

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KUBUS HURUF PADA MATERI PENGENALAN HURUF ABJAD ANAK USIA DINI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KB B AL- IKHLAS GRABAGAN

Fashi Hatul Lisaniyah*, Yulfira Fajarini Agustina** Ummidlatu Salamah***

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Tuban

Lisaniyah1@gmail.com*, viratuban567@gmail.com***, ummidzatuss@gmail.com***

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 23-04-2024

Disetujui: 29-04-2024

Key word:

Development of Learning,
Letter Cube, Early
Childhood.

Kata kunci:

Pengembangan media,
Kubus Huruf, Keaktifan
siswa.

ABSTRAK

Abstract: *Development of Letter Cube Learning Media in Early Childhood Alphabet Letter Introduction Material to increase the learning activity of KB B Al-Ikhlash Grabagan students. So that later it becomes a learning medium that has positive value for students in increasing their activity in playing while learning. This letter cube learning media is designed to be as attractive as possible and is equipped with illustrated flash cards which aim to increase students' activeness in learning to recognize letters. And it can motivate educators in their ability to develop learning variations through the alphabet letter cube learning media so as to create fun learning for students. So the activity level at the age of 3-4 years is also not well developed. Based on the problem formulation, namely: What is the level of validity, practicality and effectiveness of the letter cube media with the aim of describing the level of validity, feasibility, practicality and effectiveness of the letter cube media. The type of research used is research and development using the 4-D development model, but the author only carried out three stages, namely the definition, design and development stages. The types of data collection instruments used are validation sheets, practicality sheets, and effectiveness sheets. From this research (1) Expert validation, the material expert validation results were 92.5% in the very valid category. Meanwhile, the media expert validation results were 86% in the very valid category. (2) The practical teacher response questionnaire results were 93.3% in the very practical category, while the student response questionnaire results were 93% in the very practical category. (3) The effectiveness test from the results of the observation sheet obtained an increase in score of 0.7 in the high category from an initial average score of 41.8% to a final average score of 82.5% from 12 students in the effective category. This proves that students experienced improvement after the Gain Normality Test was carried out.*

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Kubus Huruf pada Materi Pengenalan Huruf Abjad Anak usia dini untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa KB B Al- Ikhlas Grabagan. Sehingga nantinya akan menjadikan media pembelajaran yang bernilai positif untuk siswa dalam meningkatkan keaktifan bermain sambil belajar. Media pembelajaran kubus huruf ini didesain semenarik mungkin dan dilengkapi dengan *flash*

card bergambar bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada kegiatan belajar mengenal huruf. Dan dapat memotivasi pendidik dalam kemampuan mengembangkan variasi pembelajaran melalui media pembelajaran kubus huruf abjad untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Sehingga tingkat keaktifan pada usia 3-4 tahun juga kurang berkembang dengan baik. Berdasarkan rumus masalah yaitu: Bagaimana tingkat validitas, kepraktisan, dan efektifitas media kubus huruf dengan tujuan untuk mendeskripsikan tingkat validitas kelayakan, kepraktisan, dan efektifitas media kubus huruf. Jenis penelitian adalah *research and developmen* dengan menggunakan model pengembangan 4-D, namun penulis hanya melakukan sampai pada tiga tahap yaitu Tahap *define, design, development*. Jenis instrumen pengumpulan data yang digunakan lembar validasi, lembar kepraktisan dan lembar keefektifan. Dari penelitian tersebut, (1) Validasi ahli, hasil validasi ahli materi 92,5% kategori sangat valid. Sedangkan hasil validasi ahli media 86% kategori sangat valid. (2) Kepraktisan dari hasil angket respon guru sebesar 93,3% kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respon siswa 93% kategori sangat praktis. (3) Uji keefektifan dari hasil lembar pengamatan memperoleh peningkatan skor sebesar 0,7 kategori tinggi dari skor rata-rata awal 41,8% meningkat menjadi skor rata-rata akhir 82,5% dari 12 siswa dengan kategori efektif. Hal ini membuktikan bahwa siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan Uji Normalitas Gain.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang berfungsi sebagai stimulasi awal bagi anak usia 0-6 tahun (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2003). Pendidikan anak usia dini berperan sebagai pondasi awal dalam stimulasi aspek perkembangan anak yang meliputi aspek sosial emosional, kognitif, fisik motorik, moral spiritual serta bahasa. Kegiatan pembelajaran PAUD dilaksanakan melalui kegiatan bermain sambil belajar, diartikan sebagai anak diberi kegiatan main yang mengandung nilai edukasi yang bertujuan menstimulasi aspek perkembangan anak. Alat permainan edukatif (APE) untuk anak usia dini adalah alat yang sengaja dirancang secara khusus untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hasil yang positif pada media pembelajaran untuk mengasah keaktifan anak didik pada saat proses pembelajaran dan terdapat respon yang sangat baik dari peserta didik terhadap penggunaan kubus huruf sebagai media pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di KB B Al Ikhlas Grabagan, terdapat pencapaian perkembangan keaktifan dalam belajar siswa kurang baik. Menurut hasil wawancara dengan guru pendamping di kelas KB B Al Ikhlas Grabagan bahwa masalah yang ditimbulkan siswa kurang aktif pada kegiatan pembelajaran khususnya dalam belajar mengenalkan huruf, karena pembelajaran yang masih monoton dan kurang adanya variasi dalam pembelajaran sehingga membuat anak menjadi cepat jenuh, kurang adanya sarana atau media pembelajaran yang efektif.

