

## PENGEMBANGAN MEDIA WAYANG ALFABET UNTUK MENGENALKAN KEAKSARAAN AWAL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Maya Aprilia Saputri<sup>1</sup>, Uswatun Hasanah<sup>2\*</sup>, Kisno<sup>3</sup>, Revina Rizqiyani<sup>4</sup>

<sup>1,2\*,3,4</sup> Institut Agama Islam Negeri Metro, Kota Metro, Indonesia

\*Corresponding author: Jl. Ki Hajar Dewantara, 34111, Kota Metro, Indonesia

E-mail: [mayaapriliasaputri05@gmail.com](mailto:mayaapriliasaputri05@gmail.com)<sup>1)</sup>  
[uswahdeini@gmail.com](mailto:uswahdeini@gmail.com)<sup>2\*)</sup>  
[kisno@metrouniv.ac.id](mailto:kisno@metrouniv.ac.id)<sup>3)</sup>  
[revinarizqiyani@metrouniv.ac.id](mailto:revinarizqiyani@metrouniv.ac.id)<sup>4)</sup>

Received 27-05-2024; Received in revised form 30-06-2024; Accepted 30-06-2024

### ABSTRAK

Pengembangan media wayang alfabet di TK Kartini dilatar belakangi oleh adanya peserta didik yang masih kesulitan untuk mengenali bunyi huruf serta nama huruf yang ada di papan tulis. Masalah lain yang ditemukan yaitu peserta didik masih bingung untuk membedakan huruf yang memiliki bentuk hampir sama seperti huruf “b” dan “d”, “p” dan “q” kemudian juga huruf “m” dan “w”, selain itu belum adanya metode pembelajaran yang dibawakan dalam bentuk menyenangkan atau dapat dikatakan masih dengan metode ceramah sehingga peserta didik seringkali kurang tertarik dan merasa bosan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode Pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan mengikuti tahap-tahap model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan validasi ahli, wawancara, dan uji coba pada peserta didik. Hasil penelitian dari validasi oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dengan persentase akhir diperoleh 97,72% termasuk kedalam kriteria “sangat layak”. Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali diperoleh persentase akhir 100% dengan kriteria “sangat layak”. Uji coba pada peserta didik dilakukan sebanyak 2 kali dengan responden 19 peserta didik mendapatkan persentase tahap I sebesar 83,18%, dan uji coba pada tahap II sebesar 92,39%. Maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Wayang Alfabet yang telah dikembangkan oleh peneliti “sangat layak” dan menarik untuk digunakan dalam mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun.

**Kata Kunci:** Keaksaraan Awal, Media Wayang Alfabet, Mengenal Huruf.

### ABSTRACT

*The development of the alphabet puppet media at Kartini Kindergarten was motivated by students who still had difficulty recognizing the sounds of letters and the names of the letters on the blackboard. Another problem found is that students are still confused about differentiating letters that have almost the same shape, such as the letters "b" and "d", "p" and "q" and also the letters "m" and "w", apart from that there is no method*

*learning is delivered in a fun form or can be said to be still using the lecture method so that students often lack interest and feel bored. The aim of this research is to develop a learning media to introduce early literacy to children aged 4-5 years. This research is research using the Research and Development (R&D) method by following the stages of the ADDIE development model which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection instruments in this research used expert validation, interviews and trials on students. The research results from validation by media experts were carried out 2 times with the final percentage obtained being 97.72%, including the "very feasible" criteria. The results of validation by material experts were carried out twice, obtaining a final percentage of 100% with the criteria "very feasible". Trials on students were carried out twice with 19 student respondents getting a percentage in stage I of 83.18%, and trials in stage II of 92.39%. So it can be concluded that the Alphabet Puppet Media Development that has been developed by researchers is "very feasible" and interesting to use in introducing early literacy to children aged 4-5 years.*

**Keywords:** *Early Literacy, Alphabet Puppet Media, Recognizing Letters*



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

## A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha secara sadar dan terencana dalam menciptakan proses pembelajaran bagi peserta didik agar secara aktif dapat mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya (Munandar et al., 2022). Setiap manusia mulai dari anak usia dini, remaja hingga dewasa berhak untuk memperoleh pendidikan yang baik. Fase terbaik dalam hidup manusia untuk memperoleh pendidikan adalah pada fase awal pertumbuhan yaitu anak usia dini. Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan (Hasanah & Dacholfany, 2018).

