), 11-33.

- Soleha, R. S., Enawar, E., Fadhillah, D., & Sumiyani, S. (2022). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 2(1), 58-62.
- Sugiyon. (2017) metode penelitian pendidikan kualitatif, kuantitatif, kombinasi, R & D dan penelitian pendidikan
- Sugiyono (2011) metode penelitian pendidikan kualitatif, kuantitatif, kombinasi, R & D dan penelitian pendidikan
- Pertiwi, A. D. (2016). Study deskriptif proses membaca permulaan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Pratiwi, K. W., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Instrumen penilaian kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 33-38.
- Ulfah, A. A., & Rahmah, E. (2017). Pembuatan dan pemanfaatan busy book dalam mempercepat kemampuan membaca untuk anak usia dini di paud budi luhur padang. *Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, 6(1), 28-37.