

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Huruf Perintah (PHP)

Produk alat permainan edukatif (APE) telah dikembangkan selama penelitian ini. berupa “Pohon Huruf Perintah (PHP)” digunakan anak-lusia 4-51 tahun. Penelitian ini menggunakan Teknik *Research and Development (R&D)*. Pengembangan media ini dibuat berdasarkan analisis yang dilakukan peneliti di lapangan. Yang mana dalam pengembangannya, peneliti berfokus untuk menghasilkan sebuah produk yang disesuaikan terhadap kondisi serta kebutuhan lapangan. Alat permainan edukatif yang dihasilkan diharapkan bisa mendampingi proses pembelajaran dalam kelas yang layak dan menarik. APE Pohon Huruf Perintah (PHP) ini telah dikembangkan peneliti melalui validasi dan uji coba kelayakan media di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo Winong Pati. Media Pohon Huruf Perintah (PHP) yang peneliti kembangkan berupa alat permainan edukatif yang pemakaiannya dapat dibongkar pasang dan dapat disusun kembali. Adapun beberapa tahap dalam proses pengembangan yaitu:

1. **Analysis (Analisis)**

a. Analisis Kebutuhan

Langkah awal yang ditempuh peneliti dalam penelitian sebelum pengembangan terhadap media yaitu Alat Permainan Edukatif (APE) adalah kegiatan analisis kebutuhan yang berfungsi untuk melihat gambaran kondisi di lapangan yaitu dengan tahap observasi awal.

1) Observasi Awal

Pada tahap ini, peneliti melakukan pra observasi di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo yang dilakukan pada tanggal 1-30 September 2022. Pada tanggal 12-14 September 2022 melakukan observasi dan pada tanggal 15 September 2022 terdapat hasil observasi yang menunjukkan bahwa pembelajaran sehari-hari di RA Roudlotusysyubban dimulai dengan guru membuka pembelajaran dengan memberikan salam, berdo'a, melafalkan doa' sehari-hari/ asmaul husna/ surah-surah pendek dan lain sebagainya (setiap hari berbeda-beda).

Setelah itu guru melakukan demonstrasi tanya jawab sesuai dengan tema yang dipelajari.¹

Dalam kegiatan tanya jawab guru memberikan selingan pengenalan keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad dengan menggunakan kartu huruf yang hanya ada tulisan huruf abjadnya saja. Dalam mengenalkan huruf peserta didik kurang tertarik dan semangat dalam kegiatan pengenalan keaksaraan karena hanya terlihat monoton. Selanjutnya guru menyuruh anak mengerjakan LKA dengan guru memberikan intruksi agar anak mengerjakan sesuai dengan yang diharapkan guru. Pada saat mengerjakan LKA ini, kelas terlihat gaduh. Terdapat anak yang nurut ketika mendapat intruksi dari gurunya dan mau melakukannya, juga terdapat beberapa anak yang tidak mau melakukan intruksi dari gurunya. Beberapa anak tersebut memilih bermain sendiri berlarian sesukanya.

Kemudian pada tanggal 18 September 2022 peneliti melaksanakan wawancara terhadap salah satu guru kelas A untuk mengetahui apa saja kendala saat mengajar di kelas A RA Roudlotusysyubban. Wawancara ini berkaitan dengan (a) metode pembelajaran yang digunakan, (b) sumber pembelajaran sehari-hari, (c) hambatan yang dialami guru dalam proses pembelajaran. Adapun kesimpulan dari wawancara yang peneliti lakukan didapat data sebagai berikut:²

- a) Pertama, mengenai metode pembelajaran menggunakan metode klasikal, yaitu guru memberikan arahan (satu arah) kepada semua peserta didik. Selain itu, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab untuk mentransfer informasi atau pengetahuan terhadap peserta didik.
- b) Kedua, Sumber pembelajaran yang digunakan sehari-hari terpusat pada LKA dan beberapa media pembelajaran. Namun penggunaan media pembelajaran yang ada di RA Roudlotusysyubban masih terbatas.
- c) Ketiga, hambatan dari proses pembelajaran dalam hal “pengenalan keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad” yang hanya menggunakan media kartu huruf yang

¹ Hasil Observasi di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo, pada tanggal 15 September 2023, transkrip.