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan untuk anak sejak baru lahir hingga usia 6 tahun dengan pemberian stimulasi berupa pendidikan agar dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak supaya siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang berfokus pada peletakan dasar menuju ke arah pertumbuhan dan perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik motorik (motorik kasar dan halus), perkembangan kognitif, perkembangan sosial-emosional, dan perkembangan bahasa yang sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini (Sibarani, 2022).

Salah satu prinsip dalam pendidikan anak usia dini yaitu belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, artinya dalam proses kegiatan pembelajaran anak usia dini tidak ada paksaan atau tekanan yang membuat anak merasa tidak nyaman. Suasana pembelajaran harus diciptakan senyaman mungkin dan menyenangkan seperti saat melakukan kegiatan bermain. Oleh sebab itu pembelajaran pada anak usia dini harus diorientasikan pada kebutuhan anak agar memberikan kesempatan belajar yang tepat. Kegiatan bermain dilakukan atas inisiatif anak itu sendiri. Sehingga untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan maka perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran. Dengan media pembelajaran tersebut maka akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta anak tidak akan merasa tertekan ketika melakukan kegiatan pembelajaran sebab dalam penggunaannya media pembelajaran digunakan dengan melakukan sebuah permainan.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah penting dalam upaya menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif akan menumbuhkan ketertarikan peserta didik terhadap suatu konsep serta mempengaruhi efektivitas pembelajaran (Utami, 2017). Selain itu Penggunaan media pembelajaran juga akan meningkatkan proses belajar peserta didik dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai (Sudjana & Ahmad, 1991).

Pemilihan media pembelajaran yang baik akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dijelaskan. Dalam pemilihan media pembelajaran perlu dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik. Apabila seorang pendidik kurang tepat dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan maka akan berdampak pada hasil pembelajaran yang kurang memuaskan sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya tidak tercapai. (Sudjana & Ahmad, 1991) Terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya yaitu: (1) Media yang dipilih relevan dan tepat dengan tujuan pembelajaran, (2) Dapat mendukung isi bahan pembelajaran, (3) Kemudahan dalam memperoleh media, (4) Mudah digunakan oleh pendidik, (5) Tersedia waktu untuk menggunakan media yang dipilih, dan (6) Media pembelajaran sesuai dengan taraf berpikir peserta didik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan memudahkan peserta didik belajar materi pembelajaran dengan lebih mudah termasuk dalam mengenal keaksaraan awal.

Keaksaraan awal merupakan kemampuan anak dalam mengenali huruf serta bunyi bahasa. Huruf vokal dan konsonan merupakan proses literasi pertama bagi anak usia dini serta menjadi dasar dalam pengembangan keterampilan bahasa (Nurjanah et al., 2018). Mengenali huruf adalah bagian dari keaksaraan yang meliputi mengucapkan dan menulis huruf bagi anak usia 4-5 tahun. Keaksaraan diartikan sebagai kemampuan untuk membaca, menulis dan mendengarkan. Keaksaraan lebih dari sekedar kemampuan membaca dan menulis, melainkan keaksaraan juga membantu anak untuk berkomunikasi kepada orang lain yang termasuk kedalamnya adalah bahasa lisan dan tulisan (Kennedy

et al., 2012). Dalam upaya mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia dini, peneliti mengembangkan media berupa Wayang Alfabet yang terdiri dari 1 set wayang berbentuk alfabet dengan desain yang menarik.

Wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kayu atau kulit, dan sebagainya yang dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam sebuah pertunjukan drama tradisional seperti di daerah Jawa, Sunda dan Bali yang dimainkan oleh seorang yang disebut dengan dalang (Bahasa, 2016). Pendapat lain menyatakan bahwa wayang merupakan gambar-gambar yang dilukiskan pada sebuah kertas atau kain yang menggambarkan satu adegan menyusul dengan adegan yang lainnya (Hayati & Manawar, 2014). Wayang adalah sebuah kata dari bahasa Jawa, yang berarti bayang-bayang, atau bayang. Wayang disebut juga bayangan yang melayang dan tidak stabil atau tidak pasti (Dewi et al., 2016). Wayang dibawakan dan disampaikan oleh seorang dalang sebagai pelaku cerita tersebut secara dialog dan gerak perbuatan yang menghidupkan tokoh wayang dan jalan cerita. Wayang sebagai seni pertunjukan kebudayaan Jawa sering diartikan sebagai “bayangan” atau samar-samar yang dapat bergerak sesuai lakon yang dihidupkan berdasarkan isi cerita (Aizid, 2012). Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media wayang merupakan benda yang menyerupai manusia atau bentuk hewan yang berbahan dasar dari kulit, kardus maupun kayu yang diberi tangkai agar dapat digerakan. Jenis wayang terbagi menjadi beberapa golongan berdasarkan level usia yaitu (1) Wayang *kaper* untuk dalang level anak-anak; (2) Wayang *kidang kencana* untuk dalang level anak; (3) Wayang *jaranan* untuk dalang level remaja awal; (4) Wayang *banthengan* untuk dalang level remaja akhir; dan (5) Wayang *gajahan* untuk dalang level dewasa (Junaidi et al., 2018).

Wayang alfabet adalah macam-macam bentuk alfabet dari A sampai Z. Kemudian diberi tangkai pada bagian bawah serta dua penyangga bagian tangan sehingga dapat dimainkan seperti layaknya sebuah wayang. Penggunaan media wayang tersebut dapat membantu memberikan informasi pada anak usia dini tentang baca-tulis permulaan secara lebih menyenangkan (Lestari, 2013). Media wayang alfabet tersebut dirancang untuk dapat meningkatkan perkembangan aspek bahasa anak terutama pada keaksaraan anak usia dini, karena media wayang memiliki tampilan yang menarik dan aman bagi anak serta dapat dimainkan oleh pendidik maupun anak sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Bahan dasar pembuatan wayang alfabet yaitu menggunakan kayu triplek dan bambu yang telah dihaluskan bagian sisi-sisinya menggunakan ampelas. Alasan peneliti memilih menggunakan bahan tersebut adalah kemudahan dalam memperoleh bahan baku. Selain itu bahan-bahan alami seperti bambu dianggap aman untuk anak-anak (Farikhah et al., 2022).

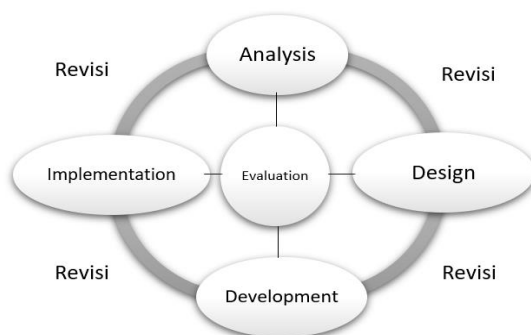
Berdasarkan hasil prasurvey di TK Kartini Sidomulyo, Peneliti mendapati bahwa dalam pembelajaran pengenalan huruf peserta didik belum berkembang secara optimal. Dapat dilihat dari jumlah peserta didik kelas A sebanyak 19 anak, masih terdapat 9 anak yang belum dapat mengenal huruf dengan baik. Misalnya ketika pendidik meminta peserta didik untuk menyebutkan huruf yang ada di papan tulis, beberapa peserta didik hanya terdiam karena masih kesulitan untuk mengenali bunyi huruf serta nama huruf yang ada di papan tulis. Selain itu juga masih terdapat peserta didik yang terbalik dalam pengenalan huruf serta cara mengucapkannya. Mereka masih bingung untuk membedakan huruf misalnya huruf “b” dan “d”, “p” dan “q” kemudian juga huruf “m” dan “w”. Ketika peserta didik diminta untuk menirukan huruf yang dicontohkan pendidik, huruf yang ditulis tidak sesuai contoh bahkan ada yang penulisannya terbalik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Wayang Alfabet untuk mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun. Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik akan memudahkan anak dalam mengenal jenis-jenis alfabet.

