

Pengembangan Media Pembelajaran Edukatif *Mystery Box* Untuk Perkembangan Anak Dalam Mengenal Huruf

Anna Kartika Wahyuningrum¹, Linda Dwiyanti²

Universitas Nusantara PGRI Kediri

annakartikaw19@gmail.com¹, lindadwiyanti@unpkediri.ac.id²

ABSTRACT

This study aims to improve the ability of early childhood to recognize letters through the use of accurate learning media in kindergarten children who experience obstacles during the learning process. Of course, after the pandemic, there are many learning difficulties experienced by children. One of the limitations of the media so that children learn less interest. In general, early childhood has the concept of learning while playing. To grow the ability to recognize letters from an early age, it is necessary for teachers to create a new media to motivate children to want to learn while playing with letters. The form of learning media with the renewable innovation "*Mystery Box*" which will increase students' interest in learning, there is a box containing letters of the alphabet and word cards. With the *Mystery Box* media, it is hoped that students will be able to recognize letters. The research will be conducted on students aged 4-5 years. The research method that will be used is qualitative research. Data collection techniques using observation, interview, and documentation techniques as well as data analysis techniques with data triangulation. The results of the study, that the applied media can change the interests and development of students to grow the ability to recognize letters.

Keywords: educational learning media, mystery box, recognize letters

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf melalui penggunaan media pembelajaran yang akurat pada anak TK yang mengalami kendala saat proses belajarnya. Tentunya setelah adanya pandemi, banyak kendala belajar yang dialami anak. Salah satunya keterbatasan media sehingga anak belajar kurang minat. Pada umumnya, anak usia dini memiliki konsep yaitu belajar sambil bermain. Untuk menumbuhkan kemampuan mengenal huruf sejak dini perlunya guru membuat suatu media baru untuk memotivasi anak agar mau belajar sekaligus bermain mengenal huruf. Bentuk media pembelajaran dengan inovasi terbaru "*Mystery Box*" yang akan meningkatkan minat belajar peserta didik, yang terdapat kotak yang berisi huruf abjad serta kartu kata. Dengan adanya media *Mystery Box* diharapkan peserta didik mampu mengenal huruf. Penelitian akan dilakukan pada peserta didik yang berusia 4-5 tahun. Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi serta teknik analisis data dengan triangulasi data. Hasil dari penelitian, bahwa media yang diterapkan dapat mengubah minat dan perkembangan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan dalam mengenal huruf.

Kata Kunci: media pembelajaran edukatif, mystery box, mengenal huruf

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu pendidikan yang dibutuhkan anak pada usia 0-6 tahun (*golden age*). Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun diberikan melalui pendidikan stimulasi pembelajaran untuk mendukung pertumbuhan serta perkembangan fisik dan mental, agar siap menempuh pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Bab 1, Pasal 1, butir 14). Pentingnya stimulasi sejak dini agar anak dapat menerima rangsangan yang tepat untuk tumbuh kembangnya. Stimulasi dapat diberikan berupa penggunaan media yang menarik agar anak dapat belajar sambil bermain. Karena konsep anak usia dini yaitu belajar sambil bermain. Menurut Sugiono dan Kuntjojo (dalam Dwiyanti, dkk, 2019:60) mengemukakan bahwa anak usia dini itu memiliki ciri khusus dalam proses belajar, salah satunya pada cara anak belajar yaitu belajar dengan bermain. Maka, proses pembelajaran menggunakan media yang tentunya dapat menstimulasi tumbuh kembang anak serta dapat bermain seiring belajar.