² Hasil Wawancara oleh Ibu Nurul Laily, S.Pd., tanggal 18 September 2022, wawancara 1, transkrip

tertulis huruf a-z sehingga hanya monoton dan kurang menaarik untuk anak dalam semangat belajar mengenal keaksaraan awal yaitu pengenalan huruf abjad. Dan hanya terpusat pada LKA yang menjadikan anak mudah bosan dengan pembelajaran sehari-harinya. Hal tersebut menjadikan anak tidak kondusif serta tidak fokus pada saat proses pembelajaran dimulai.

2) Hasil analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan berawal dari penemuan permasalahan di lapangan dan potensi yang dapat dikembangkan dalam kondisi lingkungan belajar. Adapun hasil analisis kebutuhan di RA Roudlotusysyubban sebagai berikut:

- a) Pembelajaran yang terpusat pada LKA,
- b) Keterbatasan Alat Permainan Edukatif (APE) yang bervariasi,
- c) Materi mengenai konsep mengenal keaksaraan awal yang kompleks, dengan begitu peserta didik memerlukan media/objek yang bersifat nyata.

b. Analisis Kurikulum

Hasil wawancara kurikulum yang digunakan di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo-Winong-Pati yaitu kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka diterapkan oleh guru RA Roudlotusysyubban Tawangrejo-Winong-Pati dengan memberikan kebebasan anak memilih sendiri dalam kegiatan pembelajaran sehingga anak bisa mengembangkan kreativitasnya. Karena keterbatasan alat permainan edukatif atau media pembelajaran yang digunakan, guru masih jarang menggunakan pembelajaran ini, sehingga lebih sering menggunakan LKA untuk pembelajaran.

Analisis kurikulum berawal dari penemuan permasalahan di lapangan dan potensi yang dapat dikembangkan dalam kondisi lingkungan belajar. Adapun hasil analisis kurikulum di RA Roudlotusysyubban sebagai berikut:

- 1) Kebebasan anak dalam memilih kegiatan pembelajaran masih belum diterapkan sepenuhnya sesuai dengan kurikulum merdeka
- 2) Terbatasnya Alat Permainan Edukatif (APE) atau media pembelajaran dalam menunjang penerapan kurikulum merdeka.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum menentukan konsep desain produk awal alat permainan edukatif. Adapun kegiatan awal yang dilakukan meliputi:

a. Pemilihan Bahan

Pemilihan bahan yang aman dari segala hal yang membahayakan anak baik dari bahan dan bentuk yang digunakan dalam pembuatan alat permainan edukatif. Bahan utama yang digunakan APE Pohon Huruf Perintah (PHP) yaitu kayu yang memenuhi kriteria antara lain; sederhana, murah, dan mudah memperoleh bahannya, nyaman dan menarik maupun dari segi warna, bentuk dan ukuran yang disesuaikan sehingga dapat mengembangkan daya fantasi anak. Bahan yang digunakan awet, tidak mudah rusak, dan mudah dipemeliharaannya dan dapat mudah dibongkar pasang untuk dijadikan alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP), kebutuhan materi dan desain tampilan alat permainan edukatif yang dibuat atau didesain yang berbentuk pohon dan memiliki buah yang sudah tertulis huruf-huruf abjad yaitu huruf a-z.

b. Rancangan Produk Awal.

Rancangan produk awal dimulai dengan pengumpulan bahan pembuatan alat permainan edukatif seperti mencari informasi dan data tentang materi pengenalan keaksaraan awal pada kelompok A yaitu usia 4-5 tahun, indikator- indikator tersebut yang akan dijadikan patokan dalam pengembangan alat permainan edukatif (APE) Pohon Huruf Perintah (PHP). Sebelum peneliti membuat APE Pohon Huruf Perintah (PHP) peneliti membuat gambaran kasar terkait APE yang akan dibuat, dan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Adapun gambaran kasar terkait APE.