Menurut Masitoh (2005: 23) belajar aktif diartikan sebagai belajar tempat anak berbuat dengan objek-objek dan berinteraksi dengan orang, ide serta kejadian-kejadian untuk membangun pemahaman baru. Anak membangun pengetahuannya untuk membantu mereka memahami dunianya atau lingkungannya. Sehingga dapat dipahami bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik, praktis, efektif dan tidak membosankan yang dapat mengembangkan daya pikir siswa lebih kreatif, melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran agar siswa berani mengungkapkan ide atau gagasan yang sesuai dengan topik yang dibahas dan mengembangkan keterampilan prosesnya yang diharapkan dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam mengenal huruf abjad.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti mencoba merancang media untuk pembelajaran yang memungkinkan dapat meningkatkan keaktifan mengenal huruf abjad seperti yang disebutkan diatas adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret. Menurut penelitian terdahulu, Kurnia (2015: 20) menyatakan Metode kubus huruf merupakan media yang menarik bagi anak sehingga anak menjadi tertarik untuk belajar abjad. Melalui permainan kubus huruf ini diharapkan akan dapat meningkatkan keaktifan belajar mengenal huruf abjad pada anak kelompok usia 3-4 tahun PAUD.

Bertujuan untuk menjadikan media pembelajaran yang bernilai positif pada siswa dalam meningkatkan keaktifan bermain sambil belajar. Media pembelajaran kubus huruf ini didesain semenarik mungkin dan dilengkapi dengan *flash card* bergambar sehingga nantinya dapat meningkatkan keaktifan siswa pada kegiatan belajar mengenal huruf. Media Pembelajaran Menurut Para Ahli Menurut Wibawanto (2017) mengemukakan bahwa, Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa

mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan. Pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Rupnidah dkk, 2020: 53), diantaranya:

1. Media Visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan, termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-vebal, media cetak-grafis, dan media visual-non cetak seperti: grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik.
2. Media Audial adalah media yang hanya melibatkan indera pendengar dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata seperti: radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya.
3. *Projected still* media adalah media yang memproyeksikan gambar diam, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki unsur gerakan, (Susilana dan Riyana, 2009:15). Media yang satu ini, termasuk media yang sudah menggunakan komponen elektronik dan digerakkan oleh tenaga listrik seperti: slide; over head proyektor (OHP), in focus dan sejenisnya.
4. *Projected motion* media adalah media pembelajaran yang menggunakan media berupa film, televisi, video, komputer dan sejenisnya.

Langkah - langkah analisis kebutuhan pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (Minan, 2021:87) Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik: Dalam identifikasi karakteristik peserta didik, ada dua hal yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) karakteristik yang bersifat umum, dan (2) karakteristik yang bersifat khusus, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap awal yang dimiliki peserta didik.

1. Menelaah Tujuan Pembelajaran: Tujuan pembelajaran juga menjadi faktor pertimbangan dalam pemilihan media karena jenis kompetensi yang diharapkan dicapai sangat terkait dengan jenis media yang digunakan.
2. Mengkaji Karakteristik Bahan Ajar Sifat bahan/materi ajar menentukan bentuk tugas dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada peserta didik.
3. Menetapkan Pilihan Media: Dari hasil telaah berbagai faktor yang terkait dengan karakteristik siswa, materi ajar dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, maka akan diketahui alternatif jenis dan format media yang bisa dipilih.
4. *Mereview*: *Mereview* kembali jenis media yang telah dipilih, apakah sudah tepat atau masih terdapat kelemahan, atau masih ada alternatif jenis media lain yang lebih tepat.

