

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART CARD* UNTUK MENSTIMULUS
KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**
(Penelitian *Educational Design Research* untuk Pengembangan Media
Pembelajaran bagi Anak Usia Dini)

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



Disusun oleh:
Elza Ayuanita
1900052

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU
BANDUNG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *SMART CARD* UNTUK MENSTIMULUS
KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh:
Elza Ayuanita
NIM 1900052

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini

**© Elza Ayuanita 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2023**

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

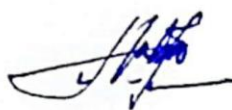
ELZA AYUANITA
NIM 1900052

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART CARD* UNTUK MENSTIMULUS
KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

(Penelitian *Educational Design Research* untuk Pengembangan Media
Pembelajaran bagi Anak Usia Dini)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M. Pd.
NIP 195909011984032001

Pembimbing II



Winti Ananthia, M.Ed.
NIP 197906062005022015

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M. Pd.
NIP 195909011984032001

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART CARD* UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Elza Ayuanita
1900052
elzaayuanita@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena penggunaan media yang kurang inovatif dalam pengenalan keaksaraan awal menyebabkan anak cenderung bosan, kesulitan dan tidak tertarik dalam proses pembelajarannya. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan pengembangan media pembelajaran berupa media *smart card* sebagai media yang dapat membantu menstimulus kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahui prototipe media *smart card* yang dapat menstimulus keaksaraan awal anak, 2) untuk mengetahui hasil uji validasi media *smart card* terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun, 3) untuk mengetahui tahap pelaksanaan bermain menggunakan media *smart card* yang dapat meningkatkan keaksaraan awal anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Educational Design Research (EDR)* dengan model Plomp dan Nieveen. Proses pengumpulan data yang dilakukan berupa angket validasi ahli, angket respon kepala sekolah dan guru, lembar observasi dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian diproses secara kuantitatif melalui skala *likert* dan secara kualitatif melalui bentuk deskriptif untuk memberikan gambaran dan fenomena yang terjadi di lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) prototipe media *smart card* yang dapat menstimulus keaksaraan awal anak adalah membuat desain tertulis, pemilihan gambar pada aplikasi canva, merancang penempatan gambar dan kata pada media *smart card*, dan setelah selesai merancang media dibuat dengan bantuan pihak percetakan untuk menghasilkan prototipe yang siap diujicobakan, 2) Hasil uji validasi media *smart card* terhadap perkembangan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun adalah “Sangat Layak”, 3) Tahapan pelaksanaan bermain menggunakan media *smart card* yang dapat menstimulasi keaksaraan awal anak adalah kegiatan pembuka dengan menumbuhkan semangat anak, kegiatan inti dalam mengeksplorasi suatu objek atau media *smart card* dan kegiatan penutup atau refleksi dengan bentuk kesimpulan sederhana dalam mengakhiri kegiatan pembelajaran. Berdasarkan seluruh hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *smart card* layak digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulus keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun. Implikasi dari temuan penelitian ini yaitu dapat membangkitkan semangat anak dalam kegiatan bermain media *smart card*.

Kata kunci: keaksaraan awal, media *smart card*, anak usia dini.

Elza Ayuanita, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA *SMART CARD* UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**DEVELOPMENT OF SMART CARD MEDIA TO STIMULATE EARLY LITERACY
SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

**Elza Ayuanita
1900052
elzaayuanita@upi.edu**

ABSTRACT

This study was motivated by the use of less innovative media in the introduction of early literacy, causing children to tend to be bored, difficult and uninterested in the learning process. Based on this, the researcher intends to develop learning media in the form of smart card media as a medium that can help stimulate the early literacy skills of children aged 5-6 years. This research aims: 1) to find out the prototype of smart card media that can stimulate children's early literacy, 2) to determine the results of the smart card media validation test on the development of early literacy skills of children aged 5-6 years, 3) to find out the implementation stage of playing using smart card media that can improve children's early literacy. This research uses the Educational Design Research (EDR) research method with the Plomp and Nieveen models. The data collection process was carried out in the form of expert validation questionnaires, principal and teacher response questionnaires, observation sheets and documentation. The data collected was then processed quantitatively through a Likert scale and qualitatively through descriptive forms to provide an overview and phenomena that occur in the field. The results showed that: 1) The prototype of smart card media that can stimulate children's early literacy is to make a written design, select images on the Canva application, design the placement of images and words on smart card media, and after completion of designing the media is made with the help of printing to produce a prototype that is ready to be tested, 2) The results of the smart card media validation test on the development of early literacy skills for children aged 5-6 years are "Very Feasible", 3) The stages of implementing play using smart card media that can stimulate children's early literacy are opening activities by fostering children's enthusiasm, core activities in exploring an object or smart card media and closing or reflection activities in the form of simple conclusions in ending learning activities. Based on all these results, it can be concluded that smart card media is suitable for use as a learning medium that aims to stimulate early literacy in children aged 5-6 years. The implication of the findings of this study is that it can arouse children's enthusiasm in playing smart card media activities.

