PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KODING PINTAR DALAM MENGENALKAN KATA PADA KELOMPOK B DI RA AL-HIKMAH RAMBIPUJI JEMBER

SKRIPSI

Oleh:

Putri Muhibatul Lubaba
NIM : 211101050019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KODING PINTAR DALAM MENGENALKAN KATA PADA KELOMPOK B DI RA AL-HIKMAH RAMBIPUJI JEMBER

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh:

Putri Muhibatul Lubaba
NIM : 211101050019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KODING PINTAR DALAM MENGENALKAN KATA PADA KELOMPOK B DI RA AL-HIKMAH RAMBIPUJI JEMBER

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:
Putri Muhibatul Lubaba
NIM 211101050019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing

Dr. Khoirul Anwar, S.Pd.I.,M.Pd.I
NIP.198306222015031001

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KODING PINTAR DALAM MENGENALKAN KATA PADA KELOMPOK B DI RA AL-HIKMAH RAMBIPUJI JEMBER

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Hari: Kamis
Tanggal: 12 Juni 2025

Tim Penguji

Ketua	Sekretaris
Dr. Ubaidillah, M.Pd.I	**Riyas Rahmawati, M.Pd**
NIP. 198512042015031002	**NIP. 198712222019032005**

Anggota:

1. Dr. Drs. H. Mahrus, M.Pd.I ( )
2. Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I ( )

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si.
NIP. 197304242000031005

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

"Allah tidak membebani seseorang melainkan dengan kesanggupannya"[*]

(QS.Al-Baqarah: 326)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[*] Kementrian RI, *Al Qur'an Dan Terjemahannya* (Jakarta Timur: Lajnah Pentashihan Mushaf Al Qur'an, 2014), 49.

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat allah SWT. atas segala limpahan rahmat serta hidayah Nya, shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung yaitu Nabi Muhammad SAW. Atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya persembahkan karya ini sebagai rasa hormat dan terimakasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya

Untuk kedua orang tua, Bapak Muh Roji dan Ibu saya tercinta, yakni Ibu Siti Fatimah yang selalu menjadi sumber semangat, yang selalu memberikan do'a dan kasih sayang tanpa henti. Terimakasih atas segala pelukan hangat di setiap langkah dan do'a yang menjadi pelindung di setiap perjalanan saya. Serta kakak kandung saya Wildanul Arifin yang telah berkorban baik tenaga, pikiran, waktu dan materi. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan, cinta, dan pengorbanan kalian dengan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan dunia akhirat, Aamiin.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segenap Ridho dan Rahmad -NYA, segala proses penulisan skripsi sebagai syarat pemerolehan gelar sarjana dapat diselesaikan dengan lancar. Terselesainya penulisan skripsi ini, dikarenakan adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih setulus-tulusnya:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S,Ag, M.M., CPEM selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas guna membantu terselesaikannya skripsi ini
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian ini
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan, memberi arahan selama ini
4. Bapak Dr. Khoirul Anwar, M.Pd.I, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, sekaligus dosen pembimbing penulis. Yang mana dengan penuh kesabaran serta keikhlasan ditengah kesibukannya memberikan motivasi dan meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan serta arahan sehingga skripsi ini tersusun dengan baik
5. Bapak Dr. Ubaidillah, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah menjadi pembimbing selama penulis menjalani masa perkuliahan
6. Segenap dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama proses perkuliahan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

7. Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd selaku dosen validator ahli materi yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam menyelesaikan media penelitian ini
8. Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd selaku dosen validator ahli media yang sudah bersedia membimbing dan memberikan arahannya dalam menyelesaikan media penelitian ini
9. Ibu Nurhayati, S.Pd selaku Kepala Sekolah RA Al-Hikmah sekaligus guru kelompok B yang telah memberikan izin serta memfasilitasi dalam membantu kelancaran penelitian ini
10. Seluruh dewan guru dan siswa kelompok B RA Al-Hikmah yang telah bersedia membantu melancarkan penelitian ini
11. Bapak Muh Roji, Ibu Siti Fatimah, Umi Aniyatul Mahfudlhoh, Wildanul Arifin, Ifa Muji Khusnul Khotimah, dan Muhammad Khulafaur Rosyidin sebagai keluarga penulis yang selalu menjadi tempat pulang, penyemangat, dan pendukung setia di setiap langkah
12. Teman AUD 1, sahabat-sahabat yang sudah memberi dukungan yang tulus hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Demikian ucapan terimakasih yang penulis berikan, semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan pihak-pihak yang membantu dengan sebaik-baiknya balasan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri, pembaca, lembaga bagi masyarakat umumnya. Aamiin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 21 Mei 2025

Penulis,

Putri Muhibatul Lubaba

NIM 211101050019

ABSTRAK

Putri Muhibatul Lubaba, 2025: Pengembangan Media Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Papan Koding Pintar, Kata

Minimnya penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan tidak berjalan dengan maksimal, terutama dalam materi mengenal kata. Anak cenderung lebih tertarik belajar sambil bermain, sehingga jika media yang digunakan kurang variatif, anak-anak mudah merasa bosan dan kehilangan minat belajar. Untuk itu, media papan koding pintar dikembangkan sebagai salah satu alternatif yang bisa mendukung kegiatan belajar mengajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember? 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember? 3) Bagaimana efektifitas pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember?

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember. 3) Mengetahui efektifitas pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember

Pengembangan ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Terdapat tiga validator dalam penelitian ini yaitu validator ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran serta subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B di RA Al-Hikmah

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Proses pengembangan media papan koding pintar sesuai prosedur tahapan ADDIE, dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat. 2) Hasil dari ketiga validasi validator tingkat kelayakan media papan koding pintar memperoleh 96% dengan kategori sangat layak. 3) Efektifitas media papan koding pintar berdasarkan hasil pretest sebesar 82% dan hasil posttest sebesar 96% maka mengalami peningkatan 15% sehingga media papan koding pintar efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	**i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING	**ii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI	**iii**
MOTTO	**iv**
PERSEMBAHAN	**v**
KATA PENGANTAR	**vi**
ABSTRAK	**viii**
DAFTAR ISI	**ix**
DAFTAR TABEL	**x**
DAFTAR GAMBAR	**xi**
BAB I PENDAHULUAN	**1**
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	14
G. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	**18**
A. Penelitian Terdahulu	18
B. Kajian Teori	29
1. Media Pembelajaran	29
2. Media Papan Koding Pintar	34
3. Kemampuan Mengenal Kata	37
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	**43**
A. Model Penelitian dan Pengembangan	43
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C. Uji Coba Produk	48
1. Desain Uji Coba	49

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Subjek Uji Coba 49
3. Jenis Data 50
4. Instrumen Pengumpulan Data 53
5. Teknik Analisis Data 57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 60
A. Penyajian Data Uji Coba 60
B. Analisis Data 80
C. Revisi Produk 83
BAB V KAJIAN DAN SARAN 85
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi 85
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk 88
DAFTAR PUSTAKA 90
LAMPIRAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No Uraian **Hal**

2.1 Daftar Penelitian Terdahulu 25
2.2 Mengenal Kata (Tabel Suku Kata)..... 39
2.3 STTPA Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun..... 41
3.1 Kriteria Penilaian Skala Likert..... 56
3.2 Kriteria Tingkat Kelayakan..... 57
3.3 Kriteria Tingkat Keefektifan 59
4.1 Langkah-Langkah Penyusunan Desain Media Papan Koding Pintar 64
4.2 Hasil Validasi Ahli Media..... 70
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 71
4.4 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 72
4.5 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*..... 78
4.6 Kriteria Tingkat Kelayakan..... 80
4.7 Hasil Validasi Validator..... 81
4.8 Kriteria Tingkat Keefektifan 82
4.9 Data Efektifitasan Media 82
4.10 Produk Sebelum dan Setelah Revisi 84

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No Uraian **Hal**

3.1 Tahapan Model ADDIE 45
4.1 Media Papan Koding Pintar Tampak Depan Sebelum Direvisi 67
4.2 Media Papan Koding Pintar Tampak Samping Sebelum Direvisi 67
4.3 Media Papan Koding Pintar Tampak Belakang Sebelum Direvisi 78
4.4 Buku Panduan Penggunaan Media Papan Koding Pintar 79
4.5 *Pretest* Peserta Didik 75
4.6 Penerapan Pertama Media Papan Koding Pintar 76
4.7 Penerapan Kedua Media Papan Koding Pintar 76
4.8 *Posttest* Peserta Didik 77

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dalam arti umum dapat diartikan hidup/kehidupan. Ini berarti bahwa pendidikan mencakup seluruh proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hidup, di mana saja, kapan saja, dan dalam tempat serta situasi yang memberikan dampak posistif bagi perkembangan setiap orang/individu. Pengajaran dalam arti luas merupakan proses kegiatan mengajar yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dilingkungan manapun dan kapanpun. Dalam hal ini orang dewasa diharapkan mampu menjadi teladan atau memberikan contoh bagi anak-anak, memberikan pembelajaran, arahan serta peningkatan etika dan moral. Selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk menggali dan mengembangkan potensi pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu.[1]

Anak adalah amanah dari Allah SWT yang dipercayakan kepada setiap orang tua. Anak pada dasarnya harus mendapatkan perawatan, perlindungan, serta perhatian yang cukup dari orang tua. Kepribadian anak saat dewasa sangat dipengaruhi oleh pendidikan yang diterima selama masa kecil, terutama dari orang tua dan keluarganya. Masa kecil merupakan waktu penting bagi anak untuk membangun fondasi yang kuat bagi pembentukan kepribadian yang utuh. Pendidikan yang diterima pada masa ini akan meninggalkan jejak yang lebih mendalam dibandingkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[1] Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Et.all, "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling,* Vol.4 No.6 (2022): 7912.

dengan pendidikan yang didapatkan setelah dewasa. Oleh karena itu, tanggung jawab utama atas pendidikan anak terletak pada kedua orang tua.[3]

Sebagaimana dijelaskan dalam Q.S Luqman ayat 16 berikut ini:

يَٰبُنَيَّ إِنَّهَآ إِن تَكُ مِثۡقَالَ حَبَّةٖ مِّنۡ خَرۡدَلٖ فَتَكُن فِي صَخۡرَةٍ أَوۡ فِي ٱلسَّمَٰوَٰتِ أَوۡ فِي ٱلۡأَرۡضِ يَأۡتِ بِهَا ٱللَّهُۚ إِنَّ ٱللَّهَ لَطِيفٌ خَبِيرٞ ١٦

Artinya: "Wahai anakku! Sungguh, jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di bumi, niscaya Allah akan memberinya (balasan). Sesungguhnya Allah maha halus dan maha teliti".[4]

Ayat ini menekankan pentingnya mendidik anak, sebagaimana telah dijelaskan dalam Al-Qur'an secara rinci tentang cara mendidik anak sesuai dengan ajaran islam yang berlandaskan pada Al-Qur'an. Hal ini menunjukkan bahwa tugas dan peran pendidik serta orang tua sangat penting dalam memberikan bimbingan kepada anak. Pada ayat ke-16 ini dijelaskan bahwa setiap perbuatan yang kita lakukan pasti akan mendapatkan balasannya. Artinya, pada ayat ini kita harus mampu memberikan contoh dan teladan yang baik kepada anak-anak, kita harus mampu memberikan contoh dan teladan yang baik kepada anak-anak,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[3] Nanang Abdul Jamal, Ahmad Wahyudi, "Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam", *Jurnal Pendidikan Dasar,* Vol.1 No.1 (2021): 6.

[4] Ibnu Imam Al Ayyubi, Ai Sri Masfuroh, Et.all, "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Perspesktif Q.S Luqman ayat 13-19", *Jurnal Ilmu Al-qur'an dan Tafsir,* Vol.3 No.1 (2024): 36.

sehingga mereka dapat memahami bahwa setiap tindakan, baik maupun buruk, akan ada konsekuensinya.[5]

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting, karena perkembangan anak dimasa depan sangat dipengaruhi oleh stimulasi positif yang diberikan sejak usia dini oleh orang-orang sekitarnya. Menurut Suminah, masa awal kehidupan anak dalam waktu yang paling tepat untuk memberikan dukungan dan upaya pengembangan, sehingga anak tumbuh dan berkembang secara maksimal. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14, pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Proses ini dilakukan dengan cara memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan fisik dan mental anak, agar mereka siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya.[6]

Salah satu aspek penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan bahasa atau kemampuan berbahasa. Kemampuan ini mencakup penggunaan kata-kata secara efektif, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan yang perlu dikembangkan sejak dini karena menjadi dasar utama komunikasi anak dalam berinteraksi. Kemampuan ini mencakup kepekaan terhadap makna kata, susunan kata, bunyi, irama, dan intonasi saat kata diucapkan, serta kemampuan memahami cara menyampaikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[5] Ibnu Imam Al Ayyubi, Ai Sri Masfuroh, Et.all, "Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Perspesktif Q.S Luqman ayat 13-19", *Jurnal Ilmu Al-qur'an dan Tafsir,* Vol.3 No.1 (2024): 37.

[6] Sri Watini, "Implementasi Model Pembelajaran Sentra Pada TK Labscholl STAI Bani Saleh Bekasi", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,* Vol. 4 No.1 (2020): 111.

infomasi dengan baik. Anak yang memiliki kemampuan bahasa yang baik akan lebih mudah berinteraksi dan dapat meningkatkan kemampuan lainnya yaitu kemampuan membaca.[7]

Perkembangan bahasa anak usia dini meliputi empat kemampuan yaitu: kemampuan mendengar, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis. Sebelum anak bisa membaca dan menulis, mereka perlu belajar bertahap dari mengenal huruf, suku kata hingga menyusun kata terlebih dahulu. Mengenal kata ini bertujuan untuk membantu anak memahami struktur bahasa, menyampaikan ide atau perasaan dengan jelas, serta memahami informasi yang disampaikan oleh orang lain. Kemampuan ini menjadi dasar penting untuk perkembangan kemampuan literasi mereka di tahap selanjutnya. Dan adanya peran media sangatlah penting dalam proses mengenalkan kata tersebut.[8]

Media pembelajaran untuk anak usia dini sangatlah beragam. Tanpa adanya variasi dalam penggunaan media pembelajaran, proses belajar di lembaga cenderung menjadi monoton dan kurang menarik bagi anak-anak. Biasanya media dirancang khusus untuk mendukung perkembangan berbagai aspek, seperti penguasaan kosa kata, kemampuan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[7] Nur Khasanah, Aprilia Wahyuning Fitri, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Media Ular Tangga Untuk Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.1 No.1 (2021): 55.

[8] Alfatihaturrohmah, "Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK X Kamal", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Vol.5 No.2 (Oktober 2018): 102.

kognitif, berbicara, kreativitas, berhitung, kemampuan berbahasa, keterampilan sosial emosional, fisik motorik, membaca dan lainnya.[9]

Salah satu cara untuk mengenalkan kata pada anak dengan menyenangkan adalah menggunakan media papan koding pintar. Papan adalah bahan yang terbuat dari papan atau kayu yang berbentuk persegi panjang lebar dan tinggi. Sementara yang dimaksud media pembelajaran papan koding pintar adalah salah satu media pembelajaran visual yang terdiri dari triplek atau papan yang terdapat beberapa huruf dan juga hiasan dari kain flanel warna-warni yang dibuat untuk meningkatkan keterlibatan anak dan digunakan untuk menyampaikan materi kepada anak secara efektif.[10]

Kegunaan media papan koding pintar dapat membantu anak yang kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, terutama dalam menyebutkan simbol-simbol huruf, menyusun suku kata hingga menjadi kata. Penggunaan media papan koding pintar dapat membuat anak lebih tertarik untuk mencoba karena media ini dirancang menyenangkan, melibatkan semua panca indra, dan memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Hal ini membuat anak lebih bersemangat dalam belajar dan semakin termotivasi untuk mengenal kata dengan cara yang menyenangkan. Seperti halnya menurut penelitian Inda Kesumah, bahwa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[9] R. Rupnidah, Dadan Suryana, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD*, Vol.6 No.1 (Juni 2022): 53.