Gambar 4. 1 Gambaran kasar Pohon Huruf Perintah

Gambaran kasar yang terkait APE yang akan dibuat dirancang dengan memperhatikan tujuan pembuatan APE Pohon Huruf Perintah (PHP). Terdapat komponen-komponen yang terdapat pada Pohon Huruf Perintah:

1. Pohon: yang terbuat dari pohon yang sudah diawetkan dan berfungsi untuk menggantungkan daun dan buah,
2. Daun dan Buah: yang dibuat untuk menempelkan huruf abjad serta ditempel gulungan kertas sebagai petunjuk untuk menemukan kartu perintah.
3. Pot: berbentuk laci yang terbuat dari papan kayu dengan 2 pintu yang berfungsi untuk menaruh kartu perintah
4. Kartu perintah: terbuat dari kertas karton dan ditempel stiker yang mengandung pengenalan keaksaraan pada anak usia 4-5 tahun yang diselesaikan dengan instrumen keaksaraan.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahap pengembangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Tujuan tahap ini adalah memperoleh media pembelajaran yang valid dengan dilakukan penilaian validasi ahli serta dilanjutkan dengan revisi jika ada kekurangan dalam pembuatan media pembelajaran. Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP) yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli.

a) Mengembangkan Alat Permainan Edukatif


Peneliti menghasilkan sebuah produk berupa alat permainan edukatif (APE) yang sesuai dengan kebutuhan. Proses pembuatan APE telah melalui proses desain sebelumnya yang telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing. Adapun bahan pembuatan alat permainan edukatif (APE) Pohon Huruf Perintah (PHP) terdapat dalam tabel 4.1 berikut ini:


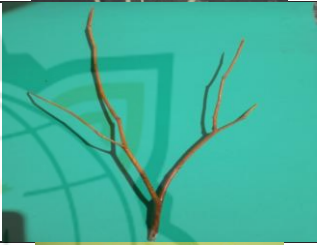


Tabel 4.1 Bahan Pembuatan APE Pohon Huruf Perintah (PHP)




| No. | Bahan | Jumlah |
|-----|------------------------------------|--------|
| 1. | Pohon yang diawetkan panjang 80 cm | 1 |
| 2. | Kayu panjang 50 cm | 2 |
| 3. | Busa Hati | 4 |
| 4. | Bunga | 30 |
| 5. | Engsel | 2 |
| 6. | Lem Tembak | 4 |
| 7. | Lem Kayu | 1 |
| 8. | Secrup | 24 |
| 9. | Kawat ukuran 7 cm | 26 |
| 10. | Biji Jali | 52 |
| 11. | Karton Tebal | 1 |
| 12. | Stiker Warna | 12 |





Bahan dan cara pembuatan yang telah peneliti konsultasikan dengan dosen pembimbing, setelah itu direalisasikan pembuatannya. Adapun cara pembuatan APE Pohon Huruf Perintah (PHP) terdapat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Desain Pohon Huruf Perintah (PHP)

| No. | Desain | Gambar |
|-----|---|---|
| 1. | Pohon yang ukuran 80 x 50 cm dibersihkan sampai halus |  |

| | | |
|-----------|--|---|
| | |  |
| <p>2.</p> | <p>Pohon yang sudah dibersihkan sampai halus kemudian dipotong beberapa bagian dan diplitur dan diberi kayu/kawat untuk bisa dibongkar pasang pohon huruf perintah (PHP)</p> |  |
| <p>6</p> | <p>Pembuatan desain stiker buah menggunakan creldworw dan daun dari busa hati untuk ditempelkan dibusa hati yang sudah dipotong sesuai dengan polanya dan diberi gantungan dari kawat dan biji jali agar bisa digantungkan di Pohon Huruf Perintah</p> |  |
| <p>8.</p> | <p>Pembuatan desain stiker untuk gulungan kertas sebagai petunjuk dalam bermain APE Pohon Huruf Perintah yang akan ditempelkan pada buah yang dan daun yang akan digantungkan ke Pohon Huruf Perintah (PHP)</p> |  |

| | | |
|------------|---|--|
| | |  |
| <p>10.</p> | <p>Kemudian digantungkan pada Pohon Huruf Perintah yang sudah dirangkai</p> |  |
| <p>11.</p> | <p>Pembuatan pot untuk PHP menggunakan bahan kayu dan diberi 2 laci untuk menaruh kartu perintahnya</p> |  |

| | | |
|------------|---|---|
| | |  |
| <p>12.</p> | <p>Pembuatan desain stiker menggunakan aplikasi coreldwrow untuk kartu perintah dan dicetak lalu dipotong sesuai pola kemudian ditempelkan ke kertas karton tebal</p> |   |
| <p>13</p> | <p>Setelah jadi maka pohon huruf perintah yang sudah jadi ditancapkan ke pot berbentuk laci untuk menyimpan karu perinahnya</p> |  |

| | | |
|-----|---|--|
| 14. | Pembuatan desain stiker untuk kemasan produk APE Pohon Huruf Perintah |  |
|-----|---|--|

Pada tabel merupakan langkah-langkah pembuatan APE Pohon Huruf Perintah.