Keywords: *early literacy, smart card media, early childhood.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
UCAPAN TERIMAKASIH.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Penulisan	7
BAB II MENGENAL KEAKSARAAN DALAM BERMAIN MEDIA	
SMART CARD BAGI ANAK USIA DINI.....	8
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini	8
2.2 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	10
2.3 Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Menstimulasi Keaksaraan	13
2.3.1 Pembelajaran Anak Usia Dini dalam Pendekatan Konstruktivisme ..	14
2.3.2 Belajar Melalui Bermain Media	15
2.4 Media Pembelajaran	16
2.5 Pemanfaatan Media Smart Card untuk Anak Usia Dini	19
2.5.1 Media <i>Smart Card</i>	19
2.5.2 Kelebihan Media <i>Smart Card</i>	22
2.5.3 Kekurangan Media <i>Smart Card</i>	23
2.5.4 Prototipe Media <i>Smart Card</i>	23
2.5.5 Tahap Pelaksanaan Media <i>Smart Card</i>	26
2.6 Penelitian Relevan	29
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	33
3.3 Teknik Pengumpulan Data	33
3.3.1 Kuesioner (Angket)	33
3.3.2 Observasi	33
3.3.3 Dokumentasi.....	34
3.4 Instrumen Penelitian	34
3.5 Prosedur Penelitian	39
3.6 Teknik Analisis Data	41
3.7 Isu etik	43
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Temuan	45
4.1.1 Proses Pengembangan Prototipe Media <i>Smart Card</i> untuk Menstimulus Keaksaraan Awal Anak	45
4.1.2 Hasil Uji Validasi Media <i>Smart Card</i> Terhadap Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun.....	53

Elza Ayuanita, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA SMART CARD UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1.3 Penggunaan Media <i>Smart Card</i> yang dapat Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak.....	57
4.2 Pembahasan	66
4.2.1 Proses Pengembangan Prototipe Media Smart Card untuk Menstimulus Keaksaraan Awal Anak	66
4.2.2 Hasil Uji Validasi Media <i>Smart Card</i> Terhadap Perkembangan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun.....	71
4.2.3 Penggunaan Media <i>Smart Card</i> yang dapat Menstimulasi Keaksaraan Awal Anak.....	73
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Implikasi	75
5.3 Rekomendasi.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Ridwan, Huda, Faisol, W., & Muawanah, H. (2022). Effectiveness of flash card media to improve early childhood hijaiyah letter recognition. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6 (4) hlm 3538- 3542. Diakses melalui: [10.31004/obsesi.v6i4.2097](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2097).
- Andini, A.N. (2022). Pengaruh media flashcard terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1 (1) hlm 8-10. Diakses melalui: <https://doi.org/10.18860/jpau.v1i1.1076>.
- Asmawati, L. (2018). *Perencanaan pembelajaran paud*. PT Remaja Rosdakarya.
- Beaty, J.J. (2013). *Early childhood literacy strategies*. Pearson Education.
- Chaille, C., & Britain, L. (2003). *The young child as scientist: a constructivist approach to early childhood science education, third edition*. Pearson Education.
- Creswell, J.W. (2013). *Research design: qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. SAGE Publications, Inc.
- Fahmi, F. (2018). Membaca permulaan untuk anak paud dan sd/mi kelas awal. *Jurnal Keilmuan dan Pendidikan*, 5 (1) hlm 13-15. Diakses melalui: <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/2971>.
- Fitri, A.E., Saparahayuningsih, S., & Agustriana, N. (2017). Perencanaan pembelajaran kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini. *Jurnal Potensia*, 2 (1) hlm 9-10. Diakses melalui: <https://doi.org/10.33369/jip.2.1.1-13>.
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. CV. Jakad Publishing.
- Halimah, L. (2016). *Pengembangan kurikulum pendidikan anak usia dini*. PT Refika Aditama.
- Hartono, N.D. (2023). Implementasi metode montessori dalam menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak usia dini di lovely bee montessori school malang. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 2 (1) hlm 18. Diakses melalui: <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/jpau>.
- Haryanti, D & Tejaningrum, D. (2020). *Keaksaraan awal anak usia dini*. PT Nasya Expanding Management.
- Hasanah, R. (2021). *Pengembangan media pembelajaran kartu bergambar untuk pendidikan multikultural anak usia dini di tk amanah kelurahan landasan ulin utara kecamatan liang anggang banjarbaru*. Skripsi UIN Antasari. Banjarmasin.

