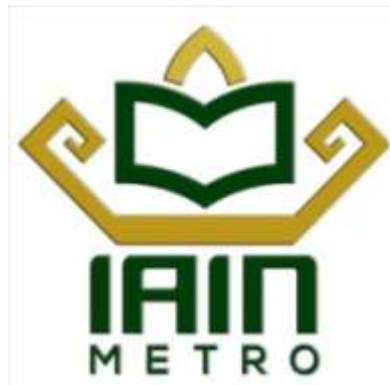


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR DALAM PEMBELAJARAN  
MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**Oleh:**

**AVICA FEBY RAHMAWATI  
NPM. 2001040008**



**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H / 2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR DALAM PEMBELAJARAN  
MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

AVICA FEBY RAHMAWATI  
NPM. 2001040008

Pembimbing: Edo Dwi Cahyo, M.Pd.

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
1445 H / 2024 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : AVICA FEBY RAHMAWATI  
NPM : 2001040008  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PIAUD



**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

Metro, 10 Juni 2024  
Pembimbing

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002

## **PERSETUJUAN**

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR DALAM  
PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN ANAK  
USIA 4-5 TAHUN

Nama : AVICA FEBY RAHMAWATI

NPM : 2001040008

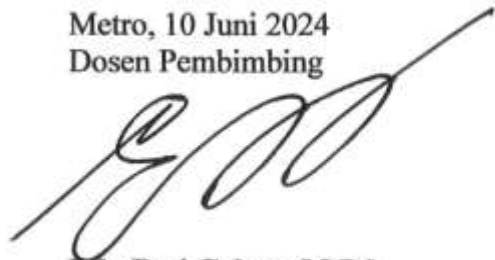
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

## **DISETUJUI**

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 10 Juni 2024  
Dosen Pembimbing



**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 3411  
Telp. (0725) 41507; faksimili (0725) 47296; website: [www.metrouniv.ac.id](http://www.metrouniv.ac.id); E-mail: [iaimetro@metrouniv.ac.id](mailto:iaimetro@metrouniv.ac.id)

**PENGESAHAN SKRIPSI**

Nomor : 0-3542 / 14-201 / 0 / 00.009 / 07/2024

Skripsi dengan Judul: PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN, disusun oleh Avica Feby Rahmawati, NPM. 2001040008, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada hari/tanggal Jum'at, 21 Juni 2024.

**TIM PENGUJI MUNAQOSYAH**

Ketua / Moderator : Edo Dwi Cahyo, M.Pd.

Penguji I : Dr. Kísno, M.Pd.

Penguji II : Revina Rizqiyani, M.Pd.

Sekretaris : Alimudin, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**Dr. Zuhairi, M.Pd**  
NIP. 19620612198931006

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN

Oleh:  
**AVICA FEBY RAHMAWATI**

Pengembangan media kotak pintar di lembaga pendidikan anak usia dini Puspa Kencana Punggur belum maksimal, media kotak pintar dapat digunakan untuk pembelajaran bagi anak kelompok A dan kelompok B. Fokus penelitian yang dilakukan pada kelompok A dilatar belakangi oleh adanya anak didik yang kesulitan dalam kemampuan membaca permulaan sehingga belum mampu mengenal abjad secara keseluruhan, permasalahan lain yang ditemukan yaitu kemampuan dalam membedakan huruf kapital dan huruf kecil, kemampuan membaca gabungan suku huruf menjadi kata, media yang digunakan dalam peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia dini lebih fokus kepada media buku cerita, sticker abjad, poster abjad dan kartu abjad secara sederhana.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis kotak pintar melalui uji kelayakan dan efektivitas. Metodologi penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Riset and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu *Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan hasil uji coba secara empiris. Hasil rekomendasi dari ahli media dan ahli materi terletak pada aspek desain media dan keterbacaan yang telah dilakukan tindakan perbaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan skor rata-rata sebesar 92,65% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba produk terhadap 20 peserta didik sebagai responden menunjukkan skor rata-rata sebesar 77,19% dengan kategori sangat layak. Dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam aktivitas pembelajaran bagi anak usia dini.

**Kata Kunci:** *Kotak Pintar, Media Pembelajaran, Membaca Permulaan*

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : AVICA FEBY RAHMAWATI

NPM : 2001040008

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 10 Juni Mei 2024  
Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow and red postage stamp. The stamp features a portrait of a man and the text '10000' and '10000 MEYERS TEMPEL'. Below the stamp, the alphanumeric code '52ALX160351635' is visible.

**Avica Feby Rahmawati**  
NPM. 2001040008

## MOTTO

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ ﴿٤٥﴾

**Artinya:** “Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sesungguhnya (salat) itu benar-benar berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyuk”. (Q.S Al Baqarah: 45).



## **PERSEMBAHAN**

Dengan kerendahan hati rasa syukur kepada Allah SWT, saya ucapkan terima kasih kepada :

1. Ayah Agus Heriyanto dan Ibu Rumini, kedua orangtua peneliti yang telah memberi segala pengorbanan yang tulus kasih, tanpa lelah memberikan kasih sayang, mendoakan, memberikan motivasi serta semangat demi keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Ayah, Ibu Panjang umur, sehat, dan bahagia selalu.
2. Azzyla Shesa Rahmawati dan Anazkya Najwa Fathin Rahmawati, kedua adik-adik peneliti yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Almamater Institut Agama Islam Negeri Metro (IAIN Metro).

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam Program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1).

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA selaku Rektor IAIN Metro
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dosen FTIK IAIN Metro
3. Bapak Edo Dwi Cahyo, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro serta selaku Dosen Pembimbing
4. Ibu Aneka, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Metro
5. Bapak Dr. Kisno, M.Pd selaku Dosen Penguji I
6. Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd selaku Dosen Penguji II
7. Kepala PIAUD dan dewan guru PIAUD Puspa Kencana Punggur

Semoga amal baik yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini dapat dibalas oleh Allah SWT. Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga kedepannya dapat lebih baik, semoga skripsi ini dapat memberikan wawasan dan inspirasi untuk melakukan hal-hal baik kemudian dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya, Aamiin.

Metro, 10 Juni 2024  
Peneliti,



**Avica Feby Rahmawati**  
NPM. 2001040008

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMBUNG</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan .....	9
G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Kajian Teori .....	11
1. Pembelajaran Membaca Permulaan .....	11
2. Tujuan Membaca Permulaan .....	14
3. Aspek-aspek Membaca Permulaan .....	15
4. Indikator Membaca Permulaan .....	16
5. Media Pembelajaran .....	18
6. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	20
7. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	22
8. Media Kotak Pintar .....	24
9. Klasifikasi Media Kotak Pintar.....	26
10. Fungsi dan Manfaat Media Kotak Pintar .....	29
B. Kajian Studi yang Relevan .....	31
C. Kerangka Pikir .....	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	35
B. Prosedur Pengembangan.....	36

C.	Desain Uji Coba Produk .....	39
1.	Desain Uji Coba.....	39
2.	Subjek Uji Coba.....	39
D.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	40
1.	Teknik Pengumpulan Data .....	40
2.	Instrumen Penelitian .....	43
E.	Teknik Analisa Data.....	44
1.	Analisis Kelayakan Media .....	45
2.	Analisis Respon Guru dan Peserta Didik.....	46
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A.	Hasil Pengembangan Produk Awal .....	48
1.	Hasil Analisis dan Kebutuhan.....	48
2.	Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Awal.....	49
B.	Hasil Validasi .....	53
1.	Hasil Validasi Ahli Media .....	53
2.	Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
C.	Hasil Uji Coba Produk.....	56
1.	Hasil Uji Coba Angket Respon Guru.....	56
2.	Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik .....	58
D.	Kajian Produk Akhir .....	60
E.	Keterbatasan Penelitian.....	68
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
A.	Kesimpulan.....	69
B.	Saran.....	70
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
	<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Anak Menggunakan Media Kotak Pintar .....	17
Tabel 3.1 Instrumen Observasi.....	44
Tabel 3.2 Instrumen Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media.....	46
Tabel 3.3 Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik .....	47
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	55
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Angket Respon Guru .....	57
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I .....	58
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap II.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Media Kota Pintar .....	26
Gambar 2.2 Bagan Alur Kerangka Pikir .....	34
Gambar 3.1 Alur Penelitian Pengembangan Model ADDIE .....	35
Gambar 3.2 Bagan Alur Penelitian Pengembangan Media Kotak Pintar .....	42
Gambar 4.1 Grafik Perkembangan Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 1 dan Tahap 2.....	60
Gambar 4.2. Media Kotak Pintar .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Wawancara Guru.....	75
Lampiran 2	Lembar Hasil Wawancara Guru .....	77
Lampiran 3	Lembar Validasi Ahli Materi .....	79
Lampiran 4	Lembar Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Lampiran 5	Lembar Validasi Ahli Media .....	85
Lampiran 6	Lembar Hasil Validasi Ahli Media .....	88
Lampiran 7	Lembar Angket Respon Guru.....	91
Lampiran 8	Lembar Hasil Uji Coba Angket Respon Guru.....	93
Lampiran 9	Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I.....	95
Lampiran 10	Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I	99
Lampiran 11	Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2 .....	103
Lampiran 12	Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2	110
Lampiran 13	Surat Bimbingan Skripsi (SK Pembimbing) .....	115
Lampiran 14	Surat Izin Prasurvey .....	116
Lampiran 15	Surat Balasan Prasurvey.....	117
Lampiran 16	Surat Izin Research .....	118
Lampiran 17	Surat Balasan Izin Research.....	119
Lampiran 18	Surat Keterangan Penggunaan Media .....	120
Lampiran 19	Surat Tugas.....	121
Lampiran 20	Bukti Bebas Pustaka Prodi PAUD .....	122
Lampiran 21	Bukti Bebas Pustaka Perpustakaan .....	123
Lampiran 22	Outline dan APD .....	124
Lampiran 23	Foto Dokumentasi .....	129





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keterampilan membaca permulaan adalah keterampilan yang berkonsentrasi pada kata dan kalimat yang dibaca. Keterampilan membaca pada hakekatnya adalah penumbuhan keterampilan, dimulai dari kemampuan mengenal kata, kalimat, dan paragraf dalam membaca sampai pada kemampuan memahami secara kritis dan evaluatif isi bacaan secara utuh.<sup>1</sup> Anak yang gemar membaca maka kemampuan dan hasil akademisnya akan lebih baik. Karena di dalam membaca, mental dan otak anak akan aktif serta pikiran dan imajinasi anak sama-sama aktif kemudian berinteraksi dengan orang yang lebih tua juga dapat mendukung perkembangan bahasa pada anak itu sendiri.