[10] Nurlina Ismawati, Sri Widayati, Lulu' Khumairoh, "Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar", *Jurnal AUDHI*, Vol.6 No.1 (Juli 2023): 12.

ternyata dengan dikembangkannya media papan pintar dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak dengan baik.[11]

Media pembelajaran berperan sangat penting karena dapat membantu anak memahami informasi melalui dunia nyata. Anak akan mudah mengamati, meniru, serta bereksperimen secara berulang-ulang sehingga aspek kecerdasan anak dapat berkembang secara optimal. Namun, kenyataannya dilapangan khususnya di kelas B RA AL-HIKMAH Rambipuji Jember proses pembelajaran mengenal kata masih dilakukan secara monoton. Guru cenderung menggunakan buku jilid tanpa didukung media yang menarik lainnya. Akibatnya anak-anak menjadi cepat bosan, kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami karena anak sulit dalam mengendalikan kefokusannya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 2 Desember 2024 di kelompok B RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, menunjukkan bahwa pembelajaran mengenal kata dikelompok tersebut masih menjadi tantangan yang memerlukan perhatian khusus. Minimnya variasi media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadi salah satu faktor utama yang mempengaruhi motivasi belajar pada anak kelompok B di RA Al-Hikmah. [12]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[11] Inda Kesumah, "Efektivitas Media Papan Pintar Abjad Dalam Meningkatkan Kemampuan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Babul Hidayah Desa Tengganau Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2023).

[12] Hasil Observasi di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, Pada Tanggal 02 Desember 2024

Peneliti menjumpai bahwasanya proses pengenalan kata di RA Al-Hikmah ini masih bergantung pada penggunaan buku jilid, LKS, dan papan tulis saja. Meskipun penggunaan buku jilid dan papan tulis ini dapat membantu anak dalam mengenal huruf dan kata, namun sebagian anak masih merasa kesulitan dalam memahami bacaan, terutama dalam memahami huruf, membaca rangkaian suku kata maupun kata. Oleh karena itu hambatan dalam mengenal kata juga terjadi karena minimnya media pembelajaran yang interaktif, sementara dunia anak-anak adalah dunia belajar sambil bermain, anak akan lebih suka dan mudah memahami materi ketika dalam proses pembelajaran selalu melibatkan berbagai indera nya.[13]

Beberapa kendala lain yang menjadi hambatan dalam mengenalkan kata pada anak kelompok B di RA Al-Hikmah adalah keterbatasan biaya yang mengakibatkan kurangnya pengadaan media pembelajaran baru yang lebih menarik, keterbatasan waktu, serta referensi pembelajaran yang digunakan pun masih terbatas, dan mengatur kefokusan anak untuk belajar membaca hanya dengan melihat buku jilid itu sangat susah, sehingga anak akan mudah merasa bosan, mereka akan cenderung tidak fokus, tidak menarik perhatian karena terlalu monoton sehingga semangat belajar mereka akan mudah berkurang.[14]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[13] Hasil Observasi di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, Pada Tanggal 02 Desember 2024

[14] Hasil Observasi di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, Pada Tanggal 02 Desember 2024

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, para guru di RA Al-Hikmah menyampaikan bahwa proses pembelajaran memang sangat memerlukan adanya media, dengan adanya media anak akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran, pembelajaran juga akan lebih efektif terutama dalam mengenalkan kata pada anak-anak. Selain melakukan penelitian terhadap anak didik, Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru di RA Al-Hikmah untuk mendapatkan informasi mengenai perkembangan bahasa anak berdasarkan Strandar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) pada usia 5-6 tahun kelompok B, khususnya dalam lingkup perkembangan keaksaraan.[15] Keaksaraan termasuk kapasitas untuk membaca, pada pendidikan anak usia dini pengenalan keaksaraan sangat penting. Pengalaman awal anak dalam berinteraksi dengan bahasa dan keaksaraan menjadi dasar utama bagi anak untuk belajar. Hal ini mencakup kemampuan berkomunikasi, mengenali simbol atau kata di sekitar mereka, hingga membaca dengan memahami isi bacaan. Kemampuan tersebut dapat dikuasai anak melalui pembelajaran keaksaraan yang aktif dan menyenangkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Salah satu aspek yang diteliti adalah kemampuan anak dalam memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Namun, hasil wawancara menunjukkan bahwa masih ada anak yang kesulitan dalam menghubungkan bunyi dengan bentuk huruf. Kesulitan tersebut meliputi kemampuan untuk mengenali huruf tunggal, menggabungkan huruf

[15] Hasil Wawancara, Guru RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, Pada Tanggal 03 Desember 2024

menjadi suku kata, hingga membaca kata sederhana. Dengan adanya permasalahan tersebut maka diperlukan suatu cara yang menarik agar dapat mengenalkan kata pada anak kelompok B dengan baik. Oleh karena itu peneliti mencoba mengenalkan kata dengan membuat media pembelajaran/alat permainan edukatif berupa papan pintar.[16]

Dengan menggunakan media pembelajaran papan koding pintar yang dirancang dengan visual yang menarik, seperti dibuat warna-warni cerah pada huruf atau papan nya, diharapkan dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar anak, dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, sekaligus membantu anak mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal sesuai tahap perkembangannya. Berdasarkan uraian dan penjelasan pada latar belakang masalah tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media dalam mengenalkan kata pada anak. Dan judul penelitian ini adalah "**Pengembangan Media Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember".**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember?

[16] Hasil Wawancara, Guru RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, Pada Tanggal 03 Desember 2024

2. Bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian dan pengembangan media papan pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B RA Al-Hikmah Rambipuji Jember ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember
3. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan efektifitas penggunaan media pembelajaran papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran berupa papan koding pintar, yang mana pada media

ini akan digunakan dalam mengenalkan kata pada kelompok B di RA Al-Hikmah. Spesifikasi produk yang dimaksud bertujuan untuk menjelaskan secara rinci mengenai ciri-ciri atau karakteristik produk yang diharapkan dari proses pengembangan. [17]

Berikut ini merupakan rincian spesifikasi dari produk media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu media papan koding pintar:

1. Media papan koding pintar ini merupakan media visual berbentuk persegi panjang yang terbuat dari bahan kayu papan atau triplek, dengan ukuran lebar 60 cm, tinggi 90 cm dan termasuk bingkainya berukuran 5 cm
2. Media papan koding pintar ini terdapat 26 huruf yang terdiri dari 5 huruf vokal dan 21 huruf konsonan. Huruf tersebut dicetak masing-masing 5 dengan berbentuk lingkaran diameter 4 cm & 5 cm, kemudian ditempel ring besi dibagian belakang dengan ukuran diameter 2 cm
3. Ukuran huruf pada pembuatan media papan koding pintar ini berukuran 4 pt sedangkan sedangkan judul berukuran 150 pt
4. Media papan koding pintar dikembangkan dengan variasi warna dan terdapat hiasan berbentuk bunga yang terbuat dari kain flanel agar dapat menarik perhatian anak dalam memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[17] Lela Nurlaela, "Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

5. Media papan koding pintar ini terdiri dari huruf-huruf acak yang nantinya anak akan menyusun dari huruf ke suku kata menjadi kata sederhana
6. Sasaran dalam pembuatan produk adalah peserta didik kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penggunaan media yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk mendukung perkembangan anak. Papan koding pintar dapat meningkatkan minat anak dalam belajar. Pada usia ini, anak-anak cenderung lebih tertarik pada hal-hal menarik dan menyenangkan. Media papan koding pintar yang dilengkapi dengan hiasan warna-warni serta teka-teki dalam menyusun dapat menarik perhatian mereka, membuat proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Anak-anak akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran karena mereka merasa terlibat langsung dalam proses tersebut.

Adapun manfaat yang terdapat pada penelitian dan pengembangan ini diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang lebih efektif, serta penelitian dan pengembangan ini dapat membantu mengenalkan kata di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan minat belajar dan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu dengan adanya media papan pintar ini diharapkan juga bisa membantu anak dalam mempermudah memahami materi, khususnya membaca.

b. Bagi Pendidik

Dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, dimana dengan penggunaan media sangat berharga bagi pendidik selain dapat membantu guru mengatur waktu untuk lebih menarik anak fokus, pendidik juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif, menyenangkan dan interaktif.

c. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian dan pengembangan media ini diharapkan selain dapat meningkatkan kualitas pendidikan, juga dapat mengembangkan sumber daya pembelajaran, reputasi sekolah dan mengoptimalkan lingkungan belajar.

d. Bagi Peneliti

Sebagai peneliti, dengan terselenggarakannya penelitian ini banyak pengalaman dan wawasan yang di dapat saat proses meneliti, serta lebih mengetahui pentingnya penggunaan media saat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas pengajaran ketika pembelajaran telah berlangsung.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan referensi atau membuka peluang penelitian lanjutan menjadi pembelajaran yang lebih inovatif khususnya tentang pengembangan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada anak usia dini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pada pengembangan media papan koding pintar ini memiliki asumsi dan keterbatasan dari produk yang akan dikembangkan. Dan berikut adalah asumsi dan keterbatasan peneliti dari penelitian ini adalah:

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi peneliti terhadap pengembangan media papan koding pintar ini adalah sebagai berikut:

a. Penggunaan media papan koding pintar ini mampu menarik perhatian, minat dan motivasi anak dalam memahami konsep membaca

b. Media papan koding pintar ini dapat meningkatkan kepercayaan diri anak dalam menjawab ketika ditunjuk oleh guru

c. Media papan koding pintar ini juga mampu melatih anak untuk menyelesaikan suatu tantangan dengan menyusun huruf sesuai warna hingga menjadi suku kata

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. Penggunaan media papan koding pintar ini juga melatih anak untuk belajar konsentrasi ketika proses pembelajaran sudah berlangsung
e. Media papan koding pintar dapat membantu anak memahami konsep bahasa/membaca secara menyenangkan.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media papan koding pintar diantaranya sebagai berikut:

a. Pada penelitian ini pengembangan media papan koding pintar hanya menyajikan huruf dan kata yang sederhana
b. Pada pengembangan media papan koding pintar ini terbatas akan huruf-huruf yang tersedia apabila terdapat suku kata yang sama
c. Keterbatasan kualitas magnet yang udah lama dapat mempengaruhi kekuatan penempelan huruf
d. Media papan koding pintar ini memiliki ketahanan fisik yang baik, namun memerlukan perawatan yang tepat untuk mencegah kehilangan huruf-hurufnya
e. Laminasi pada huruf akan rentang rusak apabila terkena paparan sinar UV atau kelembaban.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dibuat untuk memberikan penjelasan yang jelas tentang suatu istilah untuk menghindari penafsiran yang berbeda, seperti halnya berikut:

1. Media Papan Koding Pintar

Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting untuk mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan adanya media, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, seorang pendidik perlu memilih dan menggunakan media yang tepat dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, sehingga memberikan manfaat bagi guru maupun anak didik.

Media papan koding pintar menjadi pilihan peneliti untuk dijadikan objek dalam penelitian dan pengembangan ini. Papan koding pintar dirancang dengan bentuk yang menarik dan inovatif, menggunakan simbol lingkaran, huruf, serta variasi warna yang sangat menarik. Media ini dibuat dari bahan triplek yang dibentuk seperti papan, di cat warna hitam sebagai warna dasar, dan berukuran 60 cm x 90 cm. Papan koding ini dilengkapi dengan huruf-huruf yang mudah dilepas pasang oleh anak, sehingga anak dapat melibatkan semua panca inderanya saat belajar dan bermain.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Penggunaan media papan koding pintar sejalan dengan tujuan untuk meningkatkan salah satu aspek anak, yaitu perkembangan bahasa. Media ini sangat mudah digunakan karena huruf-huruf pada papan koding pintar ini dapat dilihat, dipegang, dipindahkan, serta ditempel dan dilepas dengan mudah. Selain itu, papan koding pintar

memiliki warna warni yang beragam, sehingga praktis dan menarik bagi anak-anak.

2. Kemampuan Mengenal Kata

Pengenalan kata pada anak usia dini adalah kegiatan yang bertujuan merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis sebagai alat komunikasi. Menurut suyadi, kemampuan mengenal kata adalah bagian dari stimulasi perkembangan bahasa, selain keterampilan membaca dan menulis. Kemampuan ini melibatkan anak dalam mengenali, memahami, dan mengingat tanda-tanda berupa huruf atau kata, yang berfungsi sebagai simbol bunyi dalam bahasa.

Kemampuan mengenal kata merupakan dasar penting bagi anak dalam proses bertahap belajar membaca. Anak yang sudah mampu mengenali kata akan lebih siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Proses kemampuan mengenal kata mencakup keterampilan anak untuk mengenali huruf abjad, membedakan huruf, mengenali bunyi awal pada huruf, membaca rangkaian huruf, serta menyusun huruf dari suku kata menjadi kata sederhana.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti menyajikan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang diambil dari berbagai skripsi dan sumber lainnya, langkah ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keaslian sebuah penelitian. Berikut adalah beberapa hasil penelitian terdahulu yang dianggap memiliki kaitan erat dengan penelitian yang akan dilakukan:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Inda Kesumah pada tahun (2023) dengan judul skripsi "Efektivitas Media Papan Pintar Abjad Dalam Meningkatkan Kemampuan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Babul Hidayah Desa Tengganau Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis".[18]

   Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *re-experimental* dengan desain *one group pretes posttest"*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan pada tujuan serta analisis data dari penelitian ini terbukti bahwa ada kenaikan skor rata-rata perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di RA Babul Hidayah Desa Tengganau Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis sebelum dan sesudah treatment dengan melihat hasil

[18] Inda Kesumah, "Efektivitas Media Papan Pintar Abjad Dalam Meningkatkan Kemampuan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Babul Hidayah Desa Tengganau Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, 2023).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

perhitungan rumus t-test untuk sampel kecil yang saling berhubungan pada penelitian ini yakni menunjukkan bahwa t hitung = 19,274 lebih dan t tabel = 2,306 sehingga H_O = ditolak dan H_a = diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan.

Adapun persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada nama media, sama-sama meningkatkan kemampuan bahasa serta subjek dalam penelitian. Sedangkan perbedaan pada kedua penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *re-experimental* dengan desain *one group pretes posttest"* sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan Dalam penelitian sekarang menggunakan metode *research development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Penelitian terdahulu membahas tentang kemampuan memahami huruf abjad sedangkan penelitian ini mengenalkan kata sederhana pada anak.

2. Penelitian kedua dilakukan oleh Kina Bida Tirana pada tahun (2017) dengan judul skripsi "Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Jalanan Di Komunitas Belajar Sejahterakan Indonesia (KBSI) Tanah Tinggi".[19]

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menggunakan model Kemmis dan Mc Tanggart. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes lisan dan observasi.

[19] Kina Bida Tirana, "Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Jalanan Di Komunitas Belajar Sejahterakan Indonesia (KBSI) Tanah Tinggi" (Skripsi, Universitas Negeri Jakarta, 2017).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Sementara itu, analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif. Keberhasilan tindakan dalam penelitian ini ditentukan oleh dua indikator utama: (1) minimal 70% dari seluruh peserta didik memperoleh nilai di atas 70, dan (2) hasil observasi kegiatan pembelajaran mencapai minimal 75%. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I jumlah peserta didik yang memperoleh nilai di atas 70 hanya sebesar 18%. Pada siklus ke II terjadi peningkatan menjadi 54%, dan pada siklus ke III mencapai 73% yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Sementara itu, hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan. Pada siklus I skor observasi mencapai 65,00% kemudian meningkat menjadi 70,00% pada siklus ke II, dan mencapai 80,00% pada siklus ke III. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papan flanel efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak-anak jalanan di Komunitas Belajar Sejahterakan Indonesia (KBSI) Tanah Tinggi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Persamaan dari penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yakni terletak pada materi yang mengkaji tentang meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Tanggart. Sedangkan peneliti menggunakan metode *research development* (R&D) dengan model

Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE).