Penggunaan media yang menarik tentunya dibuat oleh guru yang kreatif. Perlunya media disetiap proses pembelajaran untuk membantu memperjelas materi yang disampaikan guru. Menurut Rubhan Masykur (2017:179) Media pembelajaran berfungsi untuk sarana belajar mengajar di sekolah, bermaksud untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai fasilitas yang menarik untuk meningkatkan efektifitas dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Selain itu, akan mempermudah anak untuk memahami materi yang sedang dibahas. Adanya media *mystery box* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak secara maksimal. Kemampuan anak mengenal huruf perlu ditingkatkan dengan adanya sebuah media agar anak mudah dalam proses belajarnya. Maka dari itu, peneliti terdorong untuk memberikan solusi sebuah media untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini mengenal huruf dengan menentukan media pembelajaran *mystery box* sebagai alat penyampaian materi pembelajaran terutama huruf abjad yang akan membantu anak dalam proses belajar mengenal huruf.

Media *mystery box* merupakan sebuah APE (Alat Permainan Edukatif) yang dapat diterapkan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam kemampuan mengenal huruf sekaligus kata. Menurut Astiani (dalam Dwiyanti & Khan, 2020) APE (Alat Permainan Edukatif) merupakan media yang sengaja dirancang atau dibuat untuk membantu kegiatan belajar yang efektif dan efisien. Selain itu, dapat menyenangkan anak-anak dalam mempelajari materi sekaligus dengan stimulus kegiatan belajar. Tentunya, untuk meningkatkan aspek perkembangan anak termasuk aspek kognitif, emosional dan sosial, bahasa, fisik motorik, nilai-nilai agama dan moral juga seni. Pada media *mystery box* ini selain meningkatkan aspek bahasa anak yaitu dapat meningkatkan aspek kognitif karena pada media juga terdapat angka. Tetapi peneliti hanya fokus pada aspek bahasa anak.

Dengan adanya media *mystery box* ini guru dapat memberikan motivasi anak agar menumbuhkan semangat dalam belajar mengenal huruf. Permainan *mystery box* termasuk dalam kategori permainan deskriptif. Sebuah permainan yang mengharuskan anak-anak untuk mencari kata-kata, berbicara lebih jelas, dan menguraikan objek yang membantu mereka berpikir (Sri Wulan, 2013). Dari media *mystery box* tersebut anak dapat menghafal serta menyusun huruf secara mandiri, selain itu anak dapat berbahasa melalui huruf yang disusun menjadi sebuah kata tersebut.

Media *mystery box* yakni:



Kegiatan pembelajaran dapat diberikan melalui media *mystery box* untuk memudahkan pemahaman anak dalam mengenal huruf secara konkret (nyata). Selain dapat memahami dalam menggunakan media ini mendapat pengalaman baru sehingga akan mengingatkan anak pada apa yang telah dipelajari.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan adalah Deskriptif Kualitatif. Menurut Moleong (dalam Khabib Alia, 2015:47) mengemukakan melalui metode deskriptif berarti peneliti mengkaji sebuah data yang disatukan dapat berupa penjelasan, gambar dan bukan angka. Literatur yang akan digunakan memiliki keterkaitan erat dengan penelitian yang berasal dari buku, jurnal, meskipun hasil penelitian lain yang diterbitkan. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara, dan praktik (triangulasi data). Metode observasi adalah suatu cara perolehan data dilakukan melalui pengamatan melalui penjelasan tentang situasi ataupun perilaku sasaran yang dituju (Abdurrahman, 2011:104). Penelitian ini menggunakan metode observasi untuk mengumpulkan data kemampuan anak dalam mengenal huruf.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *mystery box* guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf siswa di TK Dharma Wanita Gempol Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk karena masih mengalami kendala dalam proses belajar pada kurangnya penggunaan media menarik saat pembelajaran. Sehingga, siswa kesulitan dalam memahami suatu pembelajaran terutama sulit memahami huruf.