Balok atau kubus merupakan salah satu permainan edukatif (APE) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh dewan kesejahteraan nasional sejak tahun 1972. Alat permainan edukatif yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak dalam melakukan kegiatan pembelajaran, pendidik perlu memberikan kegiatan yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, Proses pembelajaran yang menyenangkan apabila didukung oleh media dalam bentuk alat peraga yang menyenangkan pula.

Menurut Syofiani (2012:3) dadu kata bergambar merupakan: “kotak yang berbentuk kubus yang terdiri dari 6 sisi dan setiap sisinya diberi kata dan gambar yang dapat digunakan untuk permainan mengenal huruf dan kata”. Namun, pada kubus yang peneliti gunakan ini tidak menggunakan gambar pada sisinya hanya menggunakan simbol-simbol huruf. Kubus huruf mampu meningkatkan keaktifan anak yang dilakukan dengan bermain, hal ini sesuai dengan pendapat Steinberg (Susanto, 2012:83) yang berpendapat bahwa kegiatan yang menarik dan menyenangkan yang dilakukan secara terprogram mampu memusatkan perhatian anak. Kegiatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan kubus huruf untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini.

Berdasarkan pengertian diatas bahwa kubus huruf dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan dalam mengenalkan huruf kepada siswa- siswa di KB Al-Ikhlash Grabagan. Melalui kubus huruf juga dapat digunakan untuk tebak huruf awal. Kubus huruf digunakan dalam pembelajaran anak usia dini karena bentuknya yang menarik sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya. Penggunaan kubus huruf dapat memicu aspek perkembangan siswa yaitu dalam perkembangan bahasa. Pada perkembangan bahasa terdapat aspek lain yang dikembangkan salah satunya membaca. Selain itu kubus huruf juga mampu membangun kemampuan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Melalui kubus huruf guru dapat mengenalkan huruf-huruf melalui permainan kubus huruf. Kubus huruf digunakan dalam sebuah pembelajaran pada anak usia dini agar siswa di KB Al-Ikhlash Grabagan tidak cepat bosan dan pembelajaran dapat menyenangkan.

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Penelitian dan pengembangan ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan dan keefektifan produk. Menurut Sugiyono (2017:20). Model pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4-D. Model Thiagarajan merupakan pengembangan perangkat pembelajaran yang secara detail menjelaskan langkah-langkah operasional pengembangan perangkat. Model ini memiliki 4 tahapan, yaitu (1) *Define* (pendefinisian), (2) *Design* (perancangan), (3) *Develop* (pengembangan), (4) *Dessiminate* (penyebaran) (Rezka, dkk. 2021:26). Model penelitian ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran kubus huruf Abjad. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakan dengan validitas, uji kepraktisan dan uji keefektifan dari produk.

Namun pada penelitian ini peneliti membatasi penelitian hanya pada 3 tahap yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (*Define*) Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan dilakukan dengan cara menganalisis tiga aspek yaitu analisis tema, analisis indikator, dan analisis karakter siswa. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara dengan guru kelas terlebih dahulu. 2. Tahap perancangan (*design*) Hasil dari tahap perencanaan (*design*) ini dilakukan dari analisis tema, analisis indikator, dan analisis karakter siswa. Tahap pengembangan (*Develop*) Hasil dari tahap ini kelayakan produk yang dikembangkan diperoleh melalui tiga tahapan. Yaitu hasil uji kelayakan media kubus huruf, yang kedua hasil uji coba keefektifan media kubus huruf.

HASIL

Hasil penelitian dan pengembangan penelitian ini adalah pembuatan media kubus huruf. Penelitian dilakukan di Lembaga Kelompok Bermain (KB) kelas B Al Ikhlas Grabagan sejumlah 12 anak. Pada tahap pendefinisian ini dilakukan dengan tiga kegiatan yaitu analisis tema, analisis indikator, dan analisis karakter siswa. Langkah selanjutnya adalah mendesain produk yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa berupa mendesain media kubus huruf untuk meningkatkan keaktifan belajar mengenalan huruf abjad pada anak. Pada konsep ini peneliti akan membuat media kubus huruf yaitu pertama mengenal simbol- simbol huruf abjad dan media ini dilengkapi *flash card* bergambar dengan tema alam semesta

Meningkatkan keaktifan dalam belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran kubus huruf ini, harus adanya uji coba kelayakan produk yang dikembangkan diperoleh melalui tiga tahapan. Hasil uji validasi kelayakan media kubus huruf. Kedua hasil uji keefektifan kubus huruf. Tahap ketiga hasil uji keefektifan kubus huruf.