3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Cut Maranda Suryanti pada tahun (2021) dengan judul skripsi "Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun".[20]

   Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan model pengembangan *Analysis*(analisi), *Design*(perancangan),*Development*(pengembangan),*Implementation*(implementasi), *and Evaluation*(evaluasi). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui proses validasi, yang bertujuan untuk menilai kelayakan media papan pintar huruf yang telah dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: validasi materi, validasi media dan observasi menggunakan lembar penilaian kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

   Hasil validasi dari ahli media menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,09 dengan persentase skor 77,27% yang termasuk dalam kategori "layak". Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi memperoleh nilai rata-rata 3,87 dengan persentase skor 96,87% yang tergolong "sangat layak". Selain itu, uji coba terbatas terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad menunjukkan hasil sebesar 85,71% yang juga termasuk dalam kategori "layak".

[20] Cut Maranda Suryanti, "Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2021).

Penelitian yang dilakukan penulis berkaitan dengan penelitian sebelumnya yaitu dilakukan oleh Cut Maranda Suryanti. Persamaan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode penelitian *research development* (R&D) dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Media yang digunakan yakni media papan huruf. Media yang digunakan hampir sama, bedanya terletak pada tampilan dan cara penggunaanya. Pada penelitian sebelumnya, media yang digunakan adalah papan huruf yang terbuat dari kain flanel. Huruf-hurufnya juga dibuat dari bahan flanel dan disusun seperti kantong atau saku. Cara penggunaanya adalah anak akan mencocokkan huruf yang telah diprint lalu dimasukkan pada kantong huruf yang sama pada papan. Subjek dalam penelitian terdahulu anak kelas A berusia 4-5 tahun. Sedangkan pada penelitian sekarang melanjutkan dari penelitian terdahulu dengan lebih ditambah lagi materi yang dimuat yakni menyusun beberapa huruf menjadi kata sesuai dengan petunjuk lingkaran yang ada. Subjek pada penelitian sekarang yakni anak kelas B atau anak usia 5-6 tahun.

4. Penelitian keempat dilakukan oleh Kamaladini pada tahun (2021) dengan judul skripsi "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar".[21]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[21] Kamaladini, "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021).

Penelitian ini menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan yang dikemukakan oleh Borg *and* Gall. Proses penelitian dilaksanakan secara bertahap hingga mencapai sembilan langkah utama. Langkah pertama yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan draf awal, uji coba lapangan awal, revisi produk berdasarkan hasil uji coba awal, uji coba lapangan awal, revisi produk berdasarkan hasil uji coba utama, uji coba lapangan operasional atau empiris, dan penyempurnaan produk akhir.

Dari hasil validasi menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan hasil validasi media, materi dan validator praktisi yaitu 97,45% sangat layak, Hasil kepraktisan media pembelajaran papan pintar yang diperoleh dari data kelas 2 sebagai uji lapangan utama didapatkan data persentase 89,69% pada kriteriaa sangat praktis, dari hasil Gain Standart sebesar 0,95 yang menunjukkan peningkatan motivasi siswa berada pada kriteria tinggi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Persamaan dari kedua penelitian ini adalah menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D). Sedangkan perbedaan dari kedua penelitian tersebut adalah Pada penelitian terdahulu menggunakan model Borg *and* Gall yang dilakukan dari langkah pertama sampai langkah ke sembilan, dan model penelitian sekarang menggunakan model ADDIE. Serta materi pada peneliti terdahulu fokus pada peningkatan motivasi peserta didik sedangkan penelitian ini

mengenalkan kata sederhana pada anak. Subjek peneliti terdahulu adalah peserta didik kelas 1 SD sedangkan pada penelitian sekarang adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun.

5. Penelitian kelima dilakukan oleh Irma Yulinda Maslich pada tahun (2016) dengan judul skripsi "Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) bagi anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Nasional Samirono Caturtung Gal Depok Sleman Yogyakarta".[22]

   Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research development* (R&D). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan pintar angka (PAPIKA) yang dikembangkan melalui serangkaian tahapan uji coba dan validasi ahli dinyatakan layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dari ahli materi yang memberikan skor rata-rata 4,33 dan ahli media dengan skor rata-rata 4,47 yang keduanya termasuk dalam kategori "layak". Selain itu, uji coba lapangan awal memperoleh persentase kelayakan sebesar 86,36%, uji coba lapangan utama mencapai 93,18% dan uji coba lapangan operasional menunjukkan hasil sebesar 94,8%. Semua hasil tersebut termasuk dalam kategori "layal". Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media papan pintar angka

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[22] Irma Yulinda Maslich, "Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) bagi anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Nasional Samirono Caturtung Gal Depok Sleman Yogyakarta" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2016).

untuk pembelajaran anak didik kelompok A TK Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman layak digunakan.

Persamaan dari kedua penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan metode penelitian *research development* (R&D). Sedangkan perbedaanya terletak pada materi, peneliti terdahulu lebih ke pengembangan media papan pintar pada angka, peneliti sekarang pada pengembangan media papan pintar huruf. Serta subjek pada peneliti terdahulu adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun sedangkan subjek peneliti sekarang anak kelompok B usia 5-6 tahun.

Berdasarkan beberapa deskripsi penelitian terdahulu diatas untuk memperjelas arah penelitian ini, peneliti mengklasifikasikan kembali dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1
Daftar Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
1.	Inda Kesumah	Efektivitas Media *Papan Pintar Abjad* Dalam Meningkatkan Kemampuan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul	a. Menggunakan media papan pintar b. Sama-sama meningkatkan kemampuan bahasa c. Melakukan penelitian terhadap	a. Dalam penelitian terdahulu menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *re-experimental* dengan desain	a. Dalam penelitian sekarang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) b. Mengenalkan kata sederhana pada

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
		Athfal Babul Hidayah Desa Tenggana u Kecamata n Pinggir Kabupaten Bengkalis	anak usia 5-6 tahun	"*one group pretest posttest*". b. Kemamp uan memaha mi huruf abjad	anak.
2.	Kina Bida Tirana	Penggunaa n Media *Papan Flanel* Dalam Meningkat kan Kemampu an Membaca Permulaan Pada Anak Jalanan Di Komunitas Belajar Sejahterak an Indonesia (KBSI) Tanah Tinggi	a. Menggu nakan Media Papan Pintar yang terbuat dari Flanel b. Meningk atkan kemamp uan Membac a Permula an	a. Dalam penelitian terdahulu ini menggun akan Metode Tindakan Kelas (PTK) b. Model Pada Penelitian ini adalah Model Kemmis dan Mc Tanggart c. Subjek Penelitian terdahulu adalah anak jalanan di (KBSI)	a. Dalam penelitia n sekarang menggu nakan Metode *research develop ment* (R&D) b. Model penelitia n sekarang menggu nakan model penelitia n ADDIE c. Subjek peneliti sekarang di RA kelompo k B
3.	Cut Maranda Suryanti	Pengemba ngan Media *Papan Pintar Huruf* Untuk	a. Sama-sama menggu nakan Metode penelitia n dan	a. Kemamp uan mengenal huruf abjad b. Subjek penelitian	a. Mengen alkan kata pada anak b. Subjek penelitia

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
		Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun	pengembangan (R&D) b. Menggunakan model ADDIE c. Menggunakan media papan pintar huruf	terdahulu pada anak usia 4-5 tahun	n sekarang pada anak kelompok B (5-6) tahun
4.	Kamaladini	Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar	a. Menggunakan metodologi *Research and Development* (R&D)	a. Pada penelitian terdahulu menggunakan model Borg *and* Gall yang dilakukan dari langkah pertama sampai langkah ke sembilan b. Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik c. Subjek pada peneliti	a. Pada penelitian sekarang menggunakan model penelitian *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE) b. Mengenalkan kata pada anak c. Subjek pada penelitian sekarang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	
				Dahulu	Sekarang
				terdahulu yaitu anak kelas 1 sekolah dasar	yaitu anak kelompok B usia 5-6 tahun
5.	Irma Yulinda Maslich	Pengembangan Media *Papan Pintar Angka* (Papika) bagi anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Nasional Samirono Caturtung Gal Depok Sleman Yogyakarta	a. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D)	a. Pengembangan media papan pintar angka b. Subjek pada penelitian terdahulu adalah kelompok A di TK	a. Pengembangan media papan pintar huruf b. Subjek penelitian sekarang adalah kelompok B di RA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa penelitian terdahulu dan penelitian ini terdapat persamaaan dan perbedaan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media papan pintar dalam pembelajaran dan mengkaji kemampuan bahasa. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu metode penelitian, subjek, dan tempat penelitian. Pada penelitian ini

merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini penting dilakukan karena tidak hanya fokus untuk mengembangkan bahasa anak dalam mengenal kata saja, tetapi juga fokus mengembangkan media pembelajaran papan pintar yang sebelumnya pernah ada.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gerlach kata *media* berasal dari bahasa latin *medius*, yang berarti "tengah", "perantara", atau "penghubung". Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, serta mampu memengaruhi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendukung kelancaran proses belajar mengajar.[23] Menurut Rohmat, media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan rangsangan, sehingga tercipta interaksi antara guru dan siswa guna mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.[24]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Media pembelajaran merupakan sarana dari pesan yang disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan, atau guru kepada anak didik yang sedang melakukan pendidikan.

[23] Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", Vol.5 No.2 (Maret 2018): 3.

[24] Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan". *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol.3 No.1 (Juni 2019): 23.

Mengungkap kembali pendapat dari Azar yang menyatakan bahwa media pembelajaran secara umum merupakan suatu perantara yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran. Sedangkan secara khusus media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam pengajaran yang sedang diterapkan disekolah. [25]

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran adanya media sangatlah penting karena dapat menentukan efektivitas dalam tujuan pencapaian pembelajaran. Ada beberapa pendapat tentang fungsi media salah satunya yaitu Mc Kown dalam bukunya "Audio Visual To Instruction" yang mengemukakan ada empat fungsi media dalam pembelajaran yaitu:

1) Dengan adanya media pembelajaran dapat mengubah titik berat pendidikan formal, yang asalnya masih abstrak menjadi pembelajaran yang konkrit, pembelajaran yang asalnya teoritis menjadi praktis.
2) Dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar pada anak didik, karena dengan adanya penggunaan media pada saat proses pembelajaran, akan membuat suasana lebih menarik, dan menjadikan siswa lebih fokus dalam pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[25] Asmariani, "Konsep Media Pembelajaran PAUD", *Jurnal Al*-afkar, Vol.5 No.1 (April 2016): 32.

3) Dengan adanya media, proses penyampaian, pengetahuan, dan pengalaman yang didapat anak didik dapat tersampaikan dengan jelas dan mudah untuk difahami.

4) Memberikan sebuah rangsangan atau menarik rasa keingintahuan anak didik dalam memahami materi yang akan disampaikan. [26]

c. Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan beberapa jenis media pembelajaran dibagi ke dalam tiga jenis, diantaranya yaitu media audio, media visual dan media audiovisual.

1) Media Audio

Menurut KBBI, audio adalah suatu yang bersifat dapat didengar, seperti alat peraga berupa suara, misalnya radio. Media audio dapat diartikan sebagai alat bantu yang menghasilkan suara untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media ini berfungsi sebagai sarana komunikasi berbasis pendengaran yang dirancang untuk merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi anak dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran anak usia dini, media audio memiliki peran penting. Kebiasaan yang disampaikan melalui audio memudahkan guru dalam menarik perhatian anak-anak,

[26] Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiyah, et.all. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran", *Journal of Student Research*, Vol.1 No.2 (Maret 2023): 10-11.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

sehingga proses pemahaman mereka dapat berjalan optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kebiasaan yang disampaikan melalui audio memudahkan pendidik dalam menarik perhatian anak-anak, sehingga proses pemahaman atau decoding mereka dapat berjalan optimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.[27]

2) Media Visual

Media visual merupakan cara menyampaikan bahan ajar dengan memanfaatkan alat-alat pembelajaran yang mampu memperlihatkan dan memperagakan materi secara langsung. Dengan media ini, anak akan dapat melihat, mengamati, dengan seksama, bahkan memegang atau merasakan bahan peraga yang disajikan. Dalam setiap penyampaian materi, guru dianjurkan untuk menggunakan berbagai media pembelajaran seperti lembar balik, papan flanel, atau proyektor.[28]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berikut beberapa alasan pentingnya media visual dalam penerapan pembelajaran anak usia dini, diantaranya yaitu: Dapat meningkatkan daya serap anak. Anak akan cenderung lebih tertarik dengan gambar, video dan animasi daripada tampilan teks. Media visual membantu mereka memahami informasi dengan lebih mudah dan cepat. Melalui adanya

[27] Ayunda Sayyidatul Ifadah, Rista Dwi Permata, et.all. "Media Audio dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini", *Journal of Islamic Education*: 3.

[28] Annisa Mayasari, Windi Pujasari, et.all. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik", *Jurnal Karya dan Ilmiah*, (2021): 174.

media visual dapat mempermudah anak dalam memahami konsep yang abstrak seperti angka, huruf, bentuk, warna, dan kata-kata dengan cara yang lebih sederhana. Dengan melihat gambar yang sesuai anak akan dapat lebih mudah memahami dan menghubungkan konsep yang diajarkan. Serta dapat mendorong kreatifitas anak.[29]

3) Media Audiovisual

Sesuai dengan namanya, media audiovisual merupakan kombinasi atau gabungan dari unsur suara dan gambar yang membuatnya menjadi alat pembelajaran yang lebih lengkap dan efektif. Penggunaan media visual ini dapat mendukung proses belajar mengajar dan penyampaian materi kepada anak didik secara optimal. [30]

Selain itu, media ini juga dapat menggantikan sebagai peran guru dalam menyampaikan materi. Dalam hal ini guru tidak lagi hanya bertugas sebagai penyaji materi, tetapi juga dapat berperan sebagai fasilitator, yaitu membantu dan mempermudah proses belajar anak didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[29] Indah Herawati, Syahrul Rahmansyah, "Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini", *Jurnal PAUD*, Vol.6 No.2 (Oktober 2023): 84-85.

[30] Ayu Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini", *Jurnal Cakrawala Dini*, Vol.5 No.2 (November 2014): 60.

2. Media Papan Koding Pintar

a. Pengertian Media Papan Koding Pintar

Media papan koding pintar adalah sebuah media papan yang terdapat huruf abjad secara acak dan berbentuk persegi panjang yang dimodifikasi seunik mungkin mulai dari tampilan judul, huruf yang bisa dilepas pasang, serta lingkaran warna warni sebagai petunjuk anak ketika akan menyusun huruf, suku kata hingga menjadi kata. Sedangkan menurut Sadiman media papan koding pintar merupakan media grafis yang sangat efektif, dan juga dapat menampilkan pesan tertentu ke target tertentu seperti papan yang dilapisi kain flanel, yang efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi secara visual melalui gambar atau tulisan yang bisa ditempel dan dilepas dengan mudah.[31]

Huruf merupakan simbol, tanda atau bentuk yang melambangkan bunyi bahasa serta menjadi bagian terkecil dari suatu sistem tulisan. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa media papan koding pintar yang digunakan dalam penelitian ini berfungsi untuk membantu anak dalam mengenalkan kata. Prosesnya melibatkan keterampilan mengenali, menyusun, dan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[31]Cut Maranda Suryanti, "Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2021).

menghubungkan huruf-huruf menjadi suku kata, yang kemudian terangkai menjadi sebuah kata yang utuh.[32]

b. Manfaat Media Papan Koding Pintar

Menurut Angraeni penggunaan media papan koding pintar dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu:

1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar anak.
2) Anak akan lebih mudah memahami dari materi yang disampaikan
3) Proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi, sehingga anak tidak cepat merasa bosan
4) Anak lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Papan Koding Pintar

Adapun langkah-langkah penggunaan media papan koding pintar yaitu:

1) Guru menyiapkan media papan koding pintar sembari menyuruh anak untuk duduk yang rapi
2) Guru menjelaskan terkait pelajaran atau materi mengenal kata dengan menyusun beberapa huruf menjadi kata dengan menggunakan media papan koding pintar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[32] Yulia Agustina, Komala, "Pengembangan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemapuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini", https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria, Vol.7 No.6 (November 2024): 702-703.