Subjek penelitian yang akan diobservasi sejumlah empat anak yang berusia 4 s.d. 5 tahun. Penelitian ini terfokus pada kemampuan anak yang kurang dapat memahami huruf. Model pembelajaran yang digunakan yaitu bentuk pembelajaran mendasar secara langsung (Direct Instruksion/Active Teaching), seorang guru terlibat langsung dan aktif dalam mengajar siswa serta menjadikan mereka sebagai pengamat, pendengar, dan aktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan dilakukan pada anak usia 4-5 tahun. Hasil penelitian memperoleh antara lain:

Asal mula dan Langkah-Langkah Penggunaan Media Mystery Box Serta Implementasi Terhadap Peserta Didik

Media *mystery box* ini berawal dari adanya kardus bekas sepatu yang tidak terpakai serta berbagai bahan bekas seperti botol plastik dan stik es krim. Dari hal tersebut peneliti memutuskan untuk membuat sebuah media yang menarik yaitu media *mystery box*. Media ini dibuat untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Media ini terdapat huruf abjad, kartu kata, serta stik angka. Cara bermain media *mystery box* yaitu:

- 1) Buka kotaknya, lalu anak mengambil satu kartu kata. Lalu kartu tersebut diletakkan di mika yang telah disediakan.
- 2) Kendala anak terdapat pada sulit membaca, di kartu kata yang sudah diambil tadi anak diminta untuk menyusun huruf menggunakan tutup botol abjad sesuai dengan huruf yang ada di kartu kata tersebut.
- 3) Bantulah anak jika mengalami kesulitan dalam mencari huruf.
- 4) Selanjutnya, jika huruf sudah tersusun seperti kartu kata yang diambil anak diminta untuk membaca huruf satu persatu lalu dibaca satu kata tersebut. Bantulah anak jika merasa kesulitan dalam membaca huruf maupun kata.

Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media *Mystery Box*

Media pembelajaran adalah suatu alat untuk membantu proses pembelajaran agar tersampaikan ke siswa dengan mudah. Cecep Kustandi dkk (2013:8) mengemukakan media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses pembelajaran dan membantu memperjelas makna materi yang diberikan. Sehingga, dapat membantu untuk mencapai suatu maksud pembelajaran dengan efektif. Media dibuat secara menarik, tentunya harus

nyaman dan aman tidak membahayakan ketika digunakan oleh anak. Berikut tabel perkembangan peserta didik setelah diberikan stimulus melalui media *mystery box*:

Tabel 1. Perkembangan anak setelah diberikan stimulus

No.	Nama Anak (berupa Inisial)	Keterangan
1.	AZ	Anak mampu mengenal bentuk huruf abjad A-Z dengan baik dan benar, serta mengerti instruksi yang diperintahkan guru dengan baik.
2.	HB	Anak mampu mengenal bentuk huruf abjad A-Z dengan baik dan benar, serta belum sepenuhnya mengerti instruksi yang diperintahkan guru.
3.	MS	Anak mampu mengenal bentuk huruf abjad A-Z dengan baik dan benar, serta mengerti instruksi yang diperintahkan guru dengan baik.
4.	OK	Anak mampu mengenal bentuk huruf abjad A-Z dengan benar, serta mengerti instruksi yang diperintahkan guru dengan baik.

Perubahan minat belajar dan perkembangan peserta didik dalam mengenal huruf dengan adanya media *mystery box* mengalami peningkatan, terjadi pada siswa 4-5 tahun TK Dharma Wanita Gempol yang diamati mengalami peningkatan dalam mengenal serta memahami huruf. Sebelumnya siswa belum memahami bentuk huruf setelah adanya media *mystery box* siswa lebih mudah untuk memahami. Alat pembelajaran edukatif *Mystery Box* dirancang dari bahan bekas yang mudah ditemukan dilingkungan sekitar. Selain bahannya ramah lingkungan juga tidak memerlukan biaya besar untuk membuatnya. Meskipun dari bahan bekas, media ini menjadi menarik dan bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada usia 4-5 tahun.