Pentingnya menstimulasi keterampilan membaca bagi anak usia dini dalam kehidupan karena dengan menggunakan bahasa, anak akan mampu berkomunikasi dengan orang lain. Salah satu upaya dalam menstimulasi kemampuan membaca anak adalah dengan proses pembelajaran menggunakan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Kemampuan membaca anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang terpadu serta mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata, menghubungkan kata dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud

---

<sup>1</sup> Hasma, Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I SD Negeri Nambo Kec. Bungku Timur, Jurnal Kreatif Tadulako Online. Vol. 3 No. 1 (2017)

bacaan.<sup>2</sup> Pemahaman akan pentingnya membaca pada anak usia dini memerlukan penggunaan metode atau strategi yang sesuai dengan usia anak. Metode yang dapat digunakan adalah pendekatan yang menarik, baik secara individu maupun kelompok. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kemampuan membaca awal anak antara lain dengan bermain permainan sambil belajar menggunakan materi pembelajaran yang menarik. Bermain sambil belajar memerlukan dukungan yang sesuai dengan materi yang disampaikan, aktivitas yang dilakukan dan sesuai dengan tingkat berpikir anak. Media pembelajaran anak PAUD harus mampu menciptakan motivasi dan minat pada anak.

Selain itu, pendidik dan orang tua perlu memperhatikan minat dan bakat anak agar pembelajaran dapat diterima dengan baik, mulai membaca merupakan tahapan yang membawa seseorang dari tidak bisa membaca menjadi bisa membaca. Jika belajar membaca anak diarahkan untuk bisa mengetahui macam-macam huruf serta susunannya sebelum membentuk kata dan kalimat dan seterusnya, menumbuhkan minat baca lebih kepada wilayah permainan dari huruf itu sendiri.<sup>3</sup> Dalam menstimulasi minat membaca anak dalam proses pembelajaran mampu memberikan informasi baru yang dapat menggugah rasa ingin tahu anak dalam pembelajaran AUD, anak diberikan

---

<sup>2</sup> Yulia, "Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020): 1156–1163.

<sup>3</sup> Yuli Astuti, *Cara Mudah Asah Otak Anak* (Yogyakarta: FlashBooks, 2016)

keleluasaan untuk mengeksplorasi pengetahuan sebanyak mungkin sesuai tingkat perkembangan kecerdasannya.<sup>4</sup>

Proses membaca permulaan untuk anak usia dini yang menarik bisa guru ciptakan dengan media yang dapat dipengaruhi supaya peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran dan tidak merasa bosan. Media ini ialah media yang menjadikan komponen utama sehingga dapat melengkapi tahapan mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran di PAUD Puspa Kencana Punggur. Dalam proses pembelajaran menggunakan media kotak pintar anak dapat melihat pola abjad, mengikuti dan menyuarakan abjad, mengenal berbagai macam bilangan, hewan, buah-buahan, profesi, peralatan sekolah, peralatan rumah, alat musik, panca indera, mengenal macam-macam warna yang terdapat pada kotak pintar. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan media kotak pintar secara menarik sehingga proses pembelajaran dapat maksimal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2024 di PAUD Puspa Kencana Punggur, didapatkan penjelasan jika kemampuan membaca permulaan di PAUD Puspa Kencana kelompok A adanya peserta didik yang masih kesulitan sehingga belum mampu mengenal keseluruhan abjad. Masalah lain yang ditemukan yaitu peserta didik yang belum mampu membedakan huruf kapital dengan huruf kecil yang sesuai dan belum mampu membaca gabungan suku huruf menjadi kata. Karena perkembangan setiap anak berbeda-beda sama halnya dengan membaca, masih terdapat anak yang

---

<sup>4</sup> Fadillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014)

sudah lancar membaca dan terdapat anak yang belum dapat mengenal beberapa huruf abjad serta belum dapat membedakan beberapa huruf abjad. Selain itu permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu pada media, media yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan di PAUD Puspa Kencana hanya menggunakan media buku cerita, sticker abjad, poster abjad dan kartu abjad. Namun kartu abjad yang terdapat tidak lengkap sehingga peserta didik kesulitan dalam melakukan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media berbasis kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun.

Dengan demikian salah satu strategi untuk membantu mengembangkan keterampilan membaca pada penelitian ini adalah dengan menggunakan media yang menarik semangat belajar anak. Seiring berjalannya waktu, perlu dilakukan pembaharuan materi pembelajaran di sekolah. Salah satu reformasi yang dilakukan adalah pengembangan media yang memudahkan guru mencapai tujuan pembelajarannya.

Pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menciptakan produk baru dan menguji efektivitas produk tersebut. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan pada peneliti selama proses pembelajaran adalah media pembelajaran Kotak Pintar. Kotak Pintar berbentuk kubus dengan 4 sisi berisi gambar, kartu bergambar dan kartu kata, kotak pintar adalah kotak yang berisi alat-alat pembelajaran, media kotak pintar salah satu jenis media pembelajaran anak usia dini dengan media visual. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar adalah

media visual berbentuk kubus yang berisi alat-alat pembelajaran untuk anak usia dini yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satu tujuannya adalah meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Media kotak pintar ini berisi gambar-gambar yang dapat memotivasi anak sehingga anak akan tertarik dan menyenangkan dalam menggunakan media kotak pintar.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini mempunyai keunggulan berupa kotak pintar yang disajikan secara kompleks dan kontekstual yang memuat *puzzle* abjad, *puzzle* warna, *puzzle* kendaraan, gambar angka, gambar keluarga, gambar kendaraan, gambar buah-buahan, gambar hewan, gambar peralatan sekolah, gambar peralatan rumah, gambar alat musik, gambar panca indera, gambar bilangan dan penjelasannya. Bahan pembelajaran dibuat dengan ukuran yang tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar, penggunaan kotak pintar pada proses awal pembelajaran membaca diharapkan dapat membangkitkan semangat, minat dan keinginan baru pada diri anak serta menimbulkan motivasi baru bagi pendidik agar lebih semangat dengan merangsang kegiatan pembelajaran yang menarik melalui media.

Berikut petikan hasil wawancara bersama Ibu Novi Jamiawati selaku kepala PAUD, mengenai kebutuhan media pembelajaran untuk menangani kendala yang dihadapi. Beliau mengatakan bahwa “Media pembelajaran yang berupa media permainan sangat dibutuhkan dalam menunjang kegiatan pembelajaran peserta didik PAUD Puspa Kencana ini. Media permainan adalah media yang efektif digunakan dalam menjembatani penyampaian

materi untuk anak-anak. Dikatakan efektif karena kebosanan anak dalam belajar yang cukup cepat, melalui media permainan anak biasanya dapat belajar lebih lama dan materi yang kami sampaikan lebih luas. Media permainan banyak disukai oleh anak-anak di PAUD karena warna dan bentuknya, akan tetapi keberadaan media permainan materi membaca permulaan masih terbatas. Kesulitan-kesulitan yang masih di jumpai dalam belajar abjad pada anak yaitu belajar menyebutkan abjad secara berurutan, untuk pengenalan konsep huruf sebagian anak-anak sudah dapat memahami secara bertahap melalui perantara benda-benda sekitar.”<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan untuk merangsang, mengembangkan dan menanamkan pemahaman pada anak usia dini. Media kotak pintar merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan pada masa kanak-kanak untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mencoba menciptakan cara baru untuk meningkatkan keterampilan membaca anak usia dini dengan menggunakan cara menarik. Media ini sebagai penunjang pendidikan tambahan pada awal pembelajaran membaca, adanya media ini didasari oleh asumsi bahwa anak akan belajar lebih baik jika materi pembelajaran disajikan dalam berbagai bentuk, modalitas yang melibatkan visual (penglihatan). Media kotak pinar dapat digunakan oleh guru di kelas pada saat proses belajar mengajar, media kotak pintar tetap mengaktifkan aspek motorik, kognitif, dan pengalaman anak dalam menemukan kata dengan

---

<sup>5</sup> Hasil Wawancara dengan Kepala PAUD Puspa K encana Punggur, pada hari Selasa 14 Mei 2024

benda-benda disekitarnya. Media kotak pintar dapat digunakan dengan mudah sehingga guru tidak perlu khawatir dalam mempelajarinya, kotak pintar dapat dimainkan secara individu atau kelompok dengan didampingi oleh guru.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka identifikasi masalahnya yaitu:

1. Kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok A di PAUD Puspa Kencana masih belum berkembang dengan baik.
2. Media pembelajaran yang digunakan di PAUD Puspa Kencana dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan masih terbatas.
3. Masih terdapat anak yang belum mampu memahami serta mengenal banyak abjad.
4. Belum dikembangkannya media pembelajaran Kotak Pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan pengembangan media kotak pintar dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia 4-5 tahun di PAUD Puspa Kencana.

1. Peningkatan media kotak pintar pada kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun
2. Penulis memilih fokus melakukan peningkatan media kotak pintar dengan menggunakan kotak berisikan berbagai macam gambar, permainan puzzle abjad, puzzle kendaraan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penulisan ini adalah “Bagaimana Pengembangan Media Kotak Pintar Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Puspa Kencana?”

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diperoleh pertanyaan peneliti sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak?
2. Bagaimana kelayakan media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak?
3. Bagaimana respon guru dan respon peserta didik terhadap media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media berbasis kotak pintar di PAUD Puspa Kencana Punggur
2. Menganalisis kelayakan media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini
3. Menganalisis respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis kotak pintar dalam kegiatan pembelajaran.