3) Guru menjelaskan tata cara bermain serta memberikan contoh dalam menggunakan media papan koding pintar
4) Pertama-tama guru mempraktekkan kepada anak secara bersama-sama terlebih dahulu, dengan memberitahu kode warna dan huruf sebagai patokan di atas, seperti contoh (warna ungu ada huruf o), (warna kuning ada huruf b), (warna merah muda ada huruf L), (warna biru ada huruf a) dan seterunya, terdapat 6 kode warna terdiri dari 3 huruf vokal dan 3 huruf konsonan
5) Berikutnya guru menanyakan lagi terkait pemaparan kode tersebut, agar anak hafal dan faham dengan petunjuknya
6) Lalu, dibawah terdapat soal menggabungkan huruf-huruf dari kode tersebut hingga menjadi sebuah kata sederhana dari beberapa item warna.[33]

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Koding Pintar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Setiap media pembelajaran sudah pasti memiliki kelebihan dan kelemahan. Seperti hal nya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini, berikut beberapa kelebihan dan kekurangan dari media papan koding pintar:

1) Kelebihan media papan koding pintar: media ini dapat memusatkan perhatian anak didik, memudahkan anak dalam memahami materi, memudahkan guru, dapat menghemat waktu

[33] Ulfah Nabila Maghfi, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board), *Jurnal Program Studi PGRA*,Vol.6 No.2(Juli 2020): 167-168.

pembelajaran, mengembangkan aspek bahasa khususnya keaksaraan mengenal kata, serta dapat melatih anak belajar dengan mandiri dan percaya diri.

2) Kelemahan media papan koding pintar: item dari huruf-huruf akan mudah hilang apabila tidak dijaga dengan baik, kain flanel tidak menjamin akan menempel tahan lama pada bahan yang keras jika terlalu lama, dan laminasi pada huruf-huruf akan terkelupas jika perawatan tidak dijaga.

3. Kemampuan Mengenal Kata

a. Pengertian kemampuan mengenal kata

Mengenal kata merupakan salah satu langkah dalam metode suku kata. Menurut Anderson dalam Mayasari, membaca merupakan proses memahami makna dari tulisan. Dalam kegiatan membaca, anak yang baru belajar membaca biasanya mengawali dengan mengenali huruf satu persatu, ungkapan kata, frasa, hingga kalimat.[34]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Menurut Hasan, pengenalan huruf yang dilakukan sejak usia TK yang sangat penting ialah metode pengajarannya dengan proses sosialisasi dan juga metode pengajaran membaca tanpa membebani anak dengan melakukan kegiatan belajar yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Harlock yang menyatakan bahwa setiap

[34] Nasem, Rahman Tanjung, Nurkhasanah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Petualangan Maharaja", *Jurnal Tahsinia*, Vol. 3 No.2 (Oktober 2022): 109.

kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.[35]

Suku kata merupakan tahap kedua mengajarkan anak dalam membaca, yang terdiri dari dua huruf atau gabungan dari 1 huruf vokal dan 1 huruf konsonan. Tahap belajar membaca khususnya pada pengenalan kata memiliki pengaruh besar terhadap kemampuan membaca. Maka kemampuan mengenal kata benar-benar memerlukan perhatian guru, karena pada tahap itu merupakan pondasi penting dalam proses pembelajaran berikutnya.[36]

Menurut Hairuddin metode suku kata adalah metode membaca yang dimulai dengan mengenalkan suku kata, yang kemudian dirangkai menjadi kata bermakna. Metode ini juga sering disebut sebagai metode kata atau kata lembaga. Jadi, metode suku kata merupakan proses pembelajaran membaca yang dimulai dengan mengenalkan gabungan dari huruf vokal dan huruf konsonan seperti ba, bi, bu, be, bo dan seterusnya. Suku kata ini kemudian dirangkai menjadi kata bermakna, sebagai contoh dari kombinasi suku kata tersebut yaitu variasi kata seperti "bo-la".[37]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[35] Inda Sukma, Bahrun, Rahmi, "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini,* Vol.7 No. 1 (Februari 2022): 44.

[36] Yuliana, Abas Yusuf, Halida, "Analisis Pelaksanaan Bermain Suku Kata Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini", hal: 2.

[37] Ratih Mustikawati, "Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Nayu Barat III Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015", *Jurnal Ilmiah Mitra Suara Ganesha*, Vol.2 No.1 (Januari 2015): 46-47.

Jumlah huruf vokal ada 5 huruf dan huruf konsonan ada 21 huruf. Berikut tabel bacaan suku kata yang terdiri dari gabungan 1 huruf vokal dan 1 huruf konsonan, yaitu:

Tabel 2.2
Mengenal Suku Kata[38]

	a	**i**	**u**	**e**	**o**
b	ba	bi	bu	be	bo
c	ca	ci	cu	ce	co
d	da	di	du	de	do
f	fa	fi	fu	fe	fo
g	ga	gi	gu	ge	go
h	ha	hi	hu	he	ho
j	ja	ji	ju	je	jo
k	ka	ki	ku	ke	ko
l	la	li	lu	le	lo
m	ma	mi	mu	me	mo
n	na	nin	nu	ne	no
p	pa	pi	pu	pe	po
q	qa	qi	qu	qe	qo
r	ra	ri	ru	re	ro
s	sa	si	su	se	so
t	ta	ti	tu	te	to
v	va	vi	vu	ve	vo
w	wa	wi	wu	we	wo
x	xa	xi	xu	xe	xo
y	ya	yi	yu	ye	yo
z	za	zi	zu	ze	zo

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Tahapan Mengenal Kata

Menurut teori Pieget, tahapan mengenal kata atau perkembangan bahasa pada anak berkaitan erat dengan tahapan perkembangan kognitifnya. Anak mulai mengenal kata pada tahap praoperasional (2-7 tahun) saat mereka mulai berfikir simbolik dan

[38] Dita Parviani, "Kemampuan Mengenal Suku Kata Awal Sama Pada Anak Usia 5-6 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.7 No.9 (2020): 598.

menggunakan bahasa untuk mewakili benda, pengalaman dan ide. Berikut beberapa tahapan perkembangan bahasa menurut Pieget, sebagai berikut:

1) Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun)

   Pada tahap ini, anak belum memiliki kemampuan berbahasa yang komplek. Mereka lebih banyak belajar melalui indra dan tindakan fisik, seperti meniru suara dan gerakan. [39]

2) Tahap praoperasional (usia 2-7 tahun)

   Inilah tahap dimana anak mulai mengenal kata dan menggunakan bahasa secara aktif. Mereka dapat menggunakan kata-kata untuk mewakili objek, pengalaman, dan ide. Pada tahap ini, anak juga mulai belajar tentang konsep-konsep dasar bahasa seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat.

3) Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun)

   Anak pada tahap ini mulai memahami bahasa secara lebih logis dan dapat menggunakan bahasa untuk berfikir tentang hal-hal yang konkret. Mereka juga mulai memahami leksikon (kumpulan kata) yang lebih luas dan dapat menggunakan bahasa untuk menjelaskan ide-ide yang lebih rumit.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[39] Muhamad Irgi Abdillah, Mawar Dwi Aprilia, Indah Fadila, "Analisis Dampak Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak dan Remaja", *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, Vol.3 No.1 (Maret 2024): 82.

4) Tahap operasional formal (usia 11 tahun ke atas)

Pada tahap ini anak mampu berfikir secara abstrak dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan ide-ide yang kompleks dan abstrak. Mereka juga mulai mampu menggunakan bahasa untuk berargumentasi dan berdiskusi tentang topik-topik yang lebih mendalam.

c. Indikator kemampuan mengenal kata pada anak usia dini

Adapun Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) tentang perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun, sesuai dengan Permendikbud No.137 Tahun 2014 tentang Strandar Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat penentuan capaian perkembangan anak yang sesuai dengan usia dan indikatornya sebagaimana tabel berikut:

Tabel 2.3
STTPA Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun[40]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Perkembangan Bahasa	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 tahun
Keaksaraan	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menulis nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita

[40] Peraturan Pemerintah No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dalam bahasa inggris dikenal dengan *Research and Development* (R&D), adalah metode penelitian yang banyak digunakan di dunia akademik saat ini untuk merancang dan menguji keefektifan suatu produk. Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu pendekatan penelitian yang menjadi sarana untuk menciptakan inovasi baru melalui pengembangan produk-produk baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada, sehingga dapat memberikan solusi atas berbagai permasalahan yang sedang dihadapi. Secara umum ciri-ciri dari penelitian dan pengembangan ini yaitu merancang dan mengembangkan produk, menguji coba produk, dan memvalidasi produk.[41]

Menurut Gay, metode penelitian dan pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan produk yang efektif digunakan di lingkungan sekolah, bukan untuk menguji teori. Sementara itu, Borg and Gall mendefinisikan penelitian dan pengembangan (R&D) sebagai proses yang bertujuan untuk merancang dan memvalidasi produk dalam bidang pendidikan. [42] Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D).

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[41] Marinu Waruwu, "Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan", *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,* Vol.9 No.2 (Mei 2024): 1221-1222.

[42] Hanafi, "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan", *Jurnal Kajian Keislaman,* Vol.4 No.2 (Juli-Desember 2017): 133-134.

Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan proses pembelajaran agar lebih terarah dan efektif. Model ini membantu menciptakan produk pembelajaran, seperti bahan ajar atau metode pengajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak. ADDIE berfokus pada pembelajaran individu, memiliki langkah-langkah yang jelas, dan bisa diterapkan untuk tujuan jangka pendek, maupun panjang. Prosesnya sistematis, artinya setiap tahap dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan serta melibatkan interaksi antara siswa, guru, dan lingkungan belajar. Secara umum, model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), *and Evaluate* (evaluasi). [43]

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dan pengembangan media papan koding pintar ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model pengembangan pembelajaran ADDIE adalah salah satu model pengembangan yang banyak dilakukan pada penelitian R&D. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate.*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[43] Fitria Hidayat, "Metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate*) dalam pembelajaran pendidikan agama islam, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam,* Vol.1 N0.1 (Desember 2021): 30.

Gambar 3.1

Tahapan Model ADDIE

1. **Tahap Analisis (*Analyze*)**

Tahap analisis adalah langkah awal dalam penelitian dan pengembangan ini, yang bertujuan untuk memahami kebutuhan dan masalah yang ada. Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan analisis tugas untuk mendefinisikan apa yang harus dipelajari oleh anak didik di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang berfokus pada permasalahan pembelajaran, seperti model pembelajaran yang digunakan guru, melihat kemampuan anak dalam mengenal kata, kurangnya variasi media pembelajaran, dan rendahnya minat belajar anak yang menyebabkan mereka akan cepat merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Tahap Desain (*Design*)

Setelah menganalisis masalah dan kebutuhan di RA Al-Hikmah, langkah selanjutnya adalah peneliti mengkaji media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, seperti pengembangan media papan koding pintar. Selanjutnya, peneliti merancang desain berupa papan koding pintar. Proses ini dimulai dengan menyiapkan bahan-bahan, seperti papan/triplek, kain flanel, cat, plitur, lem kayu, lem bakar, lem fox, maghnet, kertas print, dan gunting dll. Desain media papan koding pintar dibuat berupa media visual yang berbentuk persegi panjang menggunakan kayu papan/triplek dengan ukuran lebar 60 cm dan tinggi 90 cm.

Media papan koding pintar ini terdapat 26 huruf yang terdiri dari 5 huruf vokal dan 21 huruf konsonan. Huruf tersebut dicetak masing-masing 5x dengan bentuk lingkaran hitam diameter 4 cm dan 5 cm, kemudian ditempel ring besi dibagian belakang. Media papan koding pintar dikembangkan dengan variasi warna dan terdapat hiasan berbentuk bunga warna-warni yang terbuat dari kain flanel agar dapat menarik perhatian anak dalam proses belajar mengajar. Media papan koding pintar ini terdiri dari huruf-huruf acak yang nantinya anak akan menyusun huruf ke suku kata menjadi sebuah kata sederhana.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah desain selesai dibuat, langkah berikutnya adalah tahap pengembangan. Dimana pada tahap ini dilakukan beberapa aktivitas

seperti mencari dan mengumpulkan berbagai sumber yang relevan untuk memperkaya materi, selanjutnya membuat angket validasi untuk ketiga para ahli, proses ini dilanjutkan dengan pembuatan, pengeditan dan pengaturan tata letak media. Setelah produk awal selesai, dilakukan validasi oleh para ahli.

Para ahli validator yang berperan dalam pengembangan dan penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Dimana pada ahli media ini adalah dosen yang berpengalaman dibidang media pembelajaran dan juga faham terkait pengembangan yakni Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd., Sedangkan ahli materi adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi yakni Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd., dan ahli dalam bidang pembelajaran yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd., kemudian dilakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli untuk menyempurnakan media papan koding pintar tersebut.[44]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Implementasi adalah langkah nyata dalam metode penelitian R&D dengan model ADDIE. Pada tahap ini, media papan koding pintar huruf diuji coba dalam skala terbatas, yaitu diterapkan dalam pembelajaran mengenal suku kata hingga menjadi kata. Peneliti juga membagikan lembar penilaian kepada guru untuk menilai kemampuan anak dalam membaca suku kata dan merangkainya menjadi kata saat

[44] Ratih Puspasari, Tutut Suryaningsih, "Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model ADDIE", *Jurnal Of Mathematics Education,* Vol.3 No.1 (2019): 143.

menggunakan media papan koding pintar. Lembar penelitian diisi oleh guru berdasarkan indikator yang ingin dicapai oleh anak. Tujuannya adalah untuk melihat sejauh mana kemampuan anak dalam mengenal kata menggunakan media tersebut.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir pada model ADDIE. Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi akhir terhadap produk yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dan komentar dari para ahli. Langkah ini bertujuan untuk memastikan kualitas produk serta proses pembelajaran, baik sebelum maupun setelah diimplementasikan. Evaluasi ini dilakukan agar media pembelajaran berbasis model ADDIE, seperti media papan koding pintar yang dirancang untuk mengenalkan kata di RA Al-Hikmah kelompok B dinyatakan efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.[45]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memastikan apakah media papan koding pintar yang telah dirancang sesuai kebutuhan dapat digunakan dengan baik dan efektif. Kegiatan ini menjadi bagian penting dakam penelitian dan pengembangan (R&D). Tujuan uji coba adalah mengumpulkan data yang berguna untuk menilai kelayakan produk. Dari hasil uji coba ini, produk dapat diperbaiki atau disempurnakan, termasuk

[45] Khoirul Anafi, Iskandar Wiryokusumo, et.all, "Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Mengguanakan Software Unity 3D", *Jurnal Education and Development,* Vol.9 No.4 (November 2021): 435.

bahan, material, atau desain akhirnya agar lebih optimal sebelum digunakan.

1. Desain Uji Coba

Desain uji coba adalah rencana yang mengatur urutan kegiatan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan, desain uji coba produk bertujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan. Produk papan koding pintar yang akan diuji coba terlebih dahulu divalidasi oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Mereka akan memberikan penilaian, saran, dan kritik terhadap produk tersebut. setelah validasi, produk papan koding pintar akan diuji coba pada anak kelompok B RA Al-Hikmah. Hasil dari uji coba ini digunakan untuk mengumpulkan masukan dan kritik yang akan menjadi dasar dalam merevisi produk agar lebih baik.