PEMBAHASAN

Peneliti akan memberikan informasi mengenai analisis data seperti:

1. Perencanaan kegiatan pembelajaran menggunakan APE *mystery box* untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal huruf anak pada usia 4-5 tahun. Dalam melaksanakan perencanaan, terlebih dulu menyiapkan segala apa yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran seperti alat dan bahan, instrumen pembelajaran serta dokumentasi. Persiapan harus sesuai yang direncanakan, agar suatu kegiatan dapat berjalan dengan lancar.
2. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan APE *mystery box* untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada usia 4-5 tahun. Ada hal yang harus dicermati dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran adalah waktu belajar dan gaya belajar (Yus, 2011:89). Maka, pembelajaran menggunakan APE *mystery box* akan

- meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Adanya media tersebut sangat tepat untuk mendukung anak dalam permasalahan sulit mengenal huruf.
3. Tindakan peserta didik pada APE *mystery box* yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran yaitu sangat baik juga terlihat menyenangkan saat pembelajaran menggunakan media tersebut secara berlangsung. Peserta didik aktif dalam penggunaan media dalam menyusun huruf dan merespon intruksi yang diberikan guru.
 4. APE *mystery box* untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf pada usia 4-5 tahun. Menurut Dwiyanti,dkk (2019:60) mengatakan bahwa melalui bermain, anak tumbuh untuk mengeksplorasi dan terlatih pertumbuhan fisiknya serta tidak hanya imajinasi untuk berinteraksi dengan teman lain, tetapi dengan memperkenalkan ide alami, meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan. Melalui pembelajaran menggunakan media *mystery box* selain belajar anak sekaligus bermain, dengan belajar sambil bermain akan membuat anak lebih memahami secara langsung yang sedang dipelajari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, secara umum diperoleh kesimpulan bahwa dengan adanya media APE *mystery box* dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf pada usia 4-5 tahun dengan signifikan. Kegiatan yang dilakukan yaitu mengenal huruf abjad a-z dan menyusun kata.

Saran

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, agar anak dapat memahami penjelasan guru dengan mudah. Selain itu, dengan adanya media dapat meningkatkan keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media, dapat mempermudah guru dalam memberikan penjelasan, anak akan lebih paham dengan benda konkret (nyata) dibandingkan dengan harus berimajinasi. Dalam pelaksanaan menggunakan media *mystery box* terdapat yaitu: (1). Dalam media *mystery box* terdapat huruf dan kartu angka anak akan jadi lebih mudah mengenal huruf, (2). Dalam pelaksanaan media *mystery box* akan meningkatkan ketelitian anak dalam menyusun kata. (3). Bahan yang digunakan merancang media selain mudah ditemukan dapat meghemat biaya karena menggunakan bahan bekas. Pentingnya menggunakan media disetiap proses pembelajaran, tentunya guru harus memahami hal tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman Fatoni. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta. halaman.104.
- Akhmad A. 2015. *Pemanfaatan Media Sosial bagi Pengembangan Pemasaran UMKM* (Studi Deskriptif Kualitatif pada Distro di Kota Surakarta). STMIK Duta Bangsa Surakarta. 9(1).
- Belajar Melalui Bermain Mystery Box Pengembangan Kemampuan Bahasa Sosial Anak Usia Dini*. (online). (https://www.academia.edu/38470229/Mystery_Box_docx). Diakses pada tanggal 28 Juni 2022.
- Dwiyanti, L., & Khan, R. I. 2020. Optimalisasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Melalui APE. *SEMASTER" Seminar Nasional Riset ...*, 1(1), 1–8.
- Dwiyanti, L, dkk. 2019. *Pengembangan Permainan Smart Adventure Untuk Meningkatkan Kesiapan Belajar Berhitung Permulaan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas.
- Kustandi, Cecep, dkk. 2013. *Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 8
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 8(2). Hal. 179
- Undang-Undang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional). 2003. Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 01. Jakarta:Sinar Grafika. 4
- Wulan, Sri. 2013. *Metode Pengembangan Bahasa*. Cet ke-5. Tangerang: Universitas Terbuka
- Yus, Anita. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.