## **B. METODOLOGI**

### ***Jenis Penelitian***

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan *research and development (R&D)*. (Sugiyono, 2010) Penelitian *R&D* merupakan proses atau metode untuk memvalidasi serta mengembangkan suatu produk. Produk yang dimaksud tidak hanya sekedar sebuah benda seperti buku teks, tetapi dapat berupa sebuah metode yang baru. Metode tersebut dapat berupa sebuah metode pembelajaran atau juga dapat berbentuk sebuah program pendidikan. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran wayang alfabet untuk mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun.

Dalam proses pengembangan media tersebut digunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahapan kegiatan (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Pertimbangan pemilihan model ini adalah karena langkah-langkah yang relatif fleksibel dan sederhana serta sesuai dengan jenis produk akhir yang akan dikembangkan peneliti yaitu membuat sebuah media pembelajaran dan kemudian menerapkannya di dalam kelas. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model *ADDIE*

### ***Prodesur Pengembangan***

#### 1. Analisa (*Analysis*)

Pada tahapan ini, peneliti menganalisa kemampuan peserta didik dalam memahami simbol-simbol huruf, kemampuan dalam melafalkan huruf serta kondisi dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian peneliti mulai menganalisa permasalahan yang muncul dari aspek-aspek tersebut untuk dicari solusinya. Selanjutnya untuk mengatasi permasalahan yang ada, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media wayang alfabet sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ada.

#### 2. Desain (*Design*)

Pada tahap desain produk, peneliti melakukan perancangan bentuk dari media wayang alfabet mulai dari huruf A sampai dengan huruf Z. Media dirancang sedemikian rupa dan semenarik mungkin dengan mengkombinasikan berbagai macam warna sehingga akan menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan perkembangan keaksaran awal anak.

#### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti membuat produk untuk merelisasikan desain yang sebelumnya telah dibuat dan divalidasi oleh dosen pembimbing. Produk yang dibuat berupa media wayang alfabet yang terdiri dari huruf A sampai dengan huruf Z. setelah media wayang alfabet selesai dibuat, selanjutnya akan dilakukan pengujian kelayakan produk yang akan dilakukan oleh ahli yaitu ahli media dan ahli materi.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

Setelah produk media selesai dibuat dan divalidasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi maka tahap berikutnya adalah tahap implementasi. Kegiatan implementasi media pembelajaran Wayang Alfabet dilakukan di TK Kartini yang berada di Desa

Sidomulyo. Tujuan dari implementasi yang dilakukan oleh peneliti adalah untuk Mengetahui seberapa besar pengaruh media wayang alfabet dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan keaksaraan awal mereka. Kegiatan implementasi ini dilakukan secara langsung pada peserta didik yaitu saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

#### 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melalui tahap implementasi, kemudian dilakukan evaluasi terhadap produk media wayang alfabet sebagai media pembelajaran. Tujuan dari kegiatan evaluasi adalah untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada produk media wayang alfabet setelah diimplementasikan secara langsung pada peserta didik. Produk media wayang alfabet di perbaiki kembali untuk meningkatkan efektifitas wayang alfabet dalam mengenalkan keaksaraan awal pada peserta didik.