1. Hasil uji coba kevalidan

Data validasi dapat diperoleh dari hasil pengisian angket kepada ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif berupa skor penilaian lembar validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang diperoleh pada validasi ahli materi dan ahli media yang menjadi dasar untuk melakukan revisi sebelum media kubus huruf diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil penilaian dari validator ahli materi memperoleh skor 92,5% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil penilaian validator ahli media memperoleh 86% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian ke dua validator ahli materi dan ahli media terhadap media kubus huruf memperoleh jumlah rata- rata tingkat kevalidan sebesar 89,25% dengan katerogi sangat valid. Sehingga media kubus huruf layak untuk diuji coba pada skala terbatas dilapangan.

2. Hasil uji coba kepraktisan

Uji kepraktisan media kubus huruf dapat diperoleh dari hasil angket respon guru & respon siswa. Hasil angket respon guru diperoleh dari kegiatan pembelajaran pengenalan huruf abjad yang dikembangkan untuk meningkatkan keaktifan proses bermain sambil belajar pada siswa AUD. Berdasarkan hasil uji kepraktisan media kubus huruf yang bersumber dari angket respon guru memperoleh persentase 93,3%. Sedangkan angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 93%. Maka dapat disimpulkan bahwa media kubus huruf sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf abjad untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

3. Hasil uji coba keefektifan

Tes keaktifan belajar dilakukan pada siswa setelah mendapatkan hasil validasi yang sangat valid dari validator ahli materi dan ahli media. Tes keaktifan belajar pada siswa dilakukan oleh 12 anak dari kelompok bermain (KB) B Al Ikhlas Grabagan. Keefektifan media kubus huruf dapat diketahui dengan hasil pengamatan keaktifan belajar kepada siswa yaitu berbentuk metode pengamatan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa.

Tabel hasil keaktifan awal & keaktifan akhir

| Nilai | keaktifan awal | keaktifan akhir |
|-------|----------------|-----------------|
|-------|----------------|-----------------|

| | | |
|------------------------|------|------|
| Jumlah | 502 | 991 |
| Skor rata- rata | 41,8 | 82,5 |

$$\begin{aligned} g) &= \frac{\text{skor keaktifan akhir} - \text{skor keaktifan awal}}{\text{skor maksimum} - \text{skor tabel keaktifan awal}} \\ &= \frac{991 - 502}{1200 - 502} = 0,7 \end{aligned}$$

Jadi dari tes hasil keaktifan belajar siswa berupa keaktifan awal dan keaktifan akhir berbentuk pengamatan yang telah dilakukan perhitungan uji N-Gain. Berdasarkan rumus Uji N-Gain, yang telah dijelaskan bahwa peningkatan hasil keaktifan belajar peserta didik kelompok bermain B Al Ikhlas Grabagan terhadap media pembelajaran kubus huruf pada materi pengenalan huruf abjad yang telah dikembangkan memperoleh peningkatan skor sebesar 0,7 kategori tinggi dari skor rata-rata awal 41,8% meningkat menjadi skor rata-rata akhir 82,5% dari 12 siswa dengan kategori efektif, maka media kubus huruf mendapatkan persentase penilaian sangat baik.

PEMBAHASAN

Hasil pengamatan keaktifan awal diperoleh hasil keaktifan siswa secara keseluruhan mendapatkan nilai rendah. Setelah diterapkan penggunaan media kubus huruf dalam proses pembelajaran siswa sebagai pengamatan tabel penilaian keaktifan akhir. Hal ini membuktikan bahwa siswa mengalami peningkatan setelah dilakukan Uji Normalitas Gain. Menurut Sundayana, (2014:151) Uji Normalitas Gain yaitu sebuah uji coba yang dapat memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil keaktifan pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkan perlakuan. Berdasarkan rumus Uji N-Gain, siswa kelas B kelompok bermain Al Ikhlas Grabagan setelah dilakukan Uji Normalitas Gain mengalami peningkatan dengan kategori skor gain tinggi yang berjumlah 12 siswa mampu aktif dalam menunjang proses belajar siswa. Hasil pengamatan keaktifan siswa mengalami peningkatan, sehingga siswa mampu mencapai indikator pembelajaran dengan menggunakan media kubus huruf dengan baik. Keefektifan mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan yang diharapkan, yaitu dapat diperoleh dari presentase keaktifan hasil belajar (Akker, 1999:10) Selama proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan karakteristik dari anak usia dini sangat bersemangat dalam belajar, disebabkan proses pembelajaran dengan permainan yang menyenangkan sehingga tercipta rasa ketertarikan bagi siswa.