Elza Ayuanita, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA SMART CARD UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Hasnida. (2015). *Media pembelajaran kreatif, Mendukung Pembelajaran pada Anak Usia Dini*. PT Luxima Metro Media.
- Iswadi. (2017). *Teori belajar*. IN MEDIA.
- Kemdikbud. (2019). Programme for international student assessment (PISA). <https://bskap.kemdikbud.go.id/pisa>
- Kurnia, R. (2019). *Bahasa anak usia dini*. Deepublish.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan media pembelajaran anak usia dini*. Gunung Samudera.
- Latif, M., Zukhairina., Zubaidah, R., & Afandi M. (2014). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini: teori dan aplikasi*. Prenadamedia Group.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Prenadamedia Group.
- Maghfiroh, S. & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5 (1) hlm 1563-1564. Diakses melalui: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.
- Mawarni, E.Y. (2021). *Pengembangan media kartu kata untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa*. Skripsi UIN SMH. Banten.
- McLachlan, C.J. & Arrow, A.W. (2017). *Literacy in the early years: reflections on international research and practice*. Springer Singapore.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Pakpahan, A.F., Ardiana, D.P.Y., Mawati, A.T., Wagiu, E.B., Simarmata, J., Mansyur, M.Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F.J., Jamaludin., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Paudpedia.kemdikbud. (2016, September 16). Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/anggun/images/Kurikulum/Permendikbud_146_Tahun_2014.pdf.
- PerpustakaanBSN. (2017). Mengapa Literasi di Indonesia Sangat Terendah. Badan Standardisasi Nasional.
- Plomp, T. & Nieveen, N. (2013). *Educational design research*. SLO.
- Pradana, P.H. & Gerhani, F. (2019). Penerapan media pembelajaran flash card untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 2 (1) hlm 26-29. Diakses melalui: <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>.

Elza Ayuanita, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA SMART CARD UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Puspitasari, N., Izzati, U.A., & Darminto, E. (2022). Penerapan media flash card untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan bahasa pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Basicedu*, 6 (5) hlm 8550, 8555, 8556. Diakses melalui: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3789>.
- Ruwaida, G.A., Harun, C.A., Silawati, E., Ananthia, W., & Mulasari, D.N. (2018). Story project in the context of early childhood education in Indonesia. *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education, Muhammadiyah Surakarta University*, hlm 463.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Pustekom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada.
- Silawati, E. & Abidin, Y. (2019). *Bermain dalam konteks pendidikan anak usia dini*. UPI Press.
- Smaldino, S.E., Lowther, D.L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods)*. Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. & Sujiono, B. (2013). *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. PT Indeks.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan anak usia dini (konsep dan teori)*. PT Bumi Aksara.
- Suyono & Hariyanto. (2012). *Belajar dan pembelajaran (teori dan konsep dasar)*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Tahmidaten, L. & Krismanto, W. (2020). Permasalahan budaya membaca di Indonesia. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10 (1) hlm 26. Diakses melalui: <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>.
- UGM. Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Diakses melalui: <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>.
- Usman, M. (2015). *Perkembangan bahasa dalam bermain dan permainan: untuk pendidikan anak usia dini*. Deepublish.

Wulandari, H. Komariah, K. & Nabilla, W. (2022). Pengembangan media kartu domino untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *MURHUM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3 (1) hlm 80-86. Diakses melalui: [10.37985/murhum.v3i1.91](https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91).

Yusuf, M. (2014). *Metode penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. PRENADAMEDIA GROUP.