#### ***Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data***

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media wayang alfabet adalah angket yang diberikan kepada Ahli Materi, Ahli Media dan Pendidik. Angket disusun dalam tiga Kelompok yang disesuaikan berdasarkan peran responden dalam penelitian diantaranya yaitu Angket Validasi Ahli Materi, Angket Validasi Ahli Media, dan Angket Respon Pendidik. Selain itu peneliti juga menyusun intrumen penilaian peserta didik guna mengukur tingkat efektifitas produk dalam mengenalkan keaksaraan awal. Validasi angket bertujuan untuk mengetahui keabsahan media atas dasar pemeriksaan dan penilaian angket terhadap produk pada masing-masing ahli.

Terdapat 11 indikator penilaian pada angket validasi ahli media yang terdiri dari 3 aspek yaitu aspek kegunaan, aspek teknis serta aspek estetika. Validasi Angket media dilakukan sebanyak 2 tahap dengan hasil akhir memperoleh kategori "Sangat Layak". Pada angket validasi ahli materi terdapat 9 indikator penilaian dengan hasil akhir memperoleh kategori "Sangat Layak". Angket respon pendidik terdiri dari 7 indikator penilaian yang memuat penilaian pendidik terhadap penggunaan media pembelajaran wayang alfabet di dalam kelas. Instrumen penilaian peserta didik berbentuk ceklis (✓) dengan pencapaian penilaian sebagai berikut: BB (Belum berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), serta BSB (Berkembang Sangat Baik).

#### ***Teknik Analisis Data***

Teknik Analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Analisis data merupakan proses pengolahan data yang didapat dari responden berupa angka kedalam bentuk sederhana dan mudah dipahami oleh orang lain (Sukardi, 2003). Dalam pengukuran kelayakan media dan pengolahan data angket respon pendidik, peneliti menggunakan skala likert yang memiliki bobot 4 hingga 1, dimana 4

mewakili bobot nilai tertinggi (sangat baik). Sehingga dengan skala likert, maka variabel yang nantinya akan ukur peneliti kemudian dijabarkan kedalam bentuk sebuah indikator variabel.

Skor yang diperoleh dalam setiap lembar angket validasi dihitung untuk mendapatkan nilai persentase hasil dengan rumus sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Nilai persentase yang dicari  
 R = Skor dari jawaban responden  
 SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan

Setelah mendapatkan hasil persentase, kemudian data tersebut dikonversikan kedalam bentuk tabel kelayakan media dengan cara sebagai berikut (Purwanto, 2010).

1. Menentukan Persentase Skor ideal (Skor Maksimal) yaitu 100%
2. Menentukan Persentase skor terendah (Skor Minimal) yaitu 0%
3. Menentukan Jarak (Range) antara Skor ideal dan Skor terendah menggunakan Rumus berikut ini.

$$\begin{aligned} Range &= \text{Skor Maksimal} - \text{Skor Minimal} \\ &= 100\% - 0\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

4. Menentukan Kriteria yang akan digunakan yaitu 4 kriteria (Sangat Layak, Layak, Cukup Layak, Kurang Layak)
5. Menentukan Jarak Interval untuk empat Kriteria yang telah ditetapkan dengan rumus berikut ini.

$$\begin{aligned} \text{Jarak Interval}(i) &= \frac{Range}{4} \\ &= \frac{100\% - 0\%}{4} \\ &= 25\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka Range persentase dan kriteria dapat disajikan kedalam tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase dan Kriteria Kelayakan Media

No.	Range Persentase	Skala Likert	Kriteria
1.	76% - 100%	4	Sangat Layak
2.	51% - 75%	3	Layak



3.	26% - 50%	2	Cukup Layak
4.	0% - 25%	1	Kurang Layak

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis data dari pengembangan produk media pembelajaran berupa wayang alfabet menunjukkan kelayakan pada hasil uji coba Ahli media, Ahli materi, Respon Pendidik serta Instrumen penilaian peserta didik.