## **F. Manfaat Produk yang Dikembangkan**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang baik yang bersifat teoritis dan praktis. Secara teoritis media pembelajaran kotak pintar mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan meningkatkan kemampuan membaca anak. Manfaat secara praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, Pengembangan produk media kotak pintar dapat dijadikan sebagai proses awal dalam melakukan penelitian media kotak pintar yang dapat menarik motivasi semangat belajar anak dan menjadikan pembelajaran yang menyenangkan serta tidak monoton.
2. Bagi guru, media kotak pintar diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreatifitas diri dalam menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pengembangan kemampuan membaca permulaan anak. sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.
3. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan media kotak pintar sehingga dapat mengembangkan aspek perkembangan membaca permulaan secara mudah, menarik dan motivasi belajar meningkat.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan berupa media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media kotak pintar dibuat 3 dimensi, Dengan ukuran 30x30 cm dan tinggi 31,5cm. Media kotak pintar ini memiliki cover berupa kotak yang di dalam kotak disajikan bentuk yang tersimpan rapi pada tempat seperti cover kotak. Pada kotak ini berisi gambar, kata, suku kata, huruf dan kalimat sederhana sesuai pada tema yang telah ditentukan.
2. Gambar yang disajikan didesain dan beberapa gambar diambil dari internet.
3. Bahan kertas yang digunakan untuk gambar yaitu kertas *art paper* ukuran 210 gsm dan harbot ukuran 40 mm
4. Bahan perekat yang digunakan untuk media berupa lem alteco, *double tape* ukuran 12 mm dan 24 mm, lakban bening ukuran besar.
5. Media kotak pintar pada setiap sisinya dilapiskan *sticker kromo* bergambar dengan plastik *glossy* untuk pelapis agar terhindar dari air.
6. Unsur yang terkandung pada produk media pembelajaran ini yaitu unsur visual diantaranya gambar dan kata. Pembelajaran yang disajikan media kotak pintar pada membaca permulaan anak usia 4-5 tahun adalah kata sederhana dalam kehidupan sehari-hari anak dengan tema “Diriku dan Lingkunganku”.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pembelajaran Membaca Permulaan

Membaca permulaan atau membaca awal lebih menekankan pada pengenalan dan pengucapan lambang-lambang bunyi yang berupa huruf, kata dan kalimat dalam bentuk sederhana. Membaca merupakan aktivitas auditif dan visual untuk memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata yang meliputi proses decoding atau membaca teknis dan proses pemahaman.<sup>6</sup> Membaca permulaan dapat diartikan suatu tahap awal yang dilakukan oleh anak untuk memperoleh kecakapan dalam membaca. Kemampuan atau keterampilan mengenal tulisan sebagai lambang atau simbol bahasa, sehingga anak dapat menyuarakan tulisan tersebut.

Membaca permulaan bagi anak adalah tahap awal anak belajar mengenal huruf dan simbol bunyi dan mensuarakannya, sebagai dasar dalam pembelajaran membaca berikutnya.<sup>7</sup> Membaca permulaan adalah kesanggupan anak dalam membaca gambar untuk mengenal huruf, suku kata, dan kata yang melambangkannya sehingga dapat membaca kata demi kata dalam kalimat sederhana.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Adharina Dian Pertiwi, "Study Deskriptif Proses Membaca Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 760.

<sup>7</sup> Sujarwo, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Compact Disc pada Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2016): 30.

<sup>8</sup> Khusnul Laely, "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Gambar," *Jurnal Pendidikan Usia Dini* 7, no. 2 (2013): 308.

Membaca permulaan anak usia dini adalah anak perlu memperhatikan dua hal pada tahap membaca permulaan yaitu keteraturan bentuk dan pola gabungan huruf. Kemampuan anak untuk memahami akan adanya keteraturan bentuk huruf mempunyai prasyarat yang sifatnya kognitif. Berdasarkan aspek kognitifnya, anak dapat membedakan garis lurus, bundaran, bengkokan, setengah lingkaran, mengidentifikasi kata dan lain sebagainya.<sup>9</sup> Belajar membaca sejak dini atau membaca permulaan anak usia dini akan menambah kosa kata, pengetahuan baru pribadi yang kritis. Anak yang belajar membaca sejak dini memiliki wawasan yang luas dan dapat mengembangkan imajinasi dengan baik. Belajar membaca perlu diberikan stimulasi yang baik oleh pendidik maupun orang tua sehingga membantu anak dalam mengembangkan kemampuan verbalnya dan juga memperkenalkan anak akan angka, kata-kata, warna dan bentuk.<sup>10</sup>

Proses membaca permulaan anak usia dini lebih kepada kegiatan yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf, melafalkan huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi atau menyuarakan huruf, suku kata, dan kalimat yang dibentuk dalam tulisan ke dalam bentuk lisan.<sup>11</sup> Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar anak, bila kemampuan dasarnya itu tidak kuat maka masa pada tahap

---

<sup>9</sup> Basuki, *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid TK* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), 24.

<sup>10</sup> Ana Widyastuti, *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017), 5.

<sup>11</sup> Adharina Dian Pertiwi, "Study Deskriptif Proses Membaca Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016): 760-761.

selanjutnya anak-anak mengalami kesulitan. Kemampuan membaca permulaan sebagai bekal anak untuk masuk dalam jenjang berikutnya. Membaca permulaan lebih menekankan pada pengkondisian anak mengenal bahan bacaan. Pembelajaran membaca permulaan juga melibatkan pada proses berfikir mengenal lambang-lambang untuk dibaca dan juga dipahami.

Ada beberapa aspek yang terlibat dalam proses membaca, yakni 1) aspek sensori yaitu, kemampuan untuk memahami simbol-simbol tertulis, 2) aspek perseptual yaitu, kemampuan untuk menginterpretasikan apa yang dilihat sebagai simbol, 3) aspek skemata yaitu, kemampuan menghubungkan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada, 4) aspek berpikir yaitu, kemampuan membuat jawaban materi yang telah dibaca, 5) aspek afektif yaitu, yang berkenaan dengan minat pembaca yang berpengaruh terhadap kegiatan membaca.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan merupakan proses anak belajar mengenal huruf serta menyuarakannya, mengenal suku abjad menjadi kata, membaca kata demi kata dalam kalimat sederhana, dan mengenal huruf vocal. Fungsi dari huruf vocal bagi anak sangat penting karena, huruf vocal diperlukan untuk menyambung huruf atau rangkaian dari kumpulan-kumpulan huruf yang dijadikan satu kata. Cara yang digunakan untuk mempelajarinya yaitu dengan cara yang menyenangkan dan menarik perhatian anak. Membaca sebuah proses yang melibatkan kemampuan visual dan kemampuan

---

<sup>12</sup> Esti Ismawati, *Belajar Bahasa Di Kelas Awal* (Yogyakarta: Ombak, 2017), 50.

kognitif. Kedua kemampuan ini diperlukan untuk memberikan lambang-lambang huruf agar dapat dipahami dan menjadi bermakna bagi anak.

## 2. Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan membaca permulaan adalah agar anak dapat mengenal huruf, serta membaca kata, kalimat sederhana dengan lancar dan tepat.<sup>13</sup> Ada beberapa tujuan membaca permulaan diantaranya agar anak memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang wajar dan agar anak memiliki kemampuan dasar untuk dapat membaca lanjut. Adapun beberapa tujuan membaca yang cocok dengan pembelajaran anak usia dini yaitu kesenangan, menggunakan strategi tertentu, memperbaharui pengetahuan tentang suatu topik, mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.<sup>14</sup>

Anak-anak yang mendapatkan pelajaran membaca dini umumnya lebih maju di sekolah. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini dapat dilaksanakan selama masih dalam batas-batas aturan pendidikan prasekolah dan sesuai dengan karakteristik anak. Kemampuan yang diperoleh anak pada saat membaca permulaan akan berpengaruh

---

<sup>13</sup> Ari Musodah, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B2 RA Ma'arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbalingga* (Yogyakarta: UNY, 2014), 12.

<sup>14</sup> Salmiati dan Samsuri, "Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Paud Di Kabupaten Aceh Besar," *Jurnal Buah Hati* 5, no. 2 (2018): 118–126.

terhadap kemampuan membaca lanjut mereka.<sup>15</sup> Oleh karena itu, pengembangan keterampilan membaca anak usia dini Menampilkan suatu eksperimen untuk mengaplikasikan informasi yang diperoleh dalam beberapa cara lain dan mempelajari struktur teks.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah untuk mendapatkan informasi mencakup isi dan makna bacaan. Membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun adalah memperkenalkan lambang-lambang dan bunyi sesuai dengan intonasinya. Membaca akan mempengaruhi tujuan seorang anak dalam membaca maka semakin tinggi pula kemampuan anak dalam memahami bacaannya. Pembelajaran membaca perlu difokuskan pada pemahaman membaca bacaan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan terampil dalam membaca dengan ini pendidik membuat inovasi baru dengan cara meningkatkan kemampuan membaca peserta didik melalui media kotak pintar yang diharapkan agar peserta didik lebih termotivasi dan terampil dalam belajar.

### **3. Aspek-aspek Membaca Permulaan**

Membaca permulaan suatu proses yaitu proses *recording* dan *decoding*. Pada proses *recording*, pembelajaran membaca merujuk pada kata-kata dan kalimat yang kemudian diasosiasikan dengan bunyi-bunyi yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan. Pada proses *decoding*, membaca merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam

---

<sup>15</sup> Endang Setyowati, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kotak Misteri pada Anak," *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang* 2, no. 2 (2014).

kata-kata. Pembelajaran membaca permulaan lebih menitik-beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti ketepatan dalam menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran serta kejelasan suara. Membaca permulaan meliputi: (1) pengenalan bentuk huruf; (2) pengenalan unsur-unsur linguistik; (3) pengenalan hubungan/korespondensi pola ejaan dan bunyi (kemampuan menyuarakan bahan tertulis); dan (4) kecepatan membaca bertaraf lambat.<sup>16</sup>

Aspek bahasa salah satunya yaitu seorang pembaca harus menjadi pembaca aktif dapat mengetahui makna bacaan, dapat mengembangkan pengetahuan yang di dapat dari membaca tidak hanya untuk dirinya sendiri tetapi berguna untuk orang lain. Ketika mengajarkan anak membaca tidak hanya sekedar mengenalkan simbol huruf tetapi ajarkan anak untuk berfikir lebih jauh dengan menalar makna dari bacaan tersebut seperti membaca buku cerita beritahukan makna yang terkandung dalam buku cerita. Anak tidak hanya dapat membaca tetapi anak mengetahui isi dari bacaan tersebut. Dengan membaca dapat memperoleh banyak pemahaman tentang suatu bacaan, membaca harus memiliki tujuan seseorang yang memiliki tujuan membaca maka akan mempunyai kesadaran untuk membaca.