B. Validasi Kelayakan Produk

Validitas merupakan tolak ukur sejauhmana tes tersebut dilakukan. Validitas kelayakan produk digunakan untuk mengukur produk yang telah dibuat sehingga menemukan produk yang layak untuk digunakan dengan menggunakan validasi ahli media.

1. Validasi ahli media

Validasi kelayakan media dan instrumen mengenal lambang huruf dilakukan 2 validator yaitu oleh Ibu Hj. Any Umy Maslahah, M.Pd., dan Ibu Indy Ary Pratiwi, M.Pd., selaku dosen IAIN Kudus. Maksud dari validasi ini yaitu, agar dapat mengetahui apakah produk pengembangan ini layak digunakan dan validasi instrument angket keaksaraan awal disesuaikan dengan kebutuhan media yang dikembangkan. Aspek yang dinilai yaitu berupa:

- Kontruksi konsep, definisi konseptual dan operasional sudah sesuai dengan sintesa konsep para ahli.
- Kisi-kisi instrument.
- Penggunaan bahasa sesuai ejaan yang disepurnakan EYD.
- Ketepatan dengan kontruk kemampuan mengenal keasaraan awal yaitu pengenalan lambang huruf abjad pada usia 4-5 tahun.
- Ketepatan dengan syarat-syarat APE.

Dari penilaian validator, mendapatkan saran serta masukan yaitu:

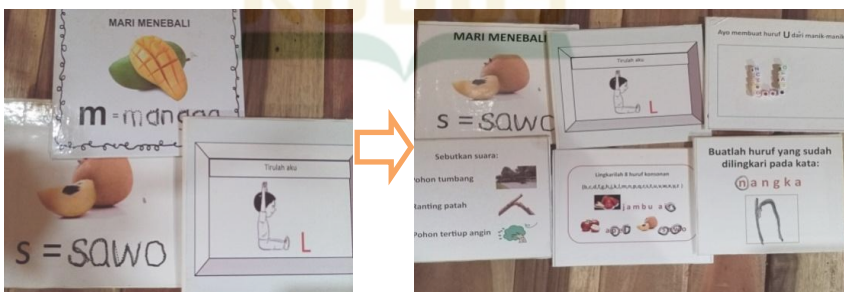
Tabel 4.3 Saran Perbaikan

| Validator | Saran Perbaikan |
|-------------|--|
| Validator 1 | Revisi instrumen perlu disesuaikan dengan STPPA khususnya keaksaraan anak usia 4-5 tahun |
| Validator 2 | APE Pohon Huruf Perintah sudah layak dan siap digunakan untuk penelitian |

Penilaian dari validator mendapatkan kesimpulan yaitu APE Pohon Huruf Perintah dan instrument keaksaraan usia 4-5 tahun layak dilakukan dengan revisi yaitu dalam kartu perintah yang ada dalam laci Pohon Huruf Perintah lebih disesuaikan dengan STPPA keaksaraan anak usia 4-5 tahun yang meliputi:

| |
|--|
| Mengenal simbol huruf konsonan, huruf vokal, huruf besar, dan huruf kecil dengan melalui bermain melingkari huruf |
| Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya |
| Mengenal lambang huruf menggunakan coretan yang bermakna yaitu coretan huruf yang menyerupai bentuk benda, membuat bentuk benda sesuai dengan cerita dengan imajinasinya, dan membuat coretan huruf depan dari benda yang disebutkan |
| Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z yaitu dengan menebali dan mengucapkan huruf yang sudah ditebali, membentuk huruf dengan lekukan tubuh, dan menyusun benda menjadi huruf |

Berikut revisi dari produk:



2. Iplementation (Penerapan)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif yang layak oleh digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Dari tahap pengembangan menghasilkan APE yang divalidasi oleh 1 ahli materi dan 1 ahli

media dari dosen IAIN Kudus dan 4 ahli pembelajaran dari guru kelas A RA Roudlotusysyubban serta direvisi sesuai masukan yang diberikan, kemudian penerapan APE Pohon Huruf Peintah (PHP) pada kelas uji coba terbatas dengan subjek sebanyak 10 anak yang terdapat di kelompok A RA Roudlotusysyubban dan kelas uji coba skala besar.