Hasil Angket yang telah divalidasi oleh ahli media pada tahap I mendapatkan nilai persentase sebesar 93,18% dengan beberapa revisi produk diantaranya yaitu Perubahan desain pada tubuh wayang agar lebih menarik, serta buat bentuk huruf menjadi lebih jelas dengan menghilangkan bagian-bagian yang tidak perlu. Kemudian pada validasi tahap II mendapatkan peningkatan nilai persentase menjadi 97,72% dengan kesimpulan Media layak digunakan tanpa revisi dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba. Hasil peilaian Angket Validasi Ahli Media dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Media

Aspek yang diamati	Indikator Penilaian	Skor	
		Tahap I	Tahap II
Kegunaan	1. Kesesuaian Media Wayang Alfabet dalam mengenalkan keaksaraan anak usia dini	4	4
	2. Kesesuaian penggunaan Media Wayang Alfabet dengan tahapan perkembangan anak usia 4-5 tahun	4	4
	3. Dapat memberikan pengalaman belajar mengenal huruf yang menarik bagi peserta didik	4	4
	4. Dapat mendorong rasa ingin tahu dalam diri peserta didik	4	4
	5. Kemudahan dalam Penggunaan Media Wayang Alfabet	4	4
Teknis	6. Keamanan bahan yang digunakan dalam pembuatan Media Wayang Alfabet	4	4
	7. Keawetan bahan dasar yang digunakan dalam membuat Media Wayang Alfabet	3	3
	8. Kesesuaian ukuran Media Wayang Alfabet bagi anak usia dini	4	4
	9. Media Wayang Alfabet mudah di bawa kemana-mana	3	4
Esettika	10. Kesesuaian pemilihan warna dengan karakteristik anak usia dini	4	4
	11. Media Wayanng Alfabet memiliki tampilan desain yang menarik	3	4

<b>Total Skor</b>	<b>41</b>	<b>43</b>
<b>Persentase</b>	<b>93,18%</b>	<b>97,72%</b>

Penilaian dari ahli materi pada tahap I memperoleh nilai persentase sebesar 94,44% dengan beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi materi yang dikembangkan. Setelah melakukan revisi kemudian validasi angket materi berlanjut pada tahap II dengan hasil persentase sebesar 100% dengan kesimpulan produk yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan tanpa revisi dan dapat dilanjutkan pada tahap uji coba. Hasil peilaian Angket Validasi Ahli Materi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Penilaian Validasi Ahli Materi

<b>Indikator Penilaian</b>	<b>Skor</b>	
	<b>Tahap I</b>	<b>Tahap II</b>
1. Materi yang disajikan dalam Media Wayang Alfabet sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu mengenalkan kemampuan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun	4	4
2. Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan anak usia 4-5 tahun	4	4
3. Kesesuaian materi dengan aspek kemampuan Bahasa (Keaksaraan) anak	4	4
4. Materi yang disampaikan dapat memudahkan peserta didik dalam mengenal simbol-simbol alfabet	4	4
5. Kejelasan materi yang disampaikan dalam mengenalkan keaksaraan awal pada anak	4	4
6. Penyajian materi dapat menarik minat dan perhatian peserta didik	3	4
7. Penyajian materi dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam mengucapkan bunyi alfabet	3	4
8. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam mengenalkan keaksaraan awal	4	4
9. Media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran	4	4
<b>Total Skor</b>	<b>34</b>	<b>36</b>
<b>Persentase</b>	<b>94,44%</b>	<b>100%</b>

Setelah dilakukannya validasi ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya ialah tahap uji coba produk. Tahap ini dilakukan setelah media wayang alfabet dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Produk diuji cobakan kepada pendidik wali kelas dan peserta didik di TK Kartini pada Kelompok A yang berjumlah 19 anak. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui respon pendidik dan mengukut efektifitas penggunaan wayang alfabet dalam mengenalkan keaksaraan awal.