#### **4. Indikator Membaca Permulaan**

Berdasarkan aspek kemampuan membaca permulaan yang mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 137 Tahun 2014 tentang membaca permulaan yang

---

<sup>16</sup> Muammar, *Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar* (Mataram: Sanabil, 2020)



menyatakan bahwa kemampuan anak usia 4-5 tahun terdiri dari kemampuan untuk mengenal simbol-simbol, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada disekitarnya dan mengucapkan huruf A sampai Z.<sup>17</sup>

Indikator kemampuan membaca permulaan anak usia 4-5 tahun meliputi:

- a. Menyebutkan simbol huruf yang dikenal
- b. Mengenal bunyi huruf,
- c. Mengenal bunyi huruf awal,
- d. Membedakan huruf,
- e. Membedakan suara hewan disekitarnya,
- f. Membedakan suara benda disekitarnya.

**Tabel 2.1**  
**Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Anak**  
**Menggunakan Media Kotak Pintar**

	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>
Ruang Lingkup Perkembangan bahasa "Keaksaraan" Usia 4-5 tahun	Mengenal simbol- simbol huruf yang dikenal	Anak dapat mengenal banyak macam-macam abjad dan bilangan
		Anak dapat mengenal abjad melalui kotak pintar sesuai dengan gambar dan warnanya.
	Mengenal suara dari nama benda- benda yang ada di sekitarnya	Anak dapat menyuarakan membedakan huruf kapital dan huruf kecil melalui media kotak pintar dengan lambang abjad
		Anak dapat menyuarakan dan menyebutkan gambar pada kotak pintar
	Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.	Anak dapat menirukan tulisan sesuai gambar pada kotak pintar
		Anak dapat menunjukan lambang abjad, bilangan yang ada dalam pada kotak pintar.

<sup>17</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Tingkat perkembangan bahasa pada lingkup keaksaraan menjelaskan bahwa tingkat perkembangan bahasa anak pada lingkup keaksaraan yaitu meliputi kemampuan menyebutkan simbol-simbol yang dikenal, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf yang sama, dan membaca nama sendiri.<sup>18</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan kemampuan bahasa anak dalam lingkup keaksaraan meliputi, dapat menghubungkan gambar dan benda dengan kata, menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu, menjiplak huruf, meniru huruf dan membuat huruf. Tahap ini berada pada umur 4-5 tahun dimana anak masih banyak memerlukan stimulus dari guru maupun orang tua untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan tersebut.

## **5. Media Pembelajaran**

Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada para peserta didik. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan indera, hambatan jarak dan waktu dan lain-lain dapat dibantu dengan memanfaatkan media.<sup>19</sup> Media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya, meja adalah sebuah sarana pembelajaran. Namun saat meja digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep bangun datar maka meja tersebut dapat disebut sebagai media pembelajaran. Maka dari

---

<sup>18</sup> Rusniah, "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita pada Kelompok A di TK Malahayati Neuheun Tahun Pelajaran 2015/2016," *Jurnal Edukasi* 3, no. 1 (2017): 118.

<sup>19</sup> 3 Farida, Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis VCD, Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 6, No. 1, (2015)

itu sama halnya dengan benda-benda asli dan benda-benda rancangan yang dipersiapkan khusus untuk mendukung kegiatan pembelajaran.<sup>20</sup> Media dalam kegiatan pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan saat pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.<sup>21</sup> Media pembelajaran juga merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.<sup>22</sup> Media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses ajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>23</sup>

Berdasarkan definisi tentang media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berupa fisik atau teknis dalam proses pembelajaran

---

<sup>20</sup> Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 4.

<sup>21</sup> Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 3–4.

<sup>22</sup> Ardian Asyhari dan Helda Silvia, *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu 05*, 2016, 3.

<sup>23</sup> Ari Prayoga, *Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android 3*, 2018, 63.

yang dapat membantu pendidik untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah distandarisasikan. Media pembelajaran juga sebagai fasilitas belajar yang dapat menunjang belajar anak sehingga pencapaian ilmu yang diharapkan tercapai dengan baik dan dapat menyampaikan pesan-pesan.

## 6. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran hendaknya diketahui fungsinya. Agar mengetahui kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut. Berikut adalah fungsi media dalam proses pembelajaran:<sup>24</sup>

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai media belajar yang dijadikan sebagai penghubung antara pendidik dan murid dalam menbagikan ilmu melalui media tersebut.
- b. Fungsi Semantik yaitu sebuah cabang bahasa yang mempelajari makna yang terkandung pada suatu bahasa, kode maupun jenis representasi.
- c. Media pembelajaran yang mudah dipahami oleh murid melalui lambing symbol dari isi yaitu pikiran atau perasaan yang menjadi totalitas pesan dalam sebuah media pembelajaran yang tidak dapat dipindahkan.
- d. Media pembelajaran yang mampu mentransportasi suatu objek dalam proses pembelajaran. Dan mampu merekam dan menyimpan hal baru yang diberikan oleh pendidik melalui media pembelajaran.

---

<sup>24</sup> Prayoga, *Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android 3*, 2018, 80.

Manfaat penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan di mana pun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8) Peranan guru ke arah yang positif.<sup>25</sup>

Manfaat lain media yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membuat anak aktif dalam proses pembelajaran, dan mengatasi kesulitan mengajar guru. Kesulitan guru dalam menjelaskan suatu materi pada anak maka dapat menggunakan media sebagai bantuan untuk menjelaskan materi tersebut sehingga menimbulkan persepsi yang sama. Dengan menggunakan media, materi yang disampaikan akan lebih mudah dimengerti oleh anak.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2014), 166.

<sup>26</sup> Titik Asroriyah, *Skripsi: Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Kalikotak Sendangsari Minggir Sleman* (Yogyakarta: UNY, 2014), 38.

Dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran itu sangat penting bagi guru maupun anak. Dapat mempermudah proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan dapat dipahami oleh anak.

## 7. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu:

### a. Media *manipulative*

Media manipulative adalah segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan dan dimanipulasikan. Hal ini menunjukkan bahwa segala sesuatu yang bisa dan biasa ditemukan anak dalam kesehariannya dapat dijadikan media pembelajaran yang lebih kontekstual, seperti penggunaan kancing, gelas plastik, bola kecil, kaleng, kardus, karet gelang, dan tutup botol.

### b. Media *pictorial*

Media pictorial adalah manipulasi dari media sebenarnya, biasanya diimplementasikan dalam bentuk-bentuk gambar. Alasan yang mendasari penyediaan media ini adalah perkembangan pemahaman anak dari masa transisi pra operasional menuju masa operasional konkret.

### c. Media *symbolic*

Media ini memberikan kepada anak yang sudah memiliki tingkat pemahaman yang cukup matang. Media pada tahap ini sudah

tidak lagi menggunakan benda-benda atau gambar-gambar, melainkan dengan rumus-rumus, grafik ataupun lambang operasional.<sup>27</sup>

Jenis media yang lazim dipakai di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya:

1) Media visual/media grafis

Media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya paling sering digunakan oleh guru pada lembaga Pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema Pendidikan yang sedang dipelajari. Contoh media grafis diantaranya: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe, papan flannel, papan buletin.

2) Media audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3) Media proyeksi diam (audio-visual)

Mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan

---

<sup>27</sup> Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), 37.

media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, permainan (game), dan simulasi.<sup>28</sup>

## 8. Media Kotak Pintar

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk mentransfer pesan dan informasi antara guru dan siswa. Media dapat digunakan untuk kegiatan belajar individu atau kelompok.<sup>29</sup> Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik (ataupun sebaliknya).<sup>30</sup> Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran juga dipahami sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Media Kotak pintar adalah media berbentuk kubus dengan empat sisi dan di dalamnya terdapat gambar, pop up dan puzzle. Pop up tersebut adalah kartu bergambar dan kartu kata. Kotak pintar adalah alat berbentuk

---

<sup>28</sup> Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi* (Jakarta: Kencana, 2014), 152.

<sup>29</sup> Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2* (Jawa Barat: IKAPI, 2020), 22.

<sup>30</sup> Euis Karwati dan Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas*, (Bandung: Alfabeta, 2015)



persegi seperti kubus yang memiliki sisi-sisi yang diisi oleh berbagai macam kartu gambar dan abjad. Media Kotak Pintar ini dibuat dengan ukuran 30x30cm dan tinggi 31,5 cm karena jarak baca merupakan kegiatan visual yang dilakukan pada jarak dekat atau ketika anak harus fokus untuk melihat objek benda secara rinci. Jarak dekat seperti jarak membaca yang terlalu dekat ( $< 30$  cm) juga dapat meningkatkan terjadinya miopia pada anak. Kebiasaan membaca dalam jarak yang dekat dapat menyebabkan tonus otot siliaris menjadi tinggi, sehingga lensa menjadi cembung yang mengakibatkan bayangan objek jatuh di depan retina dan menimbulkan miopia. Untuk mengatasi masalah jarak membaca yang terlalu dekat dapat dilakukan dengan membiasakan membaca buku dan melihat dengan jarak yang ideal dan menggunakan waktu yang tidak terlalu lama. Hendaknya dicegah sejak dini terjadinya rabun dekat (miopi) pada anak sekolah maupun remaja dengan memperhatikan jarak baca minimal 30 cm.<sup>31</sup> Maka dari itu peneliti membuat media dengan ukuran ideal 30x30 cm dan dimana cara memainkannya adalah anak membuka salah satu kartu yang terdapat di kotak tersebut kemudian menyebutkannya.<sup>32</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan media kotak pintar adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu untuk memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>31</sup> Khusni Karim dan Ihsan Taufiq, "Tingkat Penerangan dan Jarak Membaca Meningkatkan Kejadian Rabun Jauh (Miopia) pada Remaja," *Jurnal Kesehatan Metro Sai Wawai* 10, no. 2 (2017): 103–108.

<sup>32</sup> Tesya Cahyani Kusuma, *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2021), 29.

Kemudian pengembangan yang akan dikembangkan pada media ini yaitu melalui pengenalan abjad dan gambar, melalui abjad dan gambar peserta didik akan merasa penasaran dalam bermain kotak pintar. Kemudian, peneliti akan menjelaskan cara bermain peserta didik secara bersama-sama dan terjadi interaksi satu sama lain.