Setelah dilakukan penilaian dan validasi oleh tim ahli hasilnya akan dijadikan revisi sehingga mendapatkan revisi alat permainan edukatif pohon huruf perintah (PHP) yang siap dilakukan uji coba skala kelas kepada 28 peserta didik yaitu anak kelompok A RA Roudlotusysyubban untuk dilakukan uji kelayakan alat permainan edukatif pohon huruf perintah. Sebelumnya dilakukan *pretest* pada peserta didik berupa penilaian mengenal keaksaraan awal yang diisi oleh guru kelas. Kemudian penerapan media pembelajaran dengan melakukan 6 kali penerapan mulai dari uji coba skala kecil, eksperimen dan kontrol, setelah itu dilakukan *posttes* setelah diberikan perlakuan.

Adapun timeline penelitian ada dalam tabel 4.4 berikut:

Tabel 4. 4 timeline penelitian

| No. | Tanggal | Rincian |
|-----|-----------------------|---|
| 1. | 17 September 2023 | Validasi media pembelajaran oleh ahli media 1 |
| 2. | 17 September 2023 | Validasi media pembelajaran oleh ahli media 2 |
| 3. | 19 September 2023 | Penilaian kelayakan media oleh ahli pembelajaran |
| 4. | 16 September 2023 | 1. Pretest pada kelas uji coba terbatas 2. Perlakuan I kelas uji coba terbatas |
| 5. | 22 September 2023 | Perlakuan II kelas uji coba terbatas |
| 6. | 23 September Mei 2023 | Perlakuan III kelas uji coba terbatas |
| 7. | 25 September 2023 | Perlakuan IV kelas uji coba terbatas |
| 8. | 27 September 2023 | Perlakuan V kelas uji coba terbatas |
| 9. | 29 September 2023 | 1. Perlakuan VI kelas uji coba terbatas 2. Posttest kelas uji coba terbatas |
| 10. | 30 September 2023 | 1. Pretest pada kelas uji coba skala besar 2. Perlakuan I kelas uji coba skala besar |
| 11. | 3 Oktober 2023 | Perlakuan II kelas uji coba skala besar |
| 12. | 4 Oktober 2023 | Perlakuan III kelas uji coba skala besar |

| | | |
|-----|-----------------|---|
| 13. | 6 Oktober 2023 | Perlakuan IV kelas uji coba skala besar |
| 14. | 7 Oktober 2023 | Perlakuan V kelas uji coba skala besar |
| 15. | 10 Oktober 2023 | Perlakuan VI kelas uji coba skala besar |
| 16. | 13 Oktober 2023 | Postest kelas uji coba skala besar |

Dari tabel tersebut dilakukan untuk mendapatkan perolehan data mengenai kelayakan media yang telah dibuat agar mendapatkan masukan dari para validator tentang media yang digunakan sehingga dievaluasi dan menghasilkan Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Huruf Perintah (PHP) yang layak digunakan dalam pembelajaran.

C. *Evaluation (Evaluasi)*

Pada tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat terpenuhi oleh produk tersebut. Pada tahap ini dilakukan dengan berjalannya pengembangan, sehingga kekurangan-kekurangan selama proses pengembangan dapat teridentifikasi dan terselesaikan.

Tahap evaluasi dilakukan oleh dosen pembimbing dan guru di RA Roudlotusysyubban yaitu dengan memberikan bimbingan dan pengarahan dalam mengembangkan APE Pohon Huruf Perintah (PHP). Pada tahapan desain, evaluasi dilakukan oleh dosen pembimbing terkait bahan yang digunakan dan proses pembuatannya. Evaluasi dilakukan oleh ahli media dan validator angket kemampuan mengenal keaksaraan anak usia 4-5 tahun yaitu pengenalan lamban huruf abjad. Evaluasi berupa penilaian berupa kelayakan media, komentar serta saran perbaikan sebuah produk APE Pohon Huruf Perintah (PHP). Sedangkan ditahap implementation atau tahap penerapan, evaluasi dilakukan oleh respon angket penilaian guru kelas dan uji coba tahap terbatas.