Dari hasil Penilaian Angket validasi respon pendidik mendapatkan nilai persentase sebesar 100% dan termasuk dalam kategori “sangat layak” tanpa adanya revisi terhadap produk yang dikembangkan, sehingga pendidik wali kelas setuju dengan produk yang dikembangkan oleh peneliti dan dapat diujicobakan kepada peserta didik. Hasil peilaian Angket Validasi Respon Pendidik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Gambar 3. Hasil Perhitungan Angket Validasi Respon Pendidik

No.	Indikator Penilaian	Skor
1.	Kesesuaian materi media pembelajaran wayang alfabet dengan tingkat perkembangan anak (4-5 Tahun)	4
2.	Kemudahan penggunaan media wayang alfabet bagi peserta didik	4
3.	Media wayang alfabet dapat digunakan secara kelompok maupun individu	4
4.	Media wayang alfabet mampu mendorong rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi keaksaraan awal	4
5.	Tampilan warna yang ada pada media wayang alfabet menarik	4
6.	Keamanan media bagi peserta didik	4
7.	Media Melatih kemampuan peserta didik dalam mengenal warna	4
	<b>Total Skor</b>	<b>28</b>
	<b>Persentase</b>	<b>100%</b>

Kemudian peneliti melakukan uji coba pada peserta didik kelompok A. Uji coba dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu tahap I dan tahap II. Pada tahap I, hasil uji coba mendapatkan nilai persentase sebesar 83,18%. Hal ini disebabkan masih banyak peserta didik yang belum dapat membedakan jenis alfabet serta mengucapkan bunyi alfabet. Seringkali peserta didik tertukar dalam menyebutkan bunyi huruf. Setelah peneliti menggunakan wayang alfabet sebagai media pembelajaran dalam pengenalan huruf maka dilakukan uji coba tahap II yang memperoleh nilai persentase sebanyak 92,39%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor pada penilaian kemampuan peserta didik.

Indikator penilaian dalam instrumen penilaian peserta didik diambil berdasarkan indikator dalam pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini. Butir Indikator penilaian disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Indikator Kemampuan Keaksaraan awal Usia 4-5 Tahun Menggunakan Media Wayang Alfabet

Indikator	Sub Indikator
Mengenal simbol-simbol	Peserta didik dapat mengenal jenis-jenis alfabet pada wayang

Ruang Lingkup Perkembangan bahasa "Keaksaraan" Usia 4-5 tahun		Peserta didik dapat membedakan setiap jenis alfabet pada wayang
		Peserta didik dapat menyebutkan huruf pada wayang yang dipegang oleh pendidik
	Membuat coretan yang bermakna	Peserta didik dapat membuat coretan berbentuk huruf yang dipilih oleh pendidik
		Peserta didik dapat mempertahankan ketegakan coretan berbentuk huruf
		Peserta didik dapat memperkirakan jarak atau spasi antar coretan berbentuk huruf yang dibuatnya
	Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	Peserta didik dapat membedakan huruf berdasarkan huruf vokal dan konsonan
	Peserta didik dapat mengucapkan bunyi huruf A-Z dengan jelas	
	Peserta didik dapat menirukan tulisan huruf yang pendidik contohkan	

Dari hasil uji validasi serta instrumen penilaian peserta didik maka media wayang alfabet dinyatakan "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan keaksaraan awal pada anak. Hasil Perhitungan Instrumen Penilaian Peserta didik disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Instrumen Penilaian Peserta didik Tahap I

No. Peserta didik	Skor	Skor Ideal
1.	30	36
2.	32	36
3.	31	36
4.	31	36
5.	29	36
6.	28	36

7.	30	36
8.	31	36
9.	31	36
10.	30	36
11.	28	36
12.	31	36
13.	30	36
14.	29	36
15.	31	36
16.	27	36
17.	30	36
18.	29	36
19.	31	36
<b>Total</b>	<b>569</b>	<b>684</b>
<b>Persentase</b>	<b>83,18%</b>	