Desain media kotak pintar dapat dilihat pada gambar 2.1 sebagai berikut:

**Gambar 2.1**  
**Desain Media Kota Pintar**



## 9. Klasifikasi Media Kotak Pintar

Media kotak pintar adalah salah satu media pembelajaran. Desain media kotak pintar ini berbentuk kubus dengan ukuran 30x30 cm dan tinggi 31,5 cm dengan sisi-sisi bergambar kemudian di bagian tutup kotak terdapat alat permainan puzzle abjad dan puzzle mengenal macam-macam warna yang berfungsi untuk bermain menyusun nama peserta didik dan

mengurutkan abjad, dan mengenal berbagai macam warna-warna kemudian bagian dalam kotak yang pertama terdapat gambar anggota keluarga seperti ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, dan bibi. Kemudian kotak yang kedua terdapat gambar kendaraan seperti mobil, motor, sepeda, dan lain-lain. Bahan kertas kotak pintar terbuat dari bahan art, media pembelajaran memiliki klasifikasi yang dibagi menjadi beberapa bagian. Adapun klasifikasi media pembelajaran secara umum sebagai berikut:

a. Media Visual

Media Visual adalah media yang memiliki banyak elemen berupa bentuk garis, bentuk, warna, dan tekstur. Media visual dapat ditampilkan dalam dua format gambar yang menunjukkan gambar diam dan gambar yang menunjukkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa jenis media yang digunakan untuk pembelajaran, antara lain buku, majalah, peta dan foto.<sup>33</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut media visual adalah media yang bisa dilihat dari sisi dua dimensi.

Media visual dibagi menjadi beberapa bagian. Adapun macam-macam media visual yaitu:

1) Realistik

Media visual realistik adalah foto yang tampilan dan warnanya persis sama dengan objek aslinya sehingga tampak begitu nyata. Realistik adalah jenis dari media visual yang menampilkan gambar yang mirip dengan gambar nyata, contohnya gambar buah-buahan.

---

<sup>33</sup> Ega Rimawati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Raga Pena, 2016), 5.

## 2) Analogis

Media visual analogis adalah media visual yang menyampaikan konsep atau topik dengan menampilkan gambar menganalogikan suatu konsep tersebut.<sup>34</sup> Analogis adalah jenis media visual yang menampilkan gambar sebagai gambaran besar tema dalam sebuah gambar, contohnya mobil yang bertema kendaraan.

## 3) Organisasional

Media visual organisasional adalah gambar yang mendeskripsikan hubungan kualitatif diantara beberapa elemen.<sup>35</sup> Organisasional adalah jenis media visual yang memiliki maksud dan hubungan dengan gambar yang lainnya.

## 4) Relasional

Media visual relasional adalah media visual yang menggambarkan hubungan kuantitatif di antara elemen.<sup>36</sup> Relasional adalah jenis media visual yang memiliki hubungan jumlah dengan gambar yang lainnya.

## 5) Transformasional

Media visual transformasional adalah media visual yang menggambarkan pergerakan atau perubahan sejalan dengan waktu dan tempat.<sup>37</sup> Transformasional adalah jenis media visual yang

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, 66.

<sup>35</sup> *Ibid.*, 67.

<sup>36</sup> *Ibid.*, 68.

<sup>37</sup> *Ibid.*, 69.

menggambarkan sebuah gambar bergerak yang sesuai dengan waktu dan tempat.

#### 6) Interpretif

Media visual interpretif adalah media visual yang menggambarkan hubungan teoritis atau abstrak.<sup>38</sup> Interpretif adalah jenis media visual yang berisi hubungan gambar antar teori dan abstrak.

Berdasarkan teori tersebut maka dapat disimpulkan media kotak pintar adalah salah satu media pembelajaran yang termasuk ke dalam jenis media visual interpretif yang menampilkan gambar dengan menghubungkan gambar secara abstrak dengan teori dalam kehidupan sehari-hari.

### **10. Fungsi dan Manfaat Media Kotak Pintar**

- a. Media kotak pintar salah satu media yang memiliki fungsi dan manfaat seperti media pembelajaran. Adapun fungsi dan manfaat media pembelajaran yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran antara lain: 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut. 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar. 3) Fungsi afektif, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap terhadap materi pelajaran dan orang lain. 4) Fungsi kompensatoris, mengakomodasikan siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal. 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, 70.

secara motorik. 6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.<sup>39</sup>

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Mendukung proses pembelajaran antara guru dan siswa. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara lisan, namun diperlukan alat bantu lain yang dapat membantu penyampaian pesan atau konsep materi kepada siswa.
- 2) Peningkatan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran meningkatkan rasa ingin tahu dan semangat siswa, dan interaksi antara siswa, pendidik, dan sumber belajar dapat bersifat interaktif.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera. Beberapa bahan pelajaran yang kompleks memakan waktu dan waktu untuk disediakan<sup>40</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran seperti mendukung proses pembelajaran antar guru dan siswa, meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

---

<sup>39</sup> Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 320–321.

<sup>40</sup> Abi Hamid, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020)

## B. Kajian Studi yang Relevan

Berdasarkan peneliti terdapat penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Skripsi, Ari Musodah, 2014, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 RA Ma'arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbolinggo, Program study Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar. Hal ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam membaca permulaan. Penelitian ini merupakan tindakan kelas kolaboratif menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart dilakukan 2 siklus yakni 24 anak kelas B2 yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Objek penelitian yakni kemampuan membaca permulaan. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan observasi yang berbentuk check list. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Perbedaan, penelitian ini menggunakan metode Tindakan kelas kolaboratif menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart dilakukan 2 siklus. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Penelitian ini menggunakan media kartu kata bergambar sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan media kotak pintar.

Persamaan, persamaannya yaitu penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan sama-sama meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

2. Jurnal, Khusnul Laely, 2013, Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Penerapan Media Kartu Bergambar, PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah media kartu gambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelompok B Bustanul Athfal Aisyiyah kalinegoro Mertoyudan magelang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan test, observasi, dan catatan lapangan. Setelah menerapkan media kartu gambar dalam pembelajaran, keterampilan membaca permulaan meningkat dari 60,48% menjadi 87,38%. Penerapan media kartu bergambar dirancang berbeda, karena gambar memiliki ukuran gambar yang besar sehingga anak dapat mengamati penjelasan guru meskipun duduk di belakang, memiliki gambar yang menarik, huruf dan kata sehingga anak-anak bersemangat, antusias dan terfokus pada belajar.

Perbedaan, Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode penelitian Research and Development (RnD).

Persamaan, persamaannya yaitu penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan sama-sama meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

3. Jurnal Dewa Ayu Anom, 2019 dengan judul penelitian “Implementasi Media Kotak Pintar dengan Strategi KRIPIK untuk Meningkatkan



Kemampuan Membaca”. Penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan media kotak pintar dengan strategi KRIPIK dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di TK Negeri Pembina Karang Asem. Persamaan dalam penelitian yang dilakukan yaitu, penelitian ini menggunakan media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

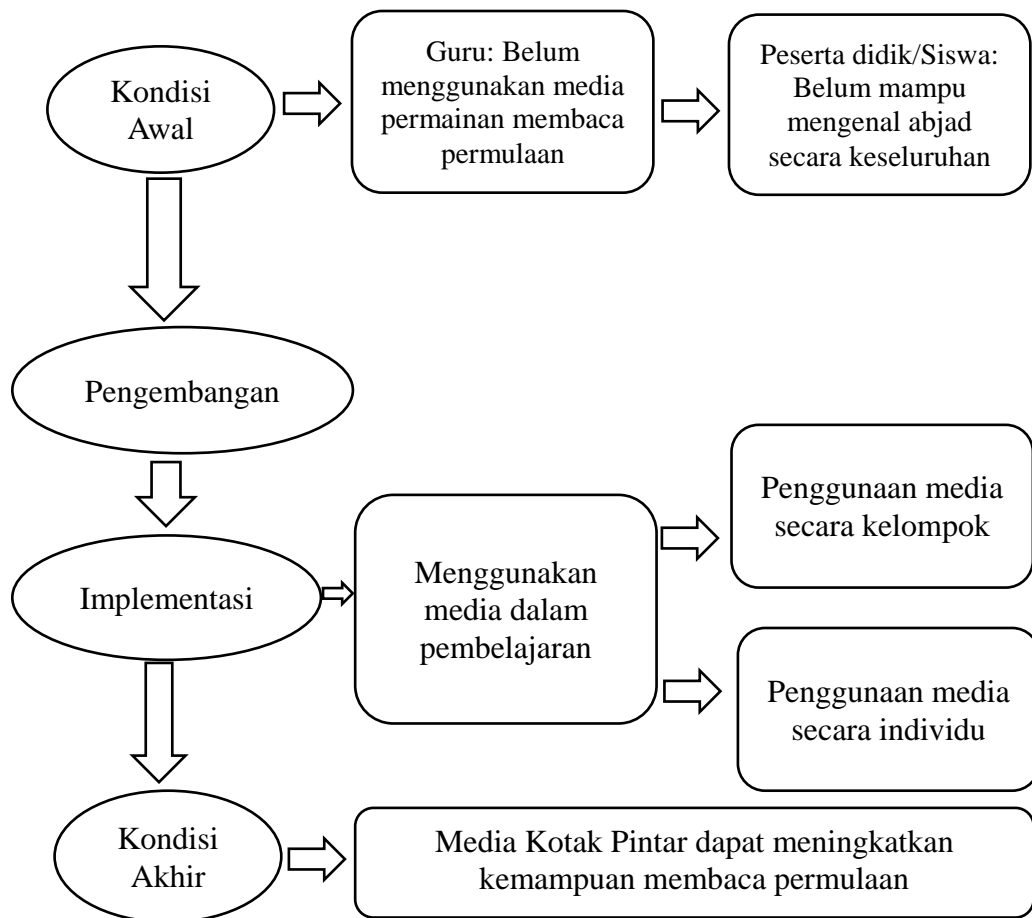
### **C. Kerangka Pikir**

Media dapat membangkitkan minat belajar anak dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar anak. Berdasarkan potensi sekolah yang ada, seperti tersedianya APE abjad untuk meningkatkan membaca permulaan anak namun perlunya dibangun pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga anak tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar yang dapat menjadi salah satu solusi tepat untuk meningkatkan hasil belajar atas permasalahan tersebut.

Media pengembangan dalam penelitian ini menggunakan media kotak pintar yang dimana anak dapat bermain dan belajar secara individu oleh masing-masing anak maupun berkelompok. Pembelajaran yang akan disajikan di dalam media pembelajaran ini adalah sebuah bentuk, gambar, abjad, warna. Dengan media kotak pintar yang tepat dengan penggunaan media yang memiliki kelebihan mengemas pembelajaran dalam bentuk gambar, abjad, warna menjadi tampilan yang menarik.