Media kubus huruf juga dilengkapi dengan flash card bergambar yang menarik. Pembelajaran dengan menggunakan media kubus huruf merupakan hal yang baru dan menarik perhatian bagi siswa yang sebelumnya belum pernah menggunakan media seperti itu dalam pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran. Dengan demikian, berdasarkan uji coba yang telah dilakukan peneliti maka kriteria keefektifan tercapai dengan siswa mengalami peningkatan dengan kategori tinggi menurut kategori gain dengan jumlah 12 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran kubus huruf untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa berada pada kriteria valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan pada anak. Dengan menggunakan media kubus huruf anak akan lebih tertarik untuk belajar mengenal huruf abjad. Menurut Syofiani (2012:3) dadu kata bergambar merupakan: “kotak yang berbentuk kubus yang terdiri dari 6 sisi dan setiap sisinya diberi kata dan gambar yang dapat digunakan untuk permainan mengenal huruf dan kata”. Namun, pada kubus yang peneliti gunakan ini tidak menggunakan gambar pada sisinya hanya menggunakan simbol-simbol huruf. Masing - masing tertulis huruf yang berbeda- beda pada setiap sisinya agar anak dapat mengenal semua huruf dan membedakan masing - masing bentuk huruf serta bunyinya. Kubus huruf mampu meningkatkan keaktifan anak yang dilakukan dengan bermain, hal ini sesuai dengan pendapat Steinberg (Susanto, 2012:83) yang berpendapat bahwa kegiatan yang menarik dan menyenangkan yang dilakukan secara terprogram mampu memusatkan perhatian anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas terlihat bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Kubus Huruf pada Materi Pengenalan Huruf Abjad Anak usia dini untuk meningkatkan

keaktifan belajar siswa KB B Al-Ikhlas Grabagan sudah berada pada kriteria valid, praktis dan efektif. Pengembangan media kubus huruf untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sudah sesuai dengan karakteristik usia anak 3-4 tahun. Anak usia dini menyukai suatu hal yang baru dan memiliki tampilan yang menarik sehingga anak senang dalam belajar dan memiliki tingkat kebermaknaan yang tinggi bagi anak

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data pengujian media kubus huruf abjad yang dikembangkan baik penilaian dari validator ahli, penilaian dari guru kelas, respon siswa, maupun penilaian dari siswa berupa hasil pengamatan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut; 1) Berdasarkan data uji kevalidan, media kubus huruf pada materi pengenalan huruf abjad memenuhi kategori sangat valid atau sangat layak. Validasi kelayakan diperoleh data ahli materi mendapat persentase 92,5%. Validasi kelayakan ahli media mendapat persentase 86% Rata-rata hasil validasi mendapat persentase 89,25%. Melalui perhitungan persentase media kubus huruf sangat layak digunakan. 2) Berdasarkan tingkat kepraktisan, media kubus huruf yang dikembangkan diperoleh respon guru terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 93,3% kategori sangat baik. Sedangkan respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan memperoleh persentase 93% kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media kubus huruf praktis digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Berdasarkan keefektifan, media kubus huruf abjad dari perolehan data dan analisis data keefektifan produk pengembangan media kubus huruf menurut perhitungan skor gain hasil nilai keaktifan akhir skor sebesar 0,7 dengan kategori tinggi dari perolehan nilai keaktifan awal dari skor 41,8% meningkat menjadi skor 82,5% dari 12 siswa dengan kategori efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: bumi aksara.
- Akker, J.V.D. (1999). *Principles and Methods of Development Research*. Dordrech: Kluwer Academic Publisher
- Irma Aini N. 2018. *Pengembangan Model Assessment For Learning Melalui Penilaian Teman Sejawat Untuk Pembelajaran Matematika Pada Siswa MTs Negeri 2 Medan T.P 2017/2018*. :1–100.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2003). UU No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <http://simkeu.kemdikbud.go.id/index.php/peraturan/8-uuundang-undang/12-uu-no-20-tahun-2003-tentang-sistem-pendidikan-nasional>.
- Kurnia. 2015. *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Konteks Belajar dan Pendekatan Belajar Terhadap Berpikir Reflektif dan Prestasi*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Masitoh, dkk. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di TK*. Dispeknas, Dirjen Dikti, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.
- Minan, dkk. 2021. *Strategi Belajar Inovatif*. Sukoharjo: Pradina Pustaka.
- Rezka, dkk. 2021. *Pembelajaran Jarak jauh pada paud*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rupnidah. 2020. *Media pembelajaran anak usia dini*. Padang: Universitas negeripadang Indonesia.
- Syofiani. 2012. *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: kencana prenada media grup.
- Sundayana, Rosita. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Universitas Sebelas Maret: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, rudi. Dan riyana, Cepi. 2009. *Media pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana prima.