Tabel 6. Hasil Perhitungan Instrumen Penilaian Peserta didik Tahap II

No. Peserta didik	Skor	Skor Ideal
<b>1.</b>	32	36
<b>2.</b>	34	36
<b>3.</b>	33	36
<b>4.</b>	34	36
<b>5.</b>	32	36
<b>6.</b>	32	36
<b>7.</b>	32	36
<b>8.</b>	34	36
<b>9.</b>	35	36
<b>10.</b>	32	36
<b>11.</b>	32	36
<b>12.</b>	34	36
<b>13.</b>	35	36
<b>14.</b>	34	36
<b>15.</b>	34	36
<b>16.</b>	31	36
<b>17.</b>	35	36
<b>18.</b>	33	36
<b>19.</b>	34	36
<b>Total</b>	<b>632</b>	<b>684</b>
<b>Persentase</b>	<b>93,39%</b>	

#### D. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan hasil pengembangan media wayang alfabet untuk mengenalkan keaksaraan

awal pada anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* berdasarkan tahapan-tahapan dalam model pengembangan *ADDIE* yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi serta pendidik TK Kartini terhadap media wayang alfabet untuk mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun memperoleh hasil “Sangat Layak”. Uji validasi media dilakukan sebanyak dua kali oleh validator ahli media dan uji coba validasi materi dilakukan sebanyak dua kali oleh validator ahli materi. Hasil validasi ahli media sebanyak dua kali dengan persentase akhir sebesar 97,72% termasuk dalam kriteria “Sangat layak”. Sedangkan, hasil validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali dengan persentase akhir sebesar 100% termasuk dalam kriteria “Sangat layak”. Berdasarkan hasil validasi dari dua ahli maka, produk media wayang alfabet untuk mengenalkan keaksaraan awal pada anak usia 4-5 tahun dinyatakan sangat layak diujicobakan di lapangan. Penggunaan media wayang alfabet untuk mengenalkan keaksaraan awal pada peserta didik kelompok A di TK Kartini Sidomulyo dapat dikategorikan efektif. Hal ini dapat dilihat dari respon peserta didik terhadap media wayang alfabet yang diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik dari pertemuan pertama sebesar 83,18% meningkat pada pertemuan kedua sebesar 92,39%.

## E. DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, R. (2012). *Atlas tokoh-tokoh wayang*. Diva Press.
- Bahasa, B. P. dan P. (2016). *KBBI Daring*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/wayang>
- Dewi, C. I. R. K., Wiyasa, I. K. N., Kes, M., & Suniasih, N. W. (2016). Penerapan Metode Bercerita Menggunakan Media Wayang Flanel Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Farikhah, A., Mar'atin, A., Afifah, L. N., & Safitri, R. A. (2022). Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui metode pembelajaran loose part. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 61–73.
- Hasanah, U., & Dacholfany, M. ihsan. (2018). *Pendidikan anak usia dini menurut konsep islam*. Hamzah.
- 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).
- Junaidi, J., Suseno, B. A., Aziz, A., & others. (2018). Wayang untuk Dalang Multi Level Usia sebagai Wahana Pelestarian Seni Tradisional. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 2(1).
- Kennedy, E., Dunphy, E., Dwyer, B., Hayes, G., McPhillips, T., Marsh, J., O'Connor, M., & Shiel, G. (2012). *Literacy in Early Childhood and Primary Education (3-8*

- Years). National Council for Curriculum and Assessment.
- Lestari, N. G. A. M. Y. (2013). Peningkatan Kemampuan Baca-Tulis Permulaan melalui Penggunaan Media Wayang Abjad Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(2).
- Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., Yumriani, Y., & BP, A. R. (2022). Pengertian Pendidikan ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Nurjanah, S., Nurrohmah, E., & Zahro, I. F. (2018). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia dini melalui media animasi. *Jurnal Ceria*, 1(1).
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (1991). *Media Pengajaran (penggunaanya dan pembuatannya)*. CV Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi, H. M. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Bumi Aksara.
- Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Dharma Pendidikan*, 12(2).