Media pembelajaran kotak pintar ini dibuat melalui beberapa tahapan, yaitu perencanaan, desain, dan pembuatan. Perencanaan yaitu tahap awal dari penelitian ini yang terdiri dari analisis masalah dan analisis kebutuhan. Analisis masalah antara lain mengidentifikasi permasalahan dan mencari

solusi dari permasalahan yang ada. Analisis kebutuhan antara lain menentukan isi pembelajaran dalam kotak tersebut sehingga menjadi motivasi dan dapat menjadi sebuah pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Tahap perencanaan meliputi pembuatan kotak, gambar, warna dan macam-macam pembelajaran tentang diriku dan lingkunganku.



**Gambar 2.2 Bagan Alur Kerangka Pikir**

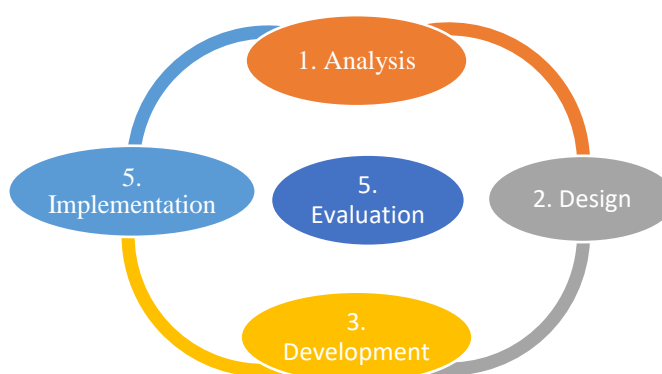
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan, yang lebih dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>41</sup>

Berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau memvalidasi produk tertentu untuk menyempurnakan suatu produk sesuai dengan kriteria dari produk yang dikembangkan sehingga menghasilkan produk baru melalui berbagai tahapan atau prosedur yang telah diterapkan.



**Gambar 3.1 Alur Penelitian Pengembangan Model ADDIE<sup>42</sup>**

---

<sup>41</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R &D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 311.

<sup>42</sup> Fitri Hidayat and Nizar Muhamad, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 30.

## B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.<sup>43</sup> Berikut penjelasan dari masing-masing tahapan model ADDIE yang dilakukan dalam penelitian ini.

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pelajaran serta keperluan murid pada sumber informasi yang bisa memperlancar terwujudnya tujuan pendidikan. Peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan belajar siswa di PAUD Puspa Kencana Punggur dengan mewawancarai guru dan memberikan angket kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru. Jadi dengan ini peneliti berkeinginan mengerjakan peningkatan media yang bisa mengembangkan media pembelajaran anak usia dini. Lewat peningkatan media Kotak Pintar tersebut peneliti mempunyai keinginan lebih pada pengembangan pembelajaran di kelompok A anak dengan mengembangkan media Kotak Pintar.

### 2. *Design* (Desain)

Tahapan desain ialah tahapan merangkai gambaran media pembelajaran yang terdiri pada tahapan produk yang akan dikembangkan.

---

<sup>43</sup> Ni Putu Aprilia Krismony, Desak Putu Parmiti, dan I. Gusti Ngurah Japa, "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Peserta didik SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 2 (2020): 252.

Berikut rancangan produk media Kotak Pintar yang akan peneliti kembangkan. Media pembelajaran ini dapat dimainkan bersama-sama, maka siswa dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya. Dalam penelitian sebelumnya Kotak Pintar dibuat dengan ukuran 30 x 30 cm untuk usia 5-6 tahun, yang peneliti buat adalah media untuk usia 4-5 tahun maka Kotak Pintar yang peneliti buat dengan ukuran 30 x 30 cm dengan tinggi 31,5 cm karna dengan ukuran seperti ini anak-anak akan lebih mudah dalam menggunakannya, kotak pintar berbentuk kubus permainan ini bisa dimainkan 1-4 orang. Cocok untuk usia 4-5 tahun, media Kotak Pintar ini juga bisa dimainkan sendiri dan juga bersama teman-teman, bermain bersama dapat menumbuhkan kemampuan interaksi anak dengan temannya. Tahapan desain ialah tahapan merangkai gambaran media pembelajaran yang terdiri pada tahapan produk yang akan dikembangkan. Berikut rancangan produk media Kotak Pintar yang akan peneliti kembangkan. Karena media pembelajaran ini dapat dimainkan bersama-sama, maka siswa dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah dirancang. Pada tahapan ini memerlukan penilaian validator untuk memberikan saran dan masukan apabila terdapat kekurangan. Media direvisi sesuai masukan pada validatornya sehingga media serta dikembangkan dinyatakan layak. Tahap berikutnya ialah melakukan uji coba produk dan memberikan angket uji coba kepada guru kelompok A dan sepuluh siswa kelompok A.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk direvisi dan mendapat penilaian yang layak dari validator pada tahap pengembangan, maka dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahapan menguji coba produk kepada guru kelompok A dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh siswa di kelas. Peneliti memberikan instrumen uji coba yang telah disusun pada tahap sebelumnya kepada guru dan peserta didik. Apabila pada tahap uji coba mendapat penilaian yang layak dari guru dan peserta didik, maka selanjutnya dapat mengaplikasikan produk kepada dua puluh peserta didik sebagai kelompok besar. Saran dari guru dan peserta didik kelompok A akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Sehingga produk yang diciptakan dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba kelompok kecil peserta didik kelompok A yang terdiri dari sepuluh siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk. Pada tahapan ini, peneliti mengevaluasi fungsi media kotak pintar dan menyimpulkan hasil evaluasi yang telah ada. Peneliti mendapatkan sebuah ide untuk mendesain dan mengembangkan media kotak pintar untuk meningkatkan pengembangan membaca permulaan anak usia 4-6 tahun.

## **C. Desain Uji Coba Produk**

### **1. Desain Uji Coba**

Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keefektifan, kevalidan dan kemenarikan media. Tingkat kevalidan dan kemenarikan produk diketahui dari hasil validasi oleh ahli media. Tingkat keefektifan media diketahui melalui hasil pre-test dan posttest terdapat perolehan hasil belajar membaca permulaan pada uji lapangan. Tahap uji coba produk media ini merupakan tahap evaluasi formatif yaitu uji coba lapangan. Selanjutnya melakukan uji coba lapangan kepada anak dalam satu kelas di PAUD Puspa Kencana Punggur dengan jumlah keseluruhan setiap kelas terdiri dari 20 anak. Pada tahap ini diharapkan memberikan tanggapan terhadap kemenarikan media pembelajaran kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, langkah yang dilakukan peneliti saat melakukan uji coba lapangan ini yaitu menerangkan cara bermain dan belajar menggunakan media kotak pintar. Setelah anak/siswa memperhatikan penjelasan cara bermain dan belajar media, maka tiap kelompok siswa/anak diperkenankan untuk mencoba atau membuka kotak yang di dalamnya terdapat gambar, warna, bilangan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Setelah mempraktikannya secara mandiri, anak akan merasa senang dan tidak bosan terhadap kemenarikan media pembelajaran kotak pintar.

### **2. Subjek Uji Coba**

Setelah membuat desain media, mengembangkannya, serta mendapat validasi dan validator produk yang dikembangkan akan direvisi

selanjutnya melakukan uji coba pada guru dan peserta didik kelompok A di PAUD Puspa Kencana. Guru dan peserta didik diberikan angket penilaian untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap kelayakan media pembelajaran media kotak pintar yang dikembangkan.

#### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik Pengumpulan data merupakan suatu langkah yang strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti antara lain adalah wawancara, observasi, angket dan dokumentasi.

Berikut penjelasan teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti:

##### **a. Metode Observasi**

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala dalam objek penelitian.<sup>44</sup> Penelitian ini menggunakan teknik observasi untuk melihat secara langsung dan mencatat sejauh mana kemampuan membaca permulaan anak melalui media kotak pintar yang digunakan berdasarkan materi membaca permulaan. Metode observasi yang digunakan peneliti adalah pengamatan langsung terhadap proses belajar di kelas kelompok A saat pembelajaran berlangsung. Metode observasi juga dilakukan sebagai bahan awal peneliti memperoleh informasi tentang permasalahan pembelajaran di lokasi penelitian.

---

<sup>44</sup> Ahmad Albar Tanjung, *Metode Penelitian*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021)



b. Metode Wawancara

Wawancara merupakan teknik mengumpulkan data serta digunakan untuk menganalisis kebutuhan atau permasalahan yang perlu diteliti. Peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada guru kelompok A di PAUD Puspa Kencana untuk menganalisis kebutuhan peserta didik.