2. Subjek Uji Coba

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Setelah tahap uji coba selesai, langkah berikutnya adalah menentukan subjek uji coba. Pada tahap ini, uji coba dilakukan oleh para ahli validator, guru dan peserta didik. Para ahli validator yang terlibat dalam pengembangan dan penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Dimana pada ahli media ini adalah dosen yang berpengalaman dibidang media pembelajaran dan juga faham terkait pengembangan yakni Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd. Sedangkan ahli materi adalah seorang dosen yang ahli dalam bidang materi yakni Bapak

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd dan ahli pembelajaran adalah seorang guru kelompok B yakni Ibu Nurhayati, S.Pd yang paham mengenai kemampuan bahasa khususnya keaksaraan terhadap mengenalkan kata di kelompok tersebut.

3. Jenis Data

Dalam metode *Research and Development* (R&D), peneliti menggunakan dua jenis data yaitu:

a. Data kualitatif, yaitu data atau informasi berupa kata-kata, deskripsi, dalam bentuk kalimat. Data kualitatif ini berupa masukan yang diberikan oleh para ahli terhadap perbaikan produk yang sedang dikembangkan dan deskripsi gambaran tentang bagaimana produk digunakan saat uji coba.
b. Data kuantitatif, yaitu data atau informasi berupa bilangan atau berbentuk angka yang dapat dihitung atau diukur secara langsung. Data kuantitatif diperoleh dari nilai yang diberikan oleh para ahli untuk menilai kualitas produk, serta dari penilaian peserta didik atau angka yang menunjukkan sejauh mana anak mengalami peningkatan setelah menggunakan produk.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam penelitian *Research and Development* (R&D) instrumen pengumpulan data sangatlah penting. Dimana instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan untuk mendapatkan data penelitian. Adapun instrumen data yang digunakan dalam penelitian dan

pengembangan ini terdiri dari observasi, wawancara, angket (kuesioner), dokumentasi dan tes.

a. Observasi

Menurut pendapat Margono, observasi adalah kegiatan mengamati dan mencatat secara teratur dari berbagai kejadian yang terlihat pada objek penelitian. Pencatatan dilakukan berdasarkan fakta yang nyata sesuai dengan yang dilihat, didengar dan dirasakan oleh peneliti.[46] Observasi dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media papan koding pintar dalam mengenalkan kata pada anak kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember.

b. Wawancara

Menurut Sugiono, wawancara adalah pertemuan dua orang yang saling bertukar informasi dan gagasan melalui proses tanya jawab. Tujuannya adalah untuk membangun pemahaman tentang suatu topik tertentu. Wawancara digunakan sebagai metode pengumpulan data, dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada pihak yang berhubungan dengan penelitian, baik untuk melakukan studi awal dalam menentukan masalah penelitian maupun untuk menggali informasi lebih mendalam dari responden.[47]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[46] Mugianto, Ahmad Ridhani, Syaiful Arifin, "Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA", *Jurnal Ilmu Budaya,* Vol.1 No.4 (Oktober 2017): 356.

[47] Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sadiah, et.all, "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Di Sekolah Dasar", *Jurnal Basicedu,* Vol.5 No.1 (2021): 449.

Pada kegiatan wawancara pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti melakukan wawancara kepada pihak kepala sekolah serta guru kelas kelompok B. Wawancara yang dilakukan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur atau pertanyaan yang peneliti ajukan tidak baku, tidak menggunakan panduan, lebih fleksibel sesuai situasi dan respon yang disampaikan oleh guru ketika wawancara berlangsung.

c. Angket (*Kuesioner*)

Dalam pengisian angket pada penelitian dan pengembangan media papan koding pintar diberikan dalam bentuk check list sebagai skala pengukuran dan responden pengisian angket yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran atau guru kelas B. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1) Angket Penilaian Ahli Media

Angket penilaian ahli media adalah formulir yang digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran oleh seorang ahli media. Ahli media akan memberikan penilaian terkait media yang sedang dikembangkan oleh peneliti untuk memastikan apakah media tersebut sudah valid dan layak untuk digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2) Angket Penilaian Ahli Materi

Dalam penelitian dan pengembangan ini, ahli materi yang dimaksud adalah dosen atau pengampu mata kuliah yang relevan dengan materi tersebut. Ahli materi ini akan memberikan penilaian tentang kualitas dan kelayakan materi yang disusun oleh peneliti dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan.

3) Angket Penilaian Ahli Pembelajaran

Angket ahli pembelajaran ini diberikan kepada guru kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, yang sudah mengenal baik kondisi dan kemampuan anak di kelompok B. Angket ini diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai. Guru akan menilai sejauh mana media papan koding pintar yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

d. Dokumentasi

Dalam penelitian dan pengembangan ini, dokumentasi digunakan sebagai cara mengumpulkan data yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dokumentasi membantu peneliti mendapakan data yang akurat sehingga tidak hanya mengandalkan perkiraan atau asumsi. Pada proses dokumentasi ini, peneliti mengumpulkan bukti berupa foto kegiatan penelitian seperti kegiatan penerapan media, wawancara dan kegiatan lainnya. Semua informasi yang didokumentasikan ini sangat penting untuk mendukung hasil

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

penelitian dan memberikan gambaran yang jelas tentang proses yang telah dilakukan.

e. Tes

Dalam penelitian dan pengembangan ini, pre test dan post test digunakan untuk mengukur kemampuan peserta sebelum dan sesudah penerapan media. Pre test dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal anak sebelum media papan koding pintar digunakan. Setelah itu, post test dilakukan setelah media papan koding pintar diterapkan untuk melihat apakah ada peningkatan atau perubahan kemampuan. Tes ini membantu peneliti mengetahui sejauh mana media papan pintar berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

5.Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara untuk mengolah data dan informasi yang telah dikumpulkan selama penelitian untuk mendapatkan hasil dari penelitian. Dan teknis analisis data yang digunakan peneliti dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, tanggapan, saran dan kritik yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil analisi data kualitatif ini dijadikan sebagai acuan dalam perbaikan media papan koding pintar yang telah dikembangkan.

b. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui tanggapan dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran terhadap media papan koding pintar. Analisis ini bertujuan untuk mengukur kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan. Data diperoleh melalui hasil validasi produk dan uji coba yang telah dilakukan.

1) Analisis Kelayakan Produk

Analisis kelayakan produk bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kevalidan media papan pintar yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, proses validasi dilakukan menggunakan pengukuran skala likert.

Skala likert adalah metode yang digunakan untuk mengukur pandangan, tingkah laku, pendapat seseorang atau kelompok tentang suatu peristiwa atau fenomena sosial. Dalam skala likert, terdapat dua jenis pertanyaan, yaitu pertanyaan positif untuk mengukur sikap atau pandangan positif, dan pertanyaan negatif untuk mengukur sikap atau pandangan yang negatif. [48]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[48] Viktor Handrianus P, Widiartry, et.all, "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman", *Jurnal Sains dan Informatika*, Vol.5 No.2 (November 2019): 129.

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Skala Likert[49]

No	Jawaban Kelayakan	Skor
1.	Sangat Layak	5
2.	Layak	4
3.	Cukup Layak	3
4.	Tidak Layak	2
5.	Sangat Tidak Layak	1

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa kelayakan produk. Data tersebut diperoleh melalui persentase penilaian dari masing-masing validator, yaitu ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran atau guru kelas. Hasil analisis ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media papan koding pintar. Rumus untuk menghitung persentase kelayakan produk dengan menggunakan skala likert sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh dari validator

$\sum x^1$ = Jumlah skor maksimal

Hasil persentase yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran akan disesuaikan dengan tabel kriteria yang telah ditentukan. Berikut adalah tabel kriteria untuk menilai kelayakan media pembelajaran:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[49] Muhammad Kholil, Lailatul Ursiyah, Buku Pembentukan Karakter Siswa, 2021.

Tabel 3.2
Kriteria Tingkat Kelayakan[50]

No	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	84%<skor≤100%	Sangat Layak	Tidak revisi
2.	68%<skor≤84%	Layak	Tidak revisi
3.	52%<skor≤68%	Cukup Layak	Sebagian revisi
4.	36%<skor≤52%	Kurang Layak	Revisi
5.	20%<skor≤36%	Sangat Tidak Layak	Revisi

2) Analisis Keefektifan Produk

Analisis keefektifan memuat hasil tentang perbandingan dari nilai *pre-test* dan *post-test*. Untuk menghitung skor akhir dari nilai *pre-test* dan *post-test*, maka dapat menggunakan melalui rumus sebagai berikut: [51]

$$Sakhir = \frac{ST}{SM} \times 100$$

Keterangan:

*S*akhir : Skor akhir

ST : Skor total yang diperoleh

SM :Skor maksimal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tahap akhir adalah mengukur nilai rata-rata dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengukur nilai rata-rata ini dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Rerata\ Sakhir = \frac{\sum ST}{SMxn} \times 100$$

Keterangan:

[50] Muhammad Kholil, Lailatul Ursiyah, Buku Pembentukan Karakter Siswa, 2021.
[51] Mohammad Kholil, Mohammad Mukhsin, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa, *Jurnal Tadris Matematika*, Vol.6 No.1 (2023): 34.

*R*erata *S*akhir : Rata-rata skor kemampuan mengenal kata

$\sum ST$: Skor total yang diperoleh seluruh siswa

SM : Skor maksimal

n : Jumlah siswa

Kemudian untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan yakni dapat dilakukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test* yang kemudian akan dicari rata-*ratanya*. Berikut adalah rumus yang digunakan dalam mengukur efektivitas:

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\frac{(MX2 + MX1)}{2}} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

ER : Efektivitas realtif

MX1 : Mean ata rata-rata nilai *pre-test*

MX2 : Mean atau rata-rata nilai *post-test*

Hasil dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, kemudian diinterpretasikan berdasarkan pada tabel kategori kemenaikan media sebagai berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 3.3
Kriteria Tingkat Keefektivan[52]

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
1	90-100	Sangat efektif
2	80-89	Efektif
3	65-79	Cukup efektif
4	55-64	Kurang efektif
5	0-54	Tidak efektif

[52] Julsyam Fitra, dan Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran", 5.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Produk yang dibuat oleh peneliti adalah media papan koding pintar yang berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenalkan kata kepada anak-anak di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan. Berikut adalah penjelasan hasil dari proses penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

1. Hasil Analisis (*Analyze*)

   Tahap awal dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis (*analysis*). Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung ke RA Al-Hikmah untuk memahami situasi dan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan. Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan serta analisis peserta didik.

   a. Analisis Kebutuhan

      Pada tahap awal ini, peneliti melakukan observasi di kelas B serta mewawancarai guru kelompok B yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd., untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam. Pada wawancara ini membahas mengenai metode pembelajaran, media yang digunakan, serta hambatan-hambatan yang ditemui selama kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa proses belajar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

mengajar sudah berjalan dengan semestinya. Akan tetapi, dalam pembelajaran mengenal kata, metode yang digunakan masih tergolong sederhana dan pilihan media pembelajarannya sangat terbatas. Ibu Nurhayati mengungkapkan bahwa media yang digunakan dalam membantu anak mengenal kata hanya terbatas pada buku jilid, lks dan papan tulis saja. Kurangnya variasi media ini berdampak pada menurunnya minat belajar anak-anak, karena anak akan cenderung cepat merasa bosan. Selain itu, Ibu Nurhayati menjelaskan bahwa keterbatasan media disebabkan oleh faktor waktu, biaya serta sarana pendukung lainnya. [53]

Sesuai analisis masalah yang sedang dihadapi, maka dengan analisis kebutuhan ini peneliti memberikan inovasi baru melalui pengembangan media papan koding pintar sebagai media pembelajaran materi mengenalkan kata pada anak yang bisa membuat anak lebik aktif dalam mengikuti pembelajaran, pada penerapan media ini anak tidak hanya melihat dan mendengarkan saja melainkan anak akan terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut sehingga anak akan lebih bersemangat untuk belajar karena merasa pembelajarannya menarik dan menyenangkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[53] Hasil Wawancara Guru Kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember.

b. Analisis Peserta Didik

Memahami kondisi dan kebutuhan peserta didik merupakan bagian penting dalam mengidentifikasi karakteristik anak yang menjadi subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Ibu Nurhayati diperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik di kelompok B. Anak-anak usia 5-6 tahun di kelompok ini memiliki berbagai karakteristik yang mencakup perbedaan cara belajar dan tingkat perhatian. Anak usia 5-6 tahun cenderung belajar melalui aktivitas bermain yang melibatkan gerakan, sentuhan, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mampu mengaktifkan seluruh indra anak.

Menanggapi kebutuhan tersebut, Ibu Nurhayati sangat mendukung pengembangan media papan koding pintar. Papan koding pintar ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang memungkinkan anak untuk terlibat aktif. Melalui media ini, anak-anak dapat berlatih mengenal kata dengan cara memahami huruf abjad, menyebutkan huruf abjad, menyusun huruf menjadi suku kata, hingga membentuk kata sederhana. Proses belajar dilakukan secara langsung melalui praktek, sehingga anak menggunakan penglihatan, sentuhan, pendengaran, bahkan gerak motorik mereka. Melalui

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

pendekatan ini papan koding pintar tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga membantu meningkatkan konsentrasi, pemahaman, dan motivasi belajar anak.

2. Hasil Desain (*Design*)

Tahap kedua ini bertujuan untuk merumuskan tujuan pembelajaran sekaligus merancang produk yang akan dikembangkan, yaitu media papan koding pintar, adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Penyusunan Materi Pembelajaran

Media papan pintar digunakan dengan menyesuaikan Tujuan Pembelajaran (TP) dalam Capaian Pembelajaran (CP) pada elemen dasar-dasar literasi. Sub-elemen ini meliputi anak menunjukkan minat, kegemaran, dan partisipasi dalam kegiatan pramembaca dengan sub-sub elemen kemampuan membaca. Tujuan pembelajaran dalam CP 3.2 adalah anak mengenal bunyi huruf atau mulai merangkai beberapa bunyi huruf dan anak membaca kata-kata sederhana yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka.[54]

Pada tahap ini juga disusun modul ajar yang bertujuan sebagai perangkat dalam melaksanakan pembelajaran dan sekaligus untuk pelaksanaan penelitian di dalam kelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[54] Fitria Anggriani et al., *"Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi"* (BSKAP, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, Agustus 2024), 63.

b. Penyusunan Desain Media Papan Koding Pintar

Media papan koding pintar dirancang semenarik mungkin dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan. Media ini dibuat dengan bahan utama berupa papan dari triplek yang awet dan aman ketika digunakan. Adapun tahap awal pada pembuatan media ini yaitu merangkai papan nya terlebih dahulu dengan menyiapkan bahan seperti triplek, penggaris, spidol, gergaji, amplas, plitur, cat, dan lem kayu. Berikut contoh bentuk dasar media papan koding pintar:

Tabel 4.1
Langkah-Langkah Penyusunan Desain Media Papan Koding Pintar

No	Langkah-langkah	Gambar
1	Pembuatan huruf abjad lingkaran hitam untuk (guru), lingkaran putih untuk (anak), lingkaran warna-warni berukuran 4 & 5 cm serta tulisan untuk judul dalam papan koding pintar	
2	Pembuatan hiasan bunga, daun, dan pot dari kain flanel	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3	Pembuatan bahan dasar papan koding pintar dibuat dari bahan triplek yang diamplas kemudian dicat dan di plamir lalu dirangkai dengan lem kayu	

3. Hasil Pengembangan (*Development*)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, yang merupakan kelanjutan dari proses perancangan. Desain yang telah disusun pada tahap sebelumnya mulai direalisasikan pada tahap ini, dimana media papan koding pintar mulai dibuat dan disiapkan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Sebelum diimplementasikan, media papan koding pintar terlebih dahulu dikonsultasikan kepada beberapa ahli untuk di validasi sehingga dapat dipastikan kelayakan dalam penggunaannya. Hasil pengembangan media papan koding pintar terdiri dari tahapan berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

a. Pembuatan Media Papan Koding Pintar

Berikut tahapan pembuatan media papan koding pintar:

1) Siapkan alat dan bahan terlebih dahulu
2) Langkah pertama mendesain huruf abjad dengan lingkaran hitam untuk (Guru), lingkaran putih untuk (Anak) dicetak sebanyak 5x, lingkaran warna-warni, dan tulisan judul

menggunakan aplikasi canva dengan diameter 4 cm dan 6 cm kemudian di print dan dipotong satu persatu lalu dilaminasi

3) Langkah kedua memotong kain flanel berbentuk bunga, daun dan pot
4) Langkah ketiga memotong triplek berbentuk papan persegi panjang dengan ukuran 60x90 cm dan termasuk bingkainya berukuran 5 cm. Setelah itu, papan dan bingkai di amplas agar halus kemudian papan nya dicat warna hitam dan bingkainya diplitur dengan warna kayu
5) Langkah keempat memotong triplek berbentuk kotak persegi panjang untuk menyimpan huruf-huruf abjad agar tidak berserakan
6) Langkah kelima yaitu membuat garis pembatas dari kayu jati lalu diamplas agar halus. Setelah semua jadi, langkah selanjutnya yaitu merangkai dengan menggunakan lem kayu hingga menjadi papan
7) Langkah keenam setelah bahan dasar papan nya sudah jadi, tempel tulisan judul dibagian atas, bunga dari kain flanel dan magnet sebanyak 6 biji dibagian tengah, dan lingkaran warna-warni disebelah kiri, dan magnet sebanyak 20 biji disebelah kanan
8) Langkah terakhir yaitu menempel ring besi di setiap huruf abjad yang telah dipotong.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 4.1
Media papan koding pintar tampak depan sebelum direvisi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 4.2
Media papan koding pintar tampak samping sebelum direvisi

Gambar 4.3
Media papan koding pintar tampak belakang sebelum direvisi

b. Buku Panduan Penggunaan Media Papan Koding Pintar

Buku panduan penggunaan media papan koding pintar ini berisi informasi penting terkait media papan koding pintar seperti penjelasan umum tentang media, tahapan dalam proses pembuatannya, serta petunjuk cara menggunakannya. Dengan demikian, buku ini bertujuan untuk mempermudah orang saat akan menggunakan media papan koding pintar.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 4.4
Buku Panduan Penggunaan Media Papan Koding Pintar

c. Validasi Media Papan Koding Pintar

Proses validasi terhadap media papan koding pintar melibatkan beberapa ahli yaitu 2 dosen dan 1 guru kelompok B. Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd., validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd., dan validasi ahli pembelajaran dilakukan oleh Ibu Nurhayati, S.Pd. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Selain itu, penilaian dari ahli ini juga berguna untuk mengetahui bagian-bagian yang perlu ditambahkan, diperbaiki atau direvisi agar media menjadi lebih baik dan siap digunakan dalam pembelajaran.

1) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 28 April 2025. Setelah proses validasi selesai, diperoleh rata-rata persentase penilaian yang menunjukkan bahwa media papan koding pintar termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil validasi media disajikan pada tabel berikut ini:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.2

Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas media papan koding pintar sudah sesuai dengan kategori media anak usia dini					√
2.	Media papan koding pintar sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia pada anak					√
3.	Media pembelajaran papan koding pintar sesuai dengan fungsi media					√
4.	Media papan koding pintar mampu mengembangkan lebih dari satu aspek					√
5.	Kualitas daya tarik desain papan koding pintar dapat menarik semangat belajar anak					√
6.	Media papan koding pintar mampu mendorong rasa ingin tau pada anak					√
7.	Bahan pembuatan media papan koding pintar aman dan tidak berbahaya bagi anak					√
8.	Bahan dari media papan koding pintar bisa digunakan dalam jangka panjang					√
9.	Jenis, ukuran, dan warna sesuai dengan karakteristik anak					√
10.	Penggunaan media papan koding pintar mudah difahami anak					√
JUMLAH SKOR		**50**				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Hasil penilaian ahli media menunjukkan persentase 100% yang berarti media yang dikembangkan sangat layak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

untuk digunakan. Namun ada sedikit catatan dari ahli media yaitu media sudah bagus dan sesuai dengan usia anak, hanya saja perlu ditambah gantungan dibagian atas papan supaya memudahkan ketika digunakan.

2) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 5 Mei 2025. Berdasarkan hasil penilaian, media papan koding pintar memperoleh rata-rata persentase yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi materi disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.3

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media papan koding pintar sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenal kata pada anak kelompok B)					√
2.	Kesesuaian materi media papan koding pintar dengan tingkat perkembangan anak usia dini 5-6 Tahun					√
3.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik					√
4.	Mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan					√
5.	Kesesuaian pemberian tugas dengan materi yang akan dikembangkan				√	
6.	Kejelasan materi yang dikembangkan pada media papan					√

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	koding pintar					
7.	Kesesuaian kata pada media papan koding pintar sesuai dengan materi				√	
8.	Melatih daya berfikir kritis anak				√	
9.	Kesuaian ukuran bentuk huruf abjad pada media papan koding pintar (jelas) dalam memudahkan anak					√
JUMLAH SKOR		**42**				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{42}{45} \times 100\% = 93\%$$

Hasil penilaian dari ahli materi menunjukkan persentase sebesar 93% yang menandakan bahwa media yang dikembangkan masuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan. Namun ada sedikit catatan dari ahli materi yaitu cover harusnya ditulis sampul dalam buku panduan, dan kata pengantar harusnya ditulis prakata.

3) Validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2025. Setelah proses validasi selesai, diperoleh rata-rata persentase yang menunjukkan bahwa media papan koding pintar termasuk dalam kategori sangat layak. Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil validasi ahli pembelajaran:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.4

Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Media papan koding pintar menggunakan buku panduan media					√
2.	Media papan koding pintar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					√
3.	Bahan yang digunakan aman untuk anak-anak					√
4.	Mekanisme penggunaan media papan koding pintar ketika diterapkan mudah dimengerti					√
5.	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa anak kelompok B usia 5-6 tahun					√
6.	Keberadaan variasi gambar pendukung atau keunikan hiasan dari media papan koding pintar sangat menarik					√
7.	Potensi adanya media papan koding pintar mampu membuat anak aktif dalam belajar mengenal kata					√
8.	Kesesuaian penggunaan kosa kata pada media papan koding pintar				√	
9.	Media papan koding pintar mampu mengembangkan lebih dari satu aspek				√	
10.	Kesuaian ukuran huruf abjad pada media papan koding pintar (jelas) tidak terlalu kecil tidak terlalu besar					√
JUMLAH SKOR		**48**				

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran, media papan koding pintar ini memperoleh skor 96% yang berarti menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Kategori sangat layak ini diperkuat dengan komentar ahli pembelajaran bahwa media sudah bagus, sesuai tema pada anak usia dini dan media sudah memenuhi kriteria baik bahasa, kognitif, motorik kasar dan motorik halus anak.

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Kegiatan implementasi dilakukan untuk menguji coba produk media papan koding pintar. Uji coba ini dilaksanakan di RA Al-Hikmah tepatnya pada kelompok B. Peneliti melakukan implementasi dengan pembelajaran tatap muka sebanyak 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal anak. Selanjutnya pada pertemuan kedua dan ketiga, anak diberikan kesempatan untuk mencoba atau mempraktikkan media papan koding pintar. Kemudia pada pertemuan keempat dilakukan posttest untuk melihat peningkatan kemampuan setelah penggunaan media.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pada kegiatan pretest ini peneliti menilai 3 indikator, adapun kegiatan yang dilakukan yaitu anak maju satu persatu menyebutkan symbol-symbol huruf abjad, kemudian anak menyusun/melengkapi symbol huruf abjad, serta anak mengeja suku kata menjadi kata sederhana pada lembar kerja.

Gambar 4.5
Pretest Peserta Didik

Gambar diatas menunjukkan kegiatan *pretest* yang dilakukan siswa, *pretest* ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan bahasa awal masing-masing anak dalam mengenal kata.

Pada saat penggunaan media papan koding pintar, kegiatan diawali dengan penjelasan mengenai topik pembelajaran terlebih dahulu. Kemudian dijelaskan aktivitas yang akan dilakukan oleh anak selama pembelajaran. Setelah itu, peneliti memperkenalkan media papan koding pintar kepada anak serta menjelaskan cara menggunakan media tersebut, dan media papan koding pintar digunakan oleh anak pada kegiatan inti.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 4.6
Penerapan Pertama Media Papan Koding Pintar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 4.7
Penerapan Kedua Media Papan Koding Pintar

Pada gambar tersebut terlihat anak-anak sedang menggunakan media papan koding pintar secara bergantian, anak-anak menyebutkan symbol huruf abjad yang telah diatur oleh guru terlebih dahulu,

kemudian anak menyusun huruf dengan mencari huruf yang sama sesuai petunjuk, lalu anak mengeja huruf yang telah dirangkai.

Kegiatan terakhir yang dilakukan oleh peserta didik adalah kegiatan *posttest*, kegiatan ini dilaksanakan sama seperti kegiatan *pretest* sebelumnya. Dimana setiap indikator memiliki skor maksimal 4, sehingga jika ketiga indikator mendapat skor 4 maka setiap anak mendapatkan skor total 12. Pelaksanaan *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai seberapa efektif media papan koding pintar dalam pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, efektivitas media papan koding pintar diukur dari peningkatan hasil belajar anak dalam mengenal kata.

Gambar 4.8
Posttest Peserta Didik

Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh masing-masing peserta didik pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Anak	Pretest	Posttest
1	Muhammad Zidan Hisbullah	9	12
2	Muhammad Rafka Ardana	7	10
3	Ahmad Ismail	6	9
4	Agil Wahyu Wibowo	9	12
5	Husnur Ridho Alwi. H	9	12
6	Ahmad Prasetyo Wijaya	10	12
7	Muhammad Najuna	12	12
8	Sofyan Nur Rendi	11	12
9	Muhammad Danis Dwi. F	11	12
10	Dwi Enggarwati	12	12
11	Umi Atika Saputri	11	12
12	Ilfa Syahrotul Ilmi	10	12
13	Abida Zahrotus. S	10	11
14	Indy Mahya Andini	9	12
15	Sofia Dwi Nuraini	12	12
16	Siti Nur Afira	9	11
17	Zahra Aulia Rahma	11	12
18	Khaifa Zea Humairoh	9	12
19	Natalia Safitri	11	12
Jumlah Skor		**188**	**221**
Rata-rata		**82**	**96**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik menunjukkan skor keefektifan media papan koding pintar sebagai berikut:

a. Rata-rata pretest

Rerata Sakhir = $\frac{\sum ST}{SMxn}$ x 100%

Rerata Sakhir = $\frac{188}{12x19}$ x 100%

Rerata Sakhir = $\frac{188}{228}$ x 100%

Rerata Sakhir = 82%

b. Rata-rata posttest

Rerata Sakhir = $\frac{\sum ST}{SMxn}$ x 100%

Rerata Sakhir = $\frac{221}{12x19}$ x 100%

Rerata Sakhir = $\frac{221}{228}$ x 100%

Rerata Sakhir = 96%

Berdasarkan tabel, diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik sebagai upaya untuk mengetahui tingkat keefektifan produk yang telah dikembangkan dan diuji cobakan. Rata-rata nilai *pretest* mencapai 82%, sedangkan rata-rata nilai *posttest* meningkat menjadi 96%. Kedua data tersebut akan dianalisis lebih lanjut untuk menilai sejauh mana media papan koding pintar efektif untuk digunakan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

5. Hasil Evaluasi (*Evaluation)*

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai keberhasilan seluruh proses yang telah dilaksanakan. Berdasarkan penilaian yang mengacu pada hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik, serta masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran produk yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

B. Analisis Data

1. Analisis kelayakan media papan koding pintar

Analisis kelayakan media papan koding pintar ini didasarkan pada hasil validasi para ahli. Validator dalam penelitian ini terdiri dari ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh dosen dari Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Adapun validator ahli media adalah Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd, validator ahli materi adalah Bapak Erisy Syawiril Ammah, M.Pd, dan validator ahli pembelajaran yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd. Kriteria kelayakan media ditampilkan dalam tabel berikut ini:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.6
Kriteria Tingkat Kelayakan[55]

No	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan	Keterangan
1.	84%<skor≤100%	Sangat Layak	Tidak revisi
2.	68%<skor≤84%	Layak	Tidak revisi
3.	52%<skor≤68%	Cukup Layak	Sebagian revisi
4.	36%<skor≤52%	Kurang Layak	Revisi
5.	20%<skor≤36%	Sangat Tidak Layak	Revisi

[55] Muhammad Kholil, Lailatul Ursiyah, Buku Pembentukan Karakter Siswa, 2021.

Adapun hasil validasi dari ketiga validator tersebut disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Validasi Validator

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Media	100%	Sangat layak
2	Ahli Materi	93%	Sangat layak
3	Ahli Pembelajaran	96%	Sangat layak
Nilai rata-rata presentase		**96%**	**Sangat layak**

Berdasarkan persentase penilaian dari ketiga validator, diperoleh hasil sebesar 96% yang menunjukkan bahwa media papan koding pintar telah memenuhi kriteria sangat layak. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media papan koding pintar dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran mengenal kata, dengan beberapa revisi dan masukan kecil dari ahli media dan ahli materi.

2. Analisis keefektifitasan media papan koding pintar

Efektivitas media dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media. Kegiatan *pretest* dan *posttest* ini melibatkan 19 anak dari kelompok B di RA Al-Hikmah. Adapun kriteria untuk menilai tingkat efektivitas media dijelaskan pada tabel berikut:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.8
Kriteria Tingkat Keefektifan[56]

No.	Tingkat Pencapaian (%)	Kriteria
1	90-100	Sangat efektif
2	80-89	Efektif
3	65-79	Cukup efektif
4	55-64	Kurang efektif
5	0-54	Tidak efektif

Berikut ini adalah data hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari peserta didik:

Tabel 4.9
Data efektifitasan media

No	Kegiatan	Hasil rata-rata	Kriteria
1	Pretest	82%	Efektif
2	Posttest	96%	Sangat Efektif
Meningkat			**15%**

$$ER = \frac{MX2 - MX1}{\frac{(MX2 + MX1)}{2}} \text{ x } 100\%$$

$$ER = \frac{96 - 82}{\frac{(96 + 82)}{2}} \text{ x } 100\%$$

$$ER = \frac{14}{\frac{(178)}{2}} \text{ x } 100\%$$

$$ER = \frac{14}{89} \text{ x } 100\%$$

$$ER = 15\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata persentase nilai *pretest* memperoleh nilai 82%, sedangkan rata-rata nilai *posttest* memperoleh nilai 96%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 15% setelah media papan koding pintar digunakan dalam pembelajaran mengenal kata pada peserta didik kelompok B. Dengan demikian,

[56] Julsyam Fitra, dan Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran", 5.

dapat disimpulkan bahwa media papan koding pintar efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam pengenalan kata.

C. Revisi Produk

Tahap revisi produk merupakan proses penyempurnaan media yang dilakukan oleh peneliti sebelum diuji coba kepada peserta didik. Revisi ini didasarkan pada saran, masukan dan rekomendasi dari para ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Media papan koding pintar ini hanya mendapatkan saran dari ahli media yaitu hanya saja perlu ditambahkan gantungan pada bagian atas papannya, supaya dapat memudahkan ketika digunakan. Berikut merupakan hasil perbaikan yang dilakukan oleh peneliti:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.10

Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

Produk sebelum direvisi	Produk sesudah direvisi
Pada bagian atas papan diberikan cantolan/gantungan dari besi sebanyak 2, sebelah kanan dan kiri agar dapat mempermudah ketika digunakan dengan cara digantung.	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media papan koding pintar merupakan alat pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang dapat dilihat dan disentuh langsung oleh anak-anak. Dengan tampilan yang menyerupai permainan, media ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan karena anak-anak dapat belajar sambil bermain. Media ini dibuat dari bahan dasar triplek yang bentuknya menyerupai papan tulis. Dalam pembuatannya, papan koding pintar ini telah dirancang dengan memperhatikan beberapa aspek penting dalam media pembelajaran, seperti daya tahan, kelayakan penggunaan, dan efektivitas dalam mendukung proses belajar.