D. **Kelayakan Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Huruf Perintah (PHP)**

Kelayakan Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Huruf Perintah (PHP) dilaksanakan oleh ahli pembelajaran yaitu guru kelas TK A di RA Roudlotusysyubban Tawangrejo dengan jumlah 4 orang guru. Pendidik memiliki peran penting dalam memberikan respon terhadap hasil media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, Adapun tujuannya agar mendapatkan respon terhadap media pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Huruf Perintah

(PHP) dan mengevaluasi apabila ada kekurangan. Penilaian ini menggunakan instrument angket yang dinilai langsung oleh ahli pembelajaran. Berikut adalah tabel respon guru terhadap kelayakan media terdapat pada tabel 4.5.



Gambar 4.1 Proses Validasi Ahli Pembelajaran

Kelayakan suatu media pembelajaran dinilai oleh ahli pembelajaran berupa angket penilaian kelayakan media. Menurut Iis Ernawati dalam Sudjana mengungkapkan rumus yang dipergunakan pada penilaian kelayakan produk pengembangan yaitu sebagaimana berikut ini:³

$$Me = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

Me : (*Mean*) rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah responden

Nilai rata-rata dari hasil validasi para responden, kemudian dicocokkan dengan tabel 3.5 kriteria kelas interval dengan jumlah pernyataan yaitu 13. Berikut perhitungan panjang kelas interval:

Nilai terendah: $1 \times 13 = 13$

Nilai tertinggi: $5 \times 13 = 65$

³ Iis Ernawati dan Totok Sukardiyono, "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server", *Jurnal Elinfo* 2,no.2, (2017):2017.

Perhitungan panjang kelas interval yaitu $\frac{65-13}{5} = 10,4$
Maka kriteria kelas interval adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Kriteria Kelas Interval

| No | Kriteria | Tingkat Validasi |
|----|--------------|--------------------|
| 1. | 54, 6- 65 | Sangat Layak |
| 2. | 44,2 – 54, 6 | Layak |
| 3. | 33,8 – 44,2 | Cukup |
| 4. | 23.4 – 33,8 | Kurang Layak |
| 5. | 13 – 23,4 | Sangat Tidak Layak |

Angket kelayakan Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Huruf Perintah (PHP) divalidasi oleh ahli media yaitu oleh dosen yang ahli dalam bidangnya. Selanjutnya angket kuesioner diberikan kepada ahli media pembelajaran sebagai alat validitas produk kelayakan. Angket kelayakan Alat Permainan Edukatif (APE) Pohon Huruf Perintah (PHP) diisi dengan model jawaban berupa *checklist* (✓). Jawaban dari ahli pembelajaran ditunjukkan dengan tabel dan nilai respon yang sesuai seperti tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Jawaban Skala Likert

| Jawaban | Skor |
|--------------------|------|
| Sangat tepat | 5 |
| Tepat | 4 |
| Cukup tepat | 3 |
| Kurang tepat | 2 |
| Sangat belum tepat | 1 |

**Tabel 4.7 Hasil Validasi Media dari Guru RA
Roudlotusysyubban**

| No | Indikator | Butir Pernyataan | Responden | | | | Hasil Penilaian | Skor Maksimum |
|----|-----------|---|-----------|---|---|---|-----------------|---------------|
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1. | Edukatif | 1. Ketepatan APE Pohon Huruf Perintah (PHP) dengan tujuan yang ingin dicapai (mengenal keaksaraan awal yaitu mengenal lambang huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun) | 3 | 4 | 4 | 4 | 15 | 20 |
| | | 2. Mampu mendorong | 5 | 5 | 5 | 5 | 20 | 20 |