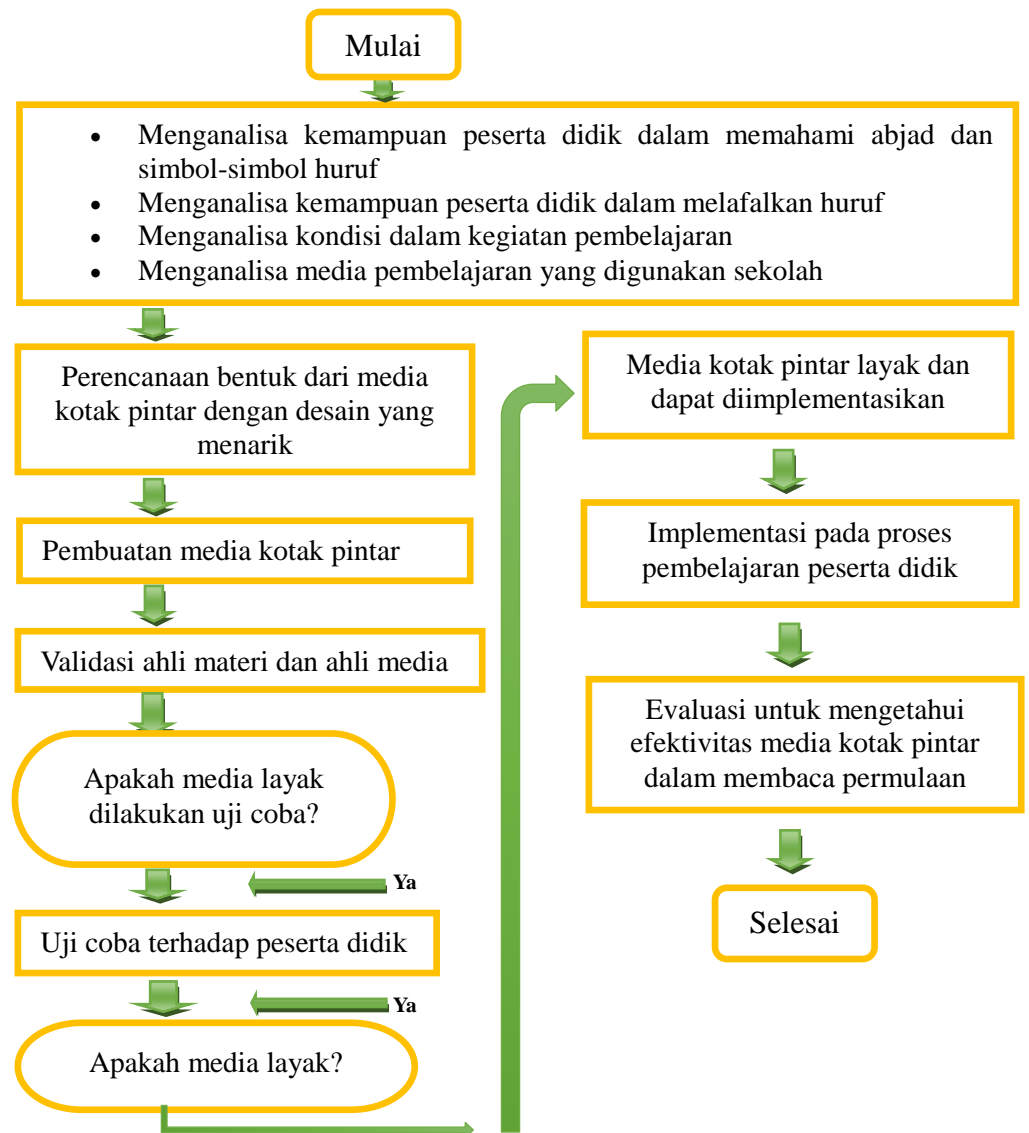
c. Metode Angket/Kuesioner

Angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan secara lisan atau tertulis kepada responden. Angket dalam penelitian ini digunakan pada saat *prasurvey* yang diberikan kepada guru kelas dan peserta didik untuk menganalisis kebutuhan peserta didik. Peneliti juga menggunakan angket untuk diberikan pada ahli media, materi dan guru kelas peserta didik. Angket digunakan untuk melakukan validasi ahli materi dan media uji respon guru dan ujian respon murid terhadap produk yang peneliti kembangkan.

d. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang membuat hasil penelitian dari observasi atau wawancara lebih kredibel/ dapat dipercaya, serta didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, sketsa, catatan harian, atau karya-karya monumental

dari seseorang.<sup>45</sup> Hasil dokumentasi dalam penelitian pengembangan ini adalah dokumentasi produksi dan dokumentasi foto pada pelaksanaan uji coba.



**Gambar 3.2**  
**Bagan Alur Penelitian Pengembangan Media Kotak Pintar**

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), 329.

## 2. Instrumen Pengumpulan

Instrumen penelitian yang digunakan peneliti ialah angket yang diukur dan memakai skala *likert*. Angket pada ahli media, ahli materi serta guru memiliki perbedaan. Angket ini digunakan untuk menilai kelayakan dan respon terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Angket Penilaian Validator merupakan sebuah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan isi dan tampilan media kotak pintar. Angket ini menggunakan sistem *check list* sebuah daftar, dimana responden tinggal memberikan tanda *check list* pada kolom yang sesuai. Instrumen pada penelitian ini didapatkan sesuai keperluan peneliti yang dijelaskan, terdapat empat instrument pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Validasi Ahli Media
- b. Validasi Ahli Materi
- c. Angket Respon Guru
- d. Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik

Sebagaimana dijelaskan berikut ini angket untuk peserta didik dan responden.

- a. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, penilaian dilakukan melalui observasi langsung dengan pembobotan nilai berdasarkan

kriteria belum berkembang (BB), mulai berkembang (MB), berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Observasi**

No	Presentase	Kategori	Skor
1.	0 – 25	Belum Berkembang (BB)	1
2.	26 – 60	Mulai Berkembang (MB)	2
3.	61 – 75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
4.	76 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

- b. Lembar hasil wawancara terdapat pada lampiran 2 lembar hasil wawancara guru
- c. Lembar hasil angket terdapat pada lampiran 4 lembar hasil validasi ahli materi, lampiran 6 lembar hasil validasi ahli media, lampiran 8 lembar hasil uji coba angket respon guru, lampiran 10 lembar hasil uji coba produk terhadap peserta didik tahap I, lampiran 12 lembar hasil uji coba produk terhadap peserta didik tahap II.
- d. Lembar hasil dokumentasi terdapat pada lampiran 23 foto dokumentasi.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini memperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator, guru maupun peserta didik. Sementara itu, data kuantitatif didapatkan dari hasil validasi dan angket penelitian produk yang dikembangkan kemudian dihitung dan diolah menggunakan skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala psikometrik yang sering digunakan untuk mengukur hasil angket dalam

sebuah *survey*.<sup>46</sup> Data-data yang didapatkan berhubungan dengan kelayakan produk yang dikembangkan.

### 1. Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran kotak pintar dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut.

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval (i) =  $\frac{100\% - 0\%}{4}$   
= 25%

---

<sup>46</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), 110.

**Tabel 3.2**  
**Instrumen Penelitian Kriteria Penilaian Ahli**  
**Untuk Kelayakan Media.<sup>47</sup>**

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	25% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 24%	Kurang

## 2. Analisis Respons Guru dan Peserta Didik

Data penilaian yang didapatkan dari angket guru kelas dan peserta didik terhadap media pembelajaran kotak pintar dianalisis menggunakan uji deskriptif persentase. Rumus yang digunakan yaitu sebagai berikut.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persentase yang dicari

R = Skor dari jawaban responden

SM = Skor maksimal dari tes yang digunakan.

Berdasarkan rumus di atas, maka dapat dibuat tingkatan kategori hasil penilaian dengan persentase skala penilaian 100% sebagai berikut.

Persentase tertinggi ideal = 100%

Persentase terendah ideal = 0%

Jarak interval (i) =  $\frac{100\% - 0\%}{4}$   
= 25%

---

<sup>47</sup> Dryon Taluke, Ricky S. M. Lakat, dan Amanda Sembel, "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat," *SPASIAL* 6, no. 2 (2019): 534.

Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dibawah ini:

**Tabel 3.3**  
**Kriteria Respons Guru dan Peserta Didik<sup>48</sup>**

No	Persentase	Kriteria
1.	76% - 100%	Sangat Layak
2.	51% - 75%	Layak
3.	25% - 50%	Cukup Layak
4.	0% - 24%	Kurang

---

<sup>48</sup> *Ibid*, 110.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Dalam penelitian ini alat peraga edukatif yang digunakan adalah kotak pintar. Kotak Pintar adalah media pembelajaran berbentuk kubus yang disetiap sisinya terdapat macam-macam gambar, pada bagian sisi luar terdapat gambar pengenalan buah-buahan, macam-macam hewan, bilangan/angka, dan panca Indera. Bagian tutup kotak pertama terdapat *puzzle* huruf dan *puzzle* warna, lalu di dalam kotak pertama terdapat pembelajaran mengenal huruf/abjad yang disusun dalam bentuk *pop up* gambar dengan tema anggota keluarga. Bagian kotak kedua pada tutup kotak terdapat pengenalan bentuk geometri, setiap sisi kotak kedua terdapat gambar macam-macam alat musik, peralatan rumah sederhana yang anak ketahui, peralatan sekolah, dan profesi yang anak ketahui. Kemudian di dalam kotak kedua terdapat pembelajaran mengenal huruf/abjad yang disusun dalam bentuk *pop up* gambar bertema kendaraan, bagian dalam kotak kedua terdapat *puzzle* kendaraan. Media ini mengajarkan tentang membaca permulaan anak seperti mengenal huruf/abjad menggunakan *puzzle* abjad/huruf, *puzzle* warna, mengenal angka/bilangan 1-10. Melalui media kotak pintar ini peneliti berharap agar anak-anak lebih tertarik.

##### 1. Hasil Analisis dan Kebutuhan

Pengembangan media pembelajaran berbasis kotak pintar untuk anak usia dini ini dimulai dengan pengumpulan informasi tentang masalah



yang muncul selama proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan pada tahap awal ini memberi peneliti mengembangkan ide-ide untuk media pembelajaran yang lebih lanjut akan dikembangkan.

Kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini dapat berkembang secara optimal jika mendapatkan stimulasi yang baik dari orang tua dan pendidik. Stimulasi yang bisa dilakukan adalah dengan memberikan media pembelajaran bagi anak usia dini khususnya pada anak usia 4-5 tahun. Media pembelajaran ini disusun di dalam sebuah bahan ajar berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah dilakukan di PAUD Puspa Kencana Punggur terkait dengan perkembangan media kotak pintar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

## **2. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Awal**

Spesifikasi hasil produk “Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini.” yaitu sebagai berikut:

### **a. Alat dan Bahan**

- 1) Alat: *Cutter*, alas pemotong, gunting, penggaris, push pin, pensil, laminating
- 2) Bahan: Double tape 12 mm, double tape 24 mm, lem cina / alteco, lakban bening besar, *Art paper* 210 gsm, *sticker* kromo, harbot ukuran 40 mm, Plastik *glossy* (untuk palapis *sticker* dan *art paper*)

### **b. Penggunaan Media**

Dalam penggunaan media sangat mudah seperti halnya menggunakan media biasanya.