Pengembangan media papan koding pintar ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Proses pengembangannya mengikuti tahapan dalam model ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Sebelum media diuji coba, terlebih dahulu dilakukan penilaian kelayakan oleh validator. Pada tahap ini, ahli memberikan penilaian serta saran untuk penyempurnaan produk. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi sesuai yang diperlukan, setelah media dinyatakan layak oleh validator, barulah media tersebut masuk ke tahap uji coba. Berikut ini merupakan pembahasan mengenai produk setelah dilakukan revisi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1. Bagaimana Pengembangan Media Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember.

Media papan koding pintar dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang ada dan menentukan apakah perlu dilakukan penyesuaian. Dalam tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan serta analisis terhadap karakteristik peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa penggunaaan media dalam proses pembelajaran masih minim, hal ini disebabkan oleh keterbatasan sarana dan prasarana yang ada sehingga kegiatan belajar cenderung membosankan. Guru hanya mengandalkan media yang tersedia di sekolah atau memanfaatkan benda-benda disekitar. Sementara itu, analisis terhadapat karakteristik anak-anak kelompok B menunjukkan bahwa mereka memiliki beragam sifat dan gaya belajar, sehingga dibutuhkan media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter masing-masing anak.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa anak-anak usia 5-6 tahun di kelompok B cenderung menyukai kegiatan bermain. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang berbentuk permainan. Dalam tahap perancangan, peneliti menyusun materi pembelajaran dan merancang desain media papan koding pintar. Selanjutnya pada tahap pengembangan, media dirakit hingga menjadi alat yang siap digunakan

dalam pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan melalui hasil pretest dan posttest pada kelompok B serta validasi dari para ahli bahwa media papan koding pintar ini layak digunakan dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, media papan koding pintar telah melewati proses validasi oleh beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Tujuan dari validasi ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan skor 50 dengan nilai persentase 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sementara itu validasi dari ahli materi memperoleh skor 42 dengan persentase 93% juga dalam kategori sangat layak. Adapun hasil validasi ahli pembelajaran mendapatkan skor 48 dengan persentase 96% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Jika dirata-rata ketiga hasil validasi tersebut menunjukkan persentase sebesar 96%. Berdasarkan kriteria kelayakan, media papan koding pintar termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran bagi peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember.

Efektifitas media papan koding pintar dianalisis melalui hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari nilai pretest dan nilai posttest. Berdasarkan data yang dikumpulkan, rata-rata nilai pretesr peserta didik mencapai 82% sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 96%. Dengan demikian terdapat peningkatan sebesar 15% setelah penggunaan media papan koding pintar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media papan koding pintar yang dikembangkan efektif digunakan dalam mengenalkan kata pada anak-anak di kelompok B RA Al-Hikmah. Media ini juga mampu mendorong motivasi belajar peserta didik sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaaatan

Berikut ini adalah beberapa saran terkait pemanfaatan media papan koding pintar:

a. Guru diharapkan dapat menggunakan media papan koding pintar yang telah dikembangkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, khususnya untuk mengenalkan kata kepada anak
b. Media papan koding pintar ini juga bisa dimanfaatkan oleh peserta didik untuk memperkuat pemahaman mereka dalam mengenal kata,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

serta membantu anak lebih aktif dan fokus selama kegiatan belajar berlangsung.

2. Diseminasi Produk

Media pembelajaran papan koding pintar dapat dimanfaatkan oleh seluruh peserta didik di RA Al-Hikmah maupun di lembaga TK lainnya. Peneliti menyarankan agar setiap proses pengembangan produk dilakukan dengan memperhatikan setiap tahapan dalam penelitian dan pengembangan secara sistematis. Selain itu, penyebarluasan produk juga perlu dilakukan agar mendapatkan berbagai masukan dan saran yang dapat membantu dalam menyempurnakan media sehingga kualitasnya menjadi lebih optimal

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Pengambangan media papan koding pintar ini masih terbatas diterapkan pada kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember. Alangkah baiknya jika media juga dikembangkan dan diterapkan di kelas lain maupun di lingkungan RA, TK, ataupun PAUD lainnya agar manfaatnya bisa lebih luas

b. Bagi pihak lain yang ingin melanjutkan penelitian dan pengembangan media ini disarankan untuk menambah variasi serta memperkaya isi materi pembelajaran agar media menjadi lebih menarik, lengkap, dan dapat memenuhi kebutuhan belajar anak secara optimal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

Alfatihaturrohmah. (2018). Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Di TK X Kamal. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini,V*(2): 101-109.

Anafi Khoirul, Iskandar Wiryokusumo, et.all. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Mengguanakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development,IX*(4): 433-438.

Anggriani Fitri et al. (2024). "Panduan Capaian Pembelajaran Fase Fondasi". BSKAP, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi, 63.

Asmariani. (2016). Konsep Media Pembelajaran PAUD. *Jurnal Al-Afkar,V*(1): 25-43.

Ayu Fitria. (2014). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini,V* (2): 57-62.

Ayyubi Al Imam Ibnu, Masfuroh Sri Ai, et.all. (2024). Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Perspesktif Q.S Luqman ayat 13-19. *Jurnal Ilmu Al-qur'an dan Tafsir,III*(1), 31-41.

Erna Ikawati. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Membaca Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Logaritma,I*(02): 1-13.

Fadilah Aisyah, Nurzakiyah Rizki Kiki, et.all. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research,I*(2): 01-17.

Fitria Hidayat. (2021). Metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, dan Evaluate*) dalam pembelajaran pendidikan agama islam, *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam,I*(1): 29-37.

Fitra Julsyam, dan Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran", 5.

Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan", *Jurnal Kajian Keislaman,IV*(2):129-150.

Handrianus Viktor , Widiartry, et.all. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal Sains dan Informatika,V*(2): 128-137.

Hasil Observasi di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, Pada Tanggal 02 Desember 2024

Hasil Wawancara, Guru RA Al-Hikmah Rambipuji Jember, Pada Tanggal 03 Desember 2024

Herawati Indah , Rahmansyah Syahrul. (2023). Penerapan Media Visual Untuk Memudahkan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD,VI*(2): 83-87.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Ifadah Sayyidatul Ayunda, Permata Dwi Rista, et.all. Media Audio dan Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education*: 1-6.

Ismawati Nurlina, Widayati Sri, Khumairoh Lulu'. (2023). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Papan Pintar. *Jurnal AUDHI,VI*(1): 10-20.

Jamal Abdul Nanang, Wahyudi Ahmad. (2021). Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar,I*(1), 1-13.

Kamaladini. (2021). *Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Tema 7 Sub Tema 2 Pembelajaran 5 Di Kelas 1 Sekolah Dasar*. Mataram: Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram

Kesumah Inda. (2023). *Efektivitas Media Papan Pintar Abjad Dalam Meningkatkan Kemampuan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudhatul Athfal Babul Hidayah Desa Tengganau Kecamatan Pinggir Kabupaten Bengkalis.*Pekanbaru: Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.

Kholil Mohammad, Mohammad Mukhsin. (2023). Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa. *Jurnal Tadris Matematika,VI*(1): 33-38.

Kholil Muhammad, Lailatul Ursiyah, Buku Pembentukan Karakter Siswa, 2021.

Maghfiroh Shofia, Suryana Dadan. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai,V*(1): 1560-1566.

Maslich Yulinda Irma. (2016). *Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) bagi anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Nasional Samirono Caturtung Gal Depok Sleman Yogyakarta.* Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.

Mayasari Annisa, Pujasari Windi, et.all. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Karya dan Ilmiah* : 174.

Moto Meling Maklonia. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan". *Indonesian Journal of Primary Education,III*(1): 20-28.

Mugianto, Ridhani Ahmad, Syaiful Arifin. (2017). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Ilmu Budaya,I*(4): 353-365.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Muhamad Irgi Abdillah, Mawar Dwi Aprilia, et.all. (2024). Analisis Dampak Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak dan Remaja. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora,III*(1): 78-91.

Mustikawati Ratih. (2015). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan dengan Metode Suku Kata Pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Nayu Barat III Banjarsari Surakarta Tahun 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Mitra Suara Ganesha,II*(1): 41-56.

Nasem, Rahman Tanjung, Nurkhasanah. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini Melalui Petualangan Maharaja. *Jurnal Tahsinia,III*(2): 107-116.

Nur Khasanah, Aprilia Wahyuning Fitri. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Media Ular Tangga Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, I*(1): 53-62.

Nurlaela Lela. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. Lampung: Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Parviani Dita. (2020). Kemampuan Mengenal Suku Kata Awal Sama Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,VII* (9): 598.

Peraturan Pemerintah No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Pratiwi Wiwik. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam,*V(2): 106-117.

Prawiyogi Giri Anggy, Tia Latifatu Sadiah, et.all. (2021). Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu,V*(1): 446-452.

Pristiwanti Desi, Badariah Bai, et.all. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling.VI*(6), 7911-7915.

Puspasari Ratih, Tutut Suryaningsih. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf Dengan Model ADDIE. *Jurnal Of Mathematics Education,III*(1): 137-152.

Saputra Angga. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelangi,1*(1): 103-113.

Sukma Inda, Bahrun, Rahmi, et.all. (2022). "Pengembangan Media Papan Pintar Untuk Pengenalan Huruf Alfabet Pada Anak Usia Dini", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini,VII*(1): 44.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Suryana Dada. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD,VI*(1): 49-58.

Suryanti Maranda Cut. (2021). *Pengembangan Media Papan Pintar Huruf Untuk Mengenalkan Huruf Abjad Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. Banda Aceh: Skripsi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Tirana Bida Kina. (2017). *Penggunaan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Jalanan Di Komunitas Belajar Sejahterakan Indonesia (KBSI) Tanah Tinggi*. Jakarta: Skripsi Universitas Negeri Jakarta.

Wahid Abdul. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar", *V(*2): 1-11.

Waruwu Marinu. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan,IX*(2): 1220-1230.

Watini Sri. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Pada TK Labscholl STAI Bani Saleh Bekasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini,IV*(1):110-123.

Yulia Agustina, Komala. (2024). Pengembangan Media Papan Flanel Dalam Meningkatkan Kemapuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria,*VII*(6): 700-711.

Yuliana, Yusuf Abas, Halida, "Analisis Pelaksanaan Bermain Suku Kata Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini", hal: 2.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1 Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: PUTRI MUHIBATUL LUBABA
NIM	: 211101050019
Program Studi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi	: Universitas Islam Kyai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 17Mei 2025

Saya yang menyatakan

Putri Muhibatul Lubaba

NIM. 211101050019

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus Penelitian
Pengembangan Media Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember	1. Pengembangan Media Papan Koding Pintar 2. Mengenal Kata	1. Media Papan Koding Pintar 2. Buku Panduan 3. Mengenal Kata	1. Media Papan Koding Pintar a. Pengertian b. Spesifikasi produk c. Kelebihan dan Kekurangan 2. Buku Panduan a. Pengertian b. Tata cara penggunaan 3. Mengenal Kata a. Menyebutkan symbol huruf abjad b. Melengkapi huruf abjad c. Mengeja suku kata menjadi kata sederhana	Subjek Penelitian a. Kepala Sekolah b. Validator c. Guru Kelompok B d. Siswa Kelompok B	1. Jenis Penelitian Penelitian dan Pengembangan (R&D) Model ADDIE 2. Lokasi Penelitian RA Al-Hikmah Rambipuji Jember 3. Teknik Pengumpulan Data a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Tes e. Dokumentasi 4. Teknis Analisis Data a. Kelayakan b. Efektifitas	1. Bagaimana Pengembangan Media Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember? 2. Bagaimana Kelayakan PengembanganMedia Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember? 3. Bagaimana Efektifitas Pengembangan Media Papan Koding Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember?

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website.www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-10585/In.20/3.a/PP.009/02/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala RA AL-HIKMAH
Dusun Gumuk-gebang Desa Nogosari Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	:	211101050019
Nama	:	PUTRI MUHIBATUL LUBABA
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR DALAM MENGENALKAN KATA PADA KELOMPOK B DI RA AL-HIKMAH RAMBIPUJI JEMBER " selama 20 (dua puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Nurhayati, S.Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Februari 2025
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4 Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA GURU KELOMPOK B

Hari/Tanggal : Sabtu, 29 November 2024

Tempat : Kediaman Rumah Guru Kelompok B

Narasumber : Nurhayati, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapakah jumlah peserta didik dikelompok B?	Jumlah peserta didik di kelompok B ada 19 anak, diantaranya 9 laki-laki dan 10 perempuan
2	Bagaimana karakteristik peserta didik di kelompok B?	Kalo untuk karakteristik setiap anak beda-beda ya, ada yang sudah kelihatan mandiri, ada yang pendiem, manja, ada juga yang hyperaktif
3	Bagaimana proses pembelajaran dalam mengenal kata di RA Al-Hikmah ini?	Kalo di RA Al-Hikmah pembelajaran mengenal kata biasanya dilakukan dengan mengenalkan huruf satu persatu dulu, lalu dilanjut ke suku kata dan seterusnya yang ditulis di papan tulis dan dilanjut di buku jilid masing-masing anak
4	Adakah kendala selama proses belajar mengajar?	Ada, pastinya ada ya. Karena ga semua anak bisa fokus dan nurut, bicara sendiri, masih suka jalan-jalan saat pembelajaran & ada anak yang gampang bosan
5	Metode pembelajaran apa saja	Metode bercerita, bernyanyi, &

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	yang digunakan dalam mengajar mengenalkan kata pada anak?	demonstrasi (tanya jawab)
6	Media pembelajaran apa yang biasanya digunakan oleh guru dalam belajar mengenal kata pada anak?	Papan tulis, buku jilid, Lembar kerja, buku LKS
7	Apa yang menjadi penyebab terbatasnya penggunaan media di pembelajaran ini?	Keterbatasan fasilitas, segi anggaran dana, waktu dan tenaga juga
8	Perlukah materi mengenal kata dibuatkan media pembelajaran?	Perlu banget ya, soalnya kalau cuma dijelaskan lewat lisan aja anak itu cepet bosan & susah mengangkap
9	Apakah sebelumnya guru pernah menggunakan media papan koding pintar?	Belum pernah
10	Apakah dengan menggunakan media papan koding pintar dapat membantu dalam belajar mengenal kata pada anak?	Iya, menurut ibu papan koding pintar itu sangat membantu apalagi buat anak-anak yang cepat tertarik sama hal-hal yang interaktif
11	Bagaimana pendapat guru terhadap media papan koding pintar yang dibuat peneliti?	Wah menurut saya media papan koding pintarnya sangat bagus ya, anak-anak keliatan sangat antusias sampe berebut pengen nyoba, sangat menarik, sesuai dengan kebutuhan & perkembangan anak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 5 Modul Ajar

MODUL AJAR

"Tubuhku"