| | | | | | | | | | |
|----|--|--|---|---|---|---|----|-----------|-----------|
| | | rasa ingin tahu anak | | | | | | | |
| | | Jumlah | | | | | | 35 | 40 |
| 2. | Mengembangkan aspek-aspek perkembangan | 3. Mampu mengembangkan aspek Motorik (Motorik kasar dan Halus) | 4 | 4 | 3 | 3 | 14 | 20 | |
| | | 4. Mampu mengembangkan aspek Bahasa (pengenalan keaksaraan awal anak usia 4-5 tahun) | 4 | 3 | 4 | 4 | 15 | 20 | |
| | | 1. Ketepatan pada kemampuan dan tahapan usia anak | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 20 | |
| | | Jumlah | | | | | | 43 | 60 |
| 3. | Teknis | 6. Bahan pembuatan APE Pohon Huruf Perintah (PHP) aman dan tidak berbahaya bagi anak | 5 | 4 | 5 | 5 | 19 | 20 | |
| | | 7. APE Pohon Huruf Perintah (PHP) dapat digunakan dalam jangka waktu relatif lama | 3 | 4 | 3 | 4 | 14 | 20 | |
| | | 8. Penggunaan media APE Pohon Huruf Perintah (PHP) sesuai dengan anak usia dini | 4 | 5 | 4 | 4 | 17 | 20 | |
| | | 9. Ketepatan gambar untuk memperjelas materi | 4 | 3 | 4 | 4 | 15 | 20 | |
| | | Jumlah | | | | | | 65 | 80 |
| 4. | Estetika | 10. Pemilihan jenis dan ukuran warna sesuai dengan karakteristik anak | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 20 | |
| | | 11. Memiliki daya tarik tampilan dan bentuknya | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 | 20 | |
| | | 12. Ketepatan warna gambar dan tulisan | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 | 20 | |
| | | 13. Kemasan produk yang menarik | 5 | 4 | 5 | 4 | 18 | 20 | |
| | | Jumlah | | | | | | 59 | 80 |

Pada tabel 4.4 merupakan hasil validasi media dari guru RA Roudhotusyubban. Pada aspek edukatif terdapat 2 butir pernyataan, dari 4 responden menghasilkan jumlah penilaian yaitu 35 dan jumlah

skor maksimum adalah 40. Sedangkan aspek mengembangkan aspek-aspek perkembangan terdapat 3 butir pernyataan, dari 4 responden menghasilkan jumlah penilaian yaitu 43 dan jumlah skor maksimum adalah 60. Pada aspek teknis terdapat 4 butir pernyataan, dari 4 responden menghasilkan jumlah penilaian yaitu 65 dan jumlah skor maksimum adalah 80. Kemudian aspek estetika terdapat 4 butir pernyataan, dari 4 responden menghasilkan jumlah penilaian yaitu 59 dan jumlah skor maksimum adalah 80.

Tabel 4. 8 Hasil Keseluruhan Validasi Media dari Guru RA Roudlotusysyubban

| No. | Aspek Penilaian | Responden | | | | Skor Diperoleh |
|-----|--|-----------|----|----|----|------------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 | Edukatif | 8 | 9 | 9 | 9 | 35 |
| 2 | Mengembangkan aspek-aspek perkembangan | 11 | 11 | 11 | 10 | 43 |
| 3 | Teknis | 16 | 16 | 16 | 17 | 65 |
| 4 | Estetika | 15 | 15 | 16 | 13 | 59 |
| | | | | | | $\Sigma x = 202$ |

Jadi, kelayakan media dapat dihitung dengan rumus:

$$Me = \frac{\sum x}{n}$$

$$Me = \frac{202}{4}$$

$$= 50,5$$

Keterangan:

Me : (*Mean*) rata-rata

$\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh

n : Jumlah responden

Pada tabel 4.5 Hasil Keseluruhan Validasi Media dari Guru RA Roudlotusysyubban. Pada setiap aspek edukatif, mengembangkan aspek-aspek perkembangan, teknis, dan estetika menghasilkan skor; 35, 43, 65, 59 sehingga jumlah keseluruhan skor yang diperoleh Σx adalah 202 dengan jumlah responden (n) adalah 4. Untuk mencari presentasi kelayakan produk maka jumlah keseluruhan skor yang diperoleh yaitu 202, dibagi dengan jumlah responden yaitu 4, dan skor rata-rata adalah 50,5. Maka dengan hasil skor 50,5, kelayakan media

dapat dinyatakan **layak digunakan** sesuai dengan kriteria kelas interval yaitu 44,2 – 54,6 karena **tingkat kriterianya layak**.

Dari hasil validasi respon ahli pembelajaran, membuktikan bahwa APE Pohon Huruf Perintah (PHP) sudah **layak** digunakan dan sesuai dengan Alat Permainan Edukatif RA Roudlotusysyubban memiliki tujuan untuk pengenalan keaksaraan awal yaitu pengenalan lambang huruf abjad pada anak usia 4-5 tahun. APE Pohon Huruf Perintah (PHP) diharapkan mampu mempermudah proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam mengena lambang huruf abjad.