A. Informasi Umum

Nama Praktikkan	Putri Muhibatul Lubaba
Jenjang	RA B
Topik	Aku Hamba Allah
Sub Tema	Tubuhku
Asal Sekolah	RA Al-Hikmah
Alokasi Waktu	2 Pertemuan
Profil Pelajar Pancasila	Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berahlak mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, dan Kreatif
Model Pembelajaran	Tatap Muka
Fase	Fondasi
Capaian Pembelajaran Elemen agama dan budi pekerti	• Mempercayai Allah SWT melalui ciptaan-ciptaannya • Mengenali bacaan-bacaan Al-Qur'an (surat-surat pendek • Mempraktikkan kegiatan beribadah (Wudhu') • Mempraktikkan do'a harian (do'a sebelum dan sesudah makan)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Capaian Pembelajaran Elemen jati diri	• Mengenali perilaku positif terhadap diri dan lingkungannya baik keluarga, sekolah, dan masyarakat • Menggunakan fungsi gerak(motorik kasar, halus, dan tekstur) untuk mengeksplorasi berbagai objek di lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri
Capaian pembelajaran elemen dasar literasi, matematika, sains, teknologi, rekayasa dan seni	• Menunjukkan minat, kegemaran dan partisipasi dalam pra membaca dan pra menulis • Mengenali dan menggunakan konsep pra matematika untuk memecahkan masalah • Menunjukkan kemampuan dasar berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif • Menunjukkan rasa ingin tau melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar • Mengeksplorasi berbagai proses seni, mengekspresikannya serta mengapresiasi karya seni
Tujuan Pembelajaran	CP 1.1 Dapat melafalkan surat-surat pendek CP 1.3 Menunjuk perilaku baik CP 2.1 Dapat mengelola emosi diri CP 2.8 Melakukan gerakan motorik halus CP 3.2 Melakukan kegiatan pramembaca dan pramenulis
Tujuan Kegiatan	CP 1.1 Anak dapat melafalkan surat Al-lahab dengan benar CP 1.3 Anak dapat memahami aturan saat menggunakan media papan pintar CP 2.1 Anak dapat bersabar mencari huruf abjad yang sesuai CP 2.8 Anak dapat merangkai huruf abjad sesuai petunjuk CP 3.2 Anak dapat menyebutkan, melengkapi dan mengeja kata sederhana
Indikator Keberhasilan	1. Melafalkan surat Al-lahab dengan benar 2. Memahami peraturan 3. Sabar dalam mencari huruf abjad yang sesuai 4. Merangkai huruf menjadi kata dengan benar 5. Menyebutkan, merangkai, dan mengeja symbol huruf abjad ke suku kata menjadi kata sederhana

Kata Kunci	Tubuhku, Mata, Kaki, Papan Pintar
Deskripsi Umum	Pada topik ini membahas bagian tubuhku dengan sub topik mata dan kaki, anak diajak untuk mengenal ciptaan allah sehingga anak dapat mengetahui anggota tubuhku. Adapun kegiatan yang dilakukan seperti melafalkan surat al-lahab, anak-anak juga dikenalkan dengan media papan pintar untuk mengenal kata, mencari serta merangkai huruf abjad ke suku kata menjadi kata sederhana, serta melakukan kegiatan pramenulis pada LKPD
Alat dan Bahan	Perlengkapan alat tulis, LKPD, Media papan pintar
Sarana dan Prasarana	Ruang Kelas B

B. Kegiatan Inti

Sumber Belajar	Tepuk Anggota Tubuh: https://youtu.be/ql5GA5MV6wo?si=yJxtJS0DwLYY2PmK

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KHIAI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 Rubrik Penelitian

RUBRIK PENILAIAN

No	Aspek yang dinilai	Realisasi Skor			
		1	2	3	4
1	Anak menyebutkan symbol-symbol huruf abjad	Jika anak belum mampu menyebutkan symbol-symbol huruf abjad	Jika anak mulai mampu menyebutkan symbol-symbol huruf abjad dengan bantuan guru	Jika anak mampu menyebutkan symbol-symbol huruf abjad	Jika anak sudah mampu menyebutkan symbol-symbol huruf abjad dengan lancar
2	Anak menyusun satu persatu symbol huruf abjad sesuai petunjuk	Jika anak belum mampu menyusun satu persatu symbol huruf abjad sesuai petunjuk	Jika anak mulai mampu menyusun satu persatu symbol huruf abjad sesuai petunjuk dengan bantuan guru	Jika anak mampu menyusun satu persatu symbol huruf abjad sesuai petunjuk	Jika anak sudah mampu menyusun satu persatu symbol huruf abjad sesuai petunjuk dengan benar
3	Anak mengeja suku kata menjadi kata sederhana	Jika anak belum mampu mengeja suku kata menjadi kata sederhana	Jika anak mulai mampu mengeja suku kata menjadi kata sederhana dengan bantuan guru	Jika anak mampu mengeja suku kata menjadi kata sederhana	Jika anak sudah mampu mengeja suku kata menjadi kata sederhana dengan lancar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 Lembar Penilaian Pretest

LEMBAR OBSERVASI PRE-TEST KELOMPOK B

Pengembangan Media Papan Pintar Dalam Mengenalkan Kata
Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember

No	NAMA ANAK	ASPEK YANG DINILAI												SKOR YANG DICAPAI
		Menyebutkan symbol-symbol huruf abjad				Menyusun satu persatu symbol huruf abjad				Mengeja suku kata menjadi kata sederhana				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Zidan			✓				✓				✓		9
2	Rafka		✓					✓			✓			7
3	Ismail		✓				✓				✓			6
4	Agil			✓				✓				✓		9
5	Alwi			✓				✓				✓		9
6	Pras			✓					✓			✓		10
7	Juna				✓				✓				✓	12
8	Rendi				✓				✓			✓		11
9	Danis				✓				✓			✓		11
10	Dwi				✓				✓				✓	12
11	Atika				✓				✓			✓		11
12	Ilfa			✓					✓			✓		10
13	Abida				✓			✓				✓		10
14	Andini			✓				✓				✓		9
15	Sofia				✓				✓				✓	12
16	Fira			✓				✓				✓		9
17	Zahra			✓					✓				✓	11
18	Zea			✓				✓				✓		9
19	Natalia				✓				✓			✓		11
JUMLAH SKOR														188

Keterangan:

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)
Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)
Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Mengetahui,
Guru Kelompok B

Nurhayati, S.Pd

Peneliti

Putri Muhibatul Lubaba

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 Lembar Penilaian Posttest

LEMBAR OBSERVASI POST-TEST KELOMPOK B

Pengembangan Media Papan Pintar Dalam Mengenalkan Kata
Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember

No	NAMA ANAK	ASPEK YANG DINILAI												SKOR YANG DICAPAI
		Menyebutkan symbol-symbol huruf abjad				Menyusun satu persatu symbol huruf abjad				Mengeja suku kata menjadi kata sederhana				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Zidan				✓				✓				✓	12
2	Rafka			✓					✓			✓		10
3	Ismail			✓				✓				✓		9
4	Agil				✓				✓				✓	12
5	Alwi				✓				✓				✓	12
6	Pras				✓				✓				✓	12
7	Juna				✓				✓				✓	12
8	Rendi				✓				✓				✓	12
9	Danis				✓				✓				✓	12
10	Dwi				✓				✓				✓	12
11	Atika				✓				✓				✓	12
12	Ilfa				✓				✓				✓	12
13	Abida				✓				✓			✓		11
14	Andini				✓				✓				✓	12
15	Sofia				✓				✓				✓	12
16	Fira				✓				✓			✓		11
17	Zahra				✓				✓				✓	12
18	Zea				✓				✓				✓	12
19	Natalia				✓				✓				✓	12
JUMLAH SKOR														221

Keterangan:

Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Mengetahui,
Guru Kelompok B

Nurhayati, S.Pd

Peneliti

Putri Muhibatul Lubaba

Lampiran 9 Soal Pretest dan Posttest

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 Validasi Ahli Media

Tabel 4.2

Instrumen Penilaian oleh Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Kualitas media papan pintar sudah sesuai dengan kategori media anak usia dini					✓
2.	Media papan pintar sesuai dengan kemampuan dan tahapan usia pada anak					✓
3.	Media pembelajaran papan pintar sesuai dengan fungsi media					✓
4.	Media papan pintar mampu mengembangkan lebih dari satu aspek					✓
5.	Kualitas daya tarik desain papan pintar dapat menarik semangat belajar anak					✓
6.	Media papan pintar mampu mendorong rasa ingin tau pada anak					✓
7.	Bahan pembuatan media papan pintar aman dan tidak berbahaya bagi anak					✓
8.	Bahan dari media papan pintar bisa digunakan dalam jangka panjang					✓
9.	Jenis, ukuran, dan warna sesuai dengan karakteristik anak					✓
10.	Penggunaan media papan pintar mudah difahami anak					✓
JUMLAH SKOR						
RATA-RATA SKOR						

Sumber: Emi Tiningsih, 2020.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Saran dan masukan

Sudah bagus dan sesuai dengan usia anak.
Hanya saja perlu ditambah contoh agar memudahkan ketika digunakan.

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Sangat layak, sangat baik digunakan
2. Layak, boleh digunakan dengan revisian kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 28 April 2025

Ahli Media

Riyas Rahmawati, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11 Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3

Instrumen Penilaian oleh Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Materi yang disajikan dalam media papan pintar sesuai dengan tujuan pembelajaran (mengenal kata pada anak kelompok B)					V
2.	Kesesuaian materi media papan pintar dengan tingkat perkembangan anak usia dini 5-6 Tahun					V
3.	Materi yang disajikan dengan tampilan yang menarik					V
5.	Mendorong terciptanya suasana belajar yang aktif dan menyenangkan					V
6.	Kesesuaian pemberian tugas dengan materi yang akan dikembangkan				V	
7.	Kejelasan materi yang dikembangkan pada media papan pintar					V
8.	Kesesuaian kata pada media papan pintar sesuai dengan materi				V	
9.	Melatih daya berfikir kritis anak				V	
10.	Kesuaian ukuran bentuk huruf abjad pada media papan pintar (jelas) dalam memudahkan anak					V
JUMLAH SKOR						
RATA-RATA SKOR						

Sumber: Emi Tiningsih, 2020.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Saran dan masukan

1. Cover harusnya ditulis sampul dalam buku panduan
2. Kata pengantar harusnya ditulis prakata.

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Sangat layak, sangat baik digunakan
2. Layak, boleh digunakan dengan revisian kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 05 Mei 2025

Ahli Materi

Erisy Syawiril Ammah, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 12 Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 4.4

Instrumen Penilaian oleh Guru Kelompok B

No	Indikator Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1.	Media papan pintar menggunakan buku panduan media					✓
2.	Media papan pintar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama					✓
3.	Bahan yang digunakan aman untuk anak-anak					✓
4.	Mekanisme penggunaan media papan pintar ketika diterapkan mudah dimengerti					✓
5.	Kesesuaian materi dengan perkembangan bahasa anak kelompok B usia 5-6 tahun					✓
6.	Keberadaan variasi gambar pendukung atau keunikan hiasan dari media papan pintar sangat menarik					✓
7.	Potensi adanya media papan pintar mampu membuat anak aktif dalam belajar mengenal kata					✓
8.	Kesesuaian penggunaan kosa kata pada media papan pintar				✓	
9.	Media papan pintar mampu mengembangkan lebih dari satu aspek				✓	
10.	Kesuaian ukuran huruf abjad pada media papan pintar (jelas) tidak terlalu kecil tidak terlalu besar					✓
JUMLAH SKOR						

Sumber: Ulfah Nabila Maghfi, 2020.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Saran dan Masukan

Sudah bagus dan sesuai tema pada anak usia dini. Media sudah memenuhi kriteria baik kognitif, motorik kasar dan halus

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

1. Sangat layak, sangat baik digunakan
2. Layak, boleh digunakan dengan revisian kecil
3. Cukup layak, boleh digunakan dengan revisi besar
4. Kurang layak, tidak boleh digunakan
5. Sangat tidak layak, tidak boleh digunakan

Jember, 8-5-2025

Guru Kelompok B

Nurhayati, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13 Surat Permohonan Validator Ahli Media

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3264/In.20/3.a/PP.009/04/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Khas Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Ibu Riyas Rahmawati, M.Pd. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	:	211101050019
Nama	:	PUTRI MUHIBATUL LUBABA
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Papan Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 28 April 2025
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14 Surat Permohonan Validator Ahli Materi

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos. 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3358/In.20/3.a/PP.009/04/2025
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Erisy Syawiril Ammah, M.Pd
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Khas Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Erisy Syawiril Ammah, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	:	211101050019
Nama	:	PUTRI MUHIBATUL LUBABA
Semester	:	Semester delapan
Program Studi	:	PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi	:	Pengembangan Media Papan Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 30 April 2025
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

CHOTIBUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15 Surat Keterangan Selesai Penelitian

RAUDHATUL ATHFAL
"AL HIKMAH"
NOGOSARI RAMBIPUJI JEMBER
JL. CURAH TEPAS GUMUK GEBANG. NSRA. 101235090131 NPSN. 69745200

SURAT KETERANGAN
31/RA.AH/SK/5/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurhayati, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah RA Al-Hikmah

Menerangkan bahwa:

Nama : PUTRI MUHIBATUL LUBABA

NIM : 211101050019

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah Melaksanakan Penelitian/Riset Mengenai **"Pengembangan Media Papan Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B di RA Al-Hikmah Rambipuji Jember".**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Rambipuji, 17 Mei 2025

Kepala Sekolah

Nurhayati, S.Pd

Lampiran 16 Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
RA AL-HIKMAH RAMBIPUJI JEMBER

No	Tanggal	Keterangan Kegiatan	Tanda Tangan
1.	28 November 2024	Meminta izin penelitian dan menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd	
2.	30 November 2024	Wawancara terkait pembelajaran yang diterapkan di RA Al-Hikmah bersama guru kelompok B	
3.	2 Desember 2024	Observasi pembelajaran di kelas B bersama dengan Ibu Nurhayati, S.Pd	
4.	7 Mei 2025	Melakukan pretest di kelompok B	
5.	8 Mei 2025	Implementasi media papan pintar hari pertama di kelompok B	
6.	9 Mei 2025	Implementasi media papan pintar hari kedua di kelompok B	
7.	10 Mei 2025	Melakukan posttest di kelompok B	
8.	10 Mei 2025	Validasi media papan pintar dengan ahli pembelajaran atau guru kelompok B yaitu Ibu Nurhayati, S.Pd	
9.	12-13 Mei 2025	Melengkapi berkas dan dokumentasi	
10.	17 Mei 2024	Permohonan surat selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Rambipuji, 17 Mei 2025
Mengetahui
Kepala RA Al-Hikmah

Nurhayati, S.Pd

Lampiran 17 Surat Keterangan Cek Turnitin

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005 e-mail: info@uin-khas.ac.id
Website: www.uinkhas.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS CEK TURNITIN

Bersama ini disampaikan bahwa karya ilmiah yang disusun oleh

Nama : Putri Muhibatul Lubaba
NIM : 211101050019
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Judul Karya Ilmiah : Pengembangan Media Papan Pintar Dalam Mengenalkan Kata Pada Kelompok B Di RA Al-Hikmah Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember

Telah lulus cek similarity dengan menggunakan aplikasi turnitin UIN KHAS Jember dengan skor akhir sebesar (21,4%)

1. BAB I : 14%
2. BAB II : 30%
3. BAB III : 27%
4. BAB IV : 30%
5. BAB V : 6%

Demikian surat ini disampaikan dan agar digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 21 Mei 2025
Penanggung Jawab Turnitin
FTIK UIN KHAS Jember

(Ulfa Dina Novienda, S.Sos.I, M.Pd)
NIP : 198308112023212019

NB: 1. Melampirkan Hasil Cek Turnitin per Bab.
2. Skor Akhir adalah total nilai masing-masing BAB Kemudian di bagi 5.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 18 Dokumentasi

Wawancara dengan guru kelompok B

Anak mengeja suku kata

Implementasi Media Papan Koding Pintar

Menyebutkan symbol huruf abjad

BIODATA PENULIS

Nama	:	Putri Muhibatul Lubaba
Tempat, Tgl Lahir	:	Jember, 28 September 2002
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Fakultas/Prodi	:	FTIK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Tahun Masuk	:	2021
Alamat	:	Dsn Gumuk-gebang RT 040 RW 024 Desa Nogosari Kec. Rambipuji Kab. Jember
Email	:	putrimuhiba02@gmail.com
Riwayat Pendidikan	:	RA Al-Hikmah
		MI Salafiyah Syafi'iyah
		MTs Syirkah Salafiyah
		MA Al-Misri
		UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R