- 1) Guru terlebih dahulu mengenalkan media kotak pintar
- 2) Guru melakukan tanya jawab mengenai apa yang terdapat pada media kotak pintar
- 3) Guru menjelaskan dan mengenalkan huruf/abjad dan mengajak anak bermain mengenal huruf/abjad menggunakan media bersama-sama sesuai dengan yang ada pada tutup kotak pintar hingga bagian dalam kotak pintar.
- 4) Guru menjelaskan dan mencontohkan cara penggunaan dari media kotak pintar sesuai buku petunjuk
- 5) Guru mengawasi dan mengamati anak ketika sedang bermain dengan media kotak pintar.

c. Proses Pengembangan

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan menganalisis kurikulum pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan belajar peserta didik terhadap sumber informasi yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti melakukan tahap analisis kebutuhan belajar peserta didik di PAUD Puspa Kencana Punggur dengan mewawancarai guru dan memberikan guru. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas A di PAUD Puspa Kencana. Peneliti tertarik melakukan pengembangan media yang dapat meningkatkan pembelajaran anak usia dini. Melalui pengembangan media Kotak Pintar ini peneliti memiliki harapan lebih terhadap

peningkatan pembelajaran di kelompok A anak dengan mengembangkan media permainan kotak pintar.

## 2) *Design* (Desain)

Tahap desain merupakan tahapan membuat gambaran media pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen produk yang akan dikembangkan. Berikut rancangan produk media Kotak Pintar yang akan peneliti kembangkan, Media pembelajaran ini dapat dimainkan bersama-sama, maka peserta didik dapat dengan mudah bersosialisasi dengan temannya. Kotak Pintar dengan ukuran lebar 30 X 30 cm Tinggi 31,5 cm, kotak pintar berbentuk kubus. Permainan ini bisa dimainkan 1-4 orang atau lebih, media permainan kotak pintar dapat menjelaskan konsep mengenal huruf/abjad, konsep warna, konsep angka/bilangan, juga konsep kerjasama perorangan dalam team. Media pembelajaran kotak pintar yang telah dikembangkan akan lebih baik jika dapat dikembangkan lagi menjadi media yang lebih lengkap lagi baik segi desain maupun isi.

## 3) *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan tahapan mengembangkan dan merealisasikan desain produk yang telah dirancang. Pada tahapan ini memerlukan penilaian validator untuk memberikan saran dan masukan apabila terdapat kekurangan. Media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari validator, sehingga media

yang dikembangkan dinyatakan layak. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba produk, dengan memberikan angket uji coba kepada guru kelompok A dan dua puluh hingga sepuluh peserta didik kelompok A.

#### 4) *Implementation* (Implementasi)

Setelah produk direvisi dan mendapat penilaian yang layak dari validator pada tahap pengembangan, maka dapat dilanjutkan ke tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahapan menguji coba produk kepada guru kelompok A dan kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh peserta didik di kelas. Kemudian peneliti memberikan instrumen uji coba yang telah disusun pada tahap sebelumnya kepada guru dan peserta didik. Apabila pada tahap uji coba mendapat penilaian yang layak dari guru dan peserta didik, maka selanjutnya dapat mengaplikasikan produk kepada dua puluh peserta didik sebagai kelompok besar. Saran dari guru dan peserta didik kelompok A akan dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan revisi produk. Sehingga produk yang diciptakan dapat menjadi lebih baik dari sebelumnya.

#### 5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi diperoleh dari saran dan penilaian ahli media, ahli materi, ahli praktisi (guru), dan uji coba kelompok kecil peserta didik kelompok A yang terdiri dari sepuluh peserta didik. Evaluasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk dan meningkatkan kualitas produk.

## B. Hasil Validasi

Validasi adalah suatu tindakan untuk membuktikan bahwa setiap bahan, proses, prosedur, perlengkapan, atau mekanisme yang digunakan dalam produksi dan pengawasan akan mampu mencapai hasil yang diinginkan. Tujuan dari penelitian ini untuk menilai suatu produk dalam kelayakan dari produk yang telah dikembangkan oleh peneliti, dengan melibatkan dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Validator ahli media yaitu Bapak Dr Kisno, M.Pd dan validator materi yaitu Ibu Revina Rizqiyani, M.Pd proses validasi ahli media dilakukan satu kali dan validasi ahli materi satu kali. Hasil validasi dari validator antara lain:

### 1. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kekurangan pada tampilan sebuah produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli media.

**Tabel 4.1**  
**Hasil Validasi Ahli Media**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
<b>1. Aspek Kelayakan Isi</b>						
a.	Kualitas media Kotak Pintar sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.			√		
b.	Ketepatan media Kotak Pontar digunakan sebagai media pembelajaran.				√	
c.	Desain tampilan media menarik minat belajar peserta didik.				√	
d.	Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.			√		
e.	Media dapat digunakan pada berbagai kondisi.			√		
f.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.			√		

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
<b>2. Aspek Kelayakan Teknis</b>						
a.	Tampilan umum media menarik				√	
b.	Media mudah digunakan			√		
c.	Desain media baik teks, warna, dan gambar meliputi:					
	1) Ketepatan memilih huruf				√	
	2) Ketepatan pemilihan warna huruf				√	
	3) Ketepatan pemilihan komposisi bentuk Kotak Pintar			√		
	4) Ketepatan pemilihan warna pada Kotak Pintar				√	
	5) Ketepatan ukuran Kotak Pintar			√		
	6) Kualitas tampilan Kotak Pintar jelas.			√		
	7) Keawetan (Kuat dan Tahan Lama)			√		
	8) Keamanan media untuk anak				√	
d.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media.			√		
	<b>Jumlah Skor</b>					

Keterangan:

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$17 \times 4 = 68$$

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{58}{68} \times 100\% \\ &= 85,29\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 58, sehingga persentase memperoleh nilai 85,29% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi media yang dikembangkan.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan guna mengetahui kelayakan dan kekurangan isi materi pada sebuah produk yang dikembangkan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli materi.

**Tabel 4.2**  
**Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
<b>1. Aspek Kelayakan Isi</b>						
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				√	
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.				√	
c.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran.				√	
d.	Materi pada media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.				√	
e.	Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				√	
<b>2. Aspek Kelayakan Penyesuaian</b>						
a.	Kesesuaian ukuran RUPIKA				√	
b.	Kesesuaian RUPIKA dengan materi yang disajikan.				√	
<b>3. Aspek Kelayakan Bahasa</b>						
a.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif.				√	
b.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				√	
<b>4. Penyajian</b>						
a.	Gambar yang digunakan jelas				√	
b.	Huruf yang digunakan jelas				√	
c.	Warna yang digunakan menarik				√	
	<b>Jumlah Skor</b>					

Jumlah item keterangan penilaian x jumlah item x responden

$$12 \times 4 = 48$$

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{48}{48} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 48, sehingga persentase memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori “Sangat layak”. Walaupun begitu, masih terdapat beberapa masukan dan saran pada penilaian validasi materi yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 58, sehingga persentase memperoleh nilai 85,29% dan termasuk kategori “sangat layak”. Kemudian hasil perhitungan di atas pada tabel 4.2 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 48, sehingga persentase memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori “sangat layak”. Maka, produk media kotak pintar ini dinyatakan telah layak digunakan dengan revisi sedikit. Hasil pelaksanaan validasi media dan validasi materi terdapat beberapa saran dan masukan yang dapat dikembangkan.

### **C. Hasil Uji Coba Produk**

Setelah dilakukannya validasi ahli media dan ahli materi, tahap selanjutnya ialah tahap uji coba produk dilakukan setelah media Kotak Pintar dinyatakan layak oleh ahli media dan materi. Produk diuji cobakan kepada guru dan peserta didik di Kelompok A berjumlah 20 anak. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik sebagai pengguna media serta menganalisis efektivitas penggunaan media kotak pintar.

#### **1. Hasil Uji Coba Angket Respon Guru**

Produk yang telah melewati tahap uji validasi para ahli yang dinyatakan layak selanjutnya, produk diuji coba kepada guru kelompok A



di PAUD Puspa Kencana. Dengan mengisi angket respon guru pada tanggal 21 Mei 2024 dengan cara mengisi angket respon guru yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil uji coba angket respon guru dapat dilihat pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3**  
**Hasil Uji Coba Angket Respon Guru**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran kotak pintar menarik.				
2	Gambar dalam media pembelajaran kotak pintar dapat terlihat jelas.				
3	Huruf dalam pembelajaran kotak pintar dapat terbaca dengan jelas.				
4	Tampilan warna pada media kotak pintar yang digunakan menarik.				
5	Cara penggunaan media mudah dimengerti.				
6	Media pembelajaran kotak pintar dapat digunakan secara individu.				
7	Media pembelajaran kotak pintar dapat digunakan secara kelompok.				
8	Media kotak pintar yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan anak.				
9	Isi gambar kotak pintar disajikan dengan sederhana dan jelas.				
10	Gambar pada kotak pintar ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
11	Kesesuaian dengan perkembangan bahasa anak usia dini				
12	Materi yang disajikan mudah dipahami anak				
<b>Jumlah Skor</b>					

$$12 \times 4 = 48$$

$$\begin{aligned} NP &= \frac{R}{SM} \times 100\% \\ &= \frac{40}{40} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.3 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 40, sehingga persentase memperoleh nilai 100% dan termasuk kategori “sangat layak” tanpa

adanya revisi terhadap produk yang dikembangkan, sehingga guru setuju dengan produk yang dikembangkan dan dapat diuji coba ke peserta didik.

## 2. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik

Produk yang telah melewati tahap uji validasi para ahli yang dinyatakan layak, selanjutnya diuji coba kepada guru wali kelas kelompok A di PAUD Puspa Kencana telah dinyatakan layak. Kemudian uji coba kepada peserta didik Kelompok A yang berjumlah 20 Peserta didik.

### a. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I

Dengan lembar uji coba produk penelitian yang telah dibuat oleh peneliti dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I**

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
1	Adelia	16	24
2	Alista	16	24
3	Andra	18	24
4	Anju	12	24
5	Ardan	17	24
6	Arzan	15	24
7	Ayra	12	24
8	Asyraf	17	24
9	Dilan	12	24
10	Eyza	15	24
11	Fahri	15	24
12	Fattan	17	24
13	Fathar	12	24
14	Hanif	15	24
15	Humairah	13	24
16	Nara	13	24
17	Najwa	17	24
18	Rafan	17	24
19	Shilla	12	24
20	Totti	16	24
<b>Total</b>		<b>297</b>	<b>480</b>
<b>Presentasi Skor</b>		<b>61,87%</b>	

Keterangan:

$$\begin{aligned} \text{NP} &= \frac{R}{\text{SM}} \times 100\% \\ &= \frac{297}{480} \times 100\% \\ &= 61,87\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 297, sehingga persentase skor anak dalam tahap perkembangan pada tahap 1 pada Hari Selasa, tanggal 14 Mei 2024 berjumlah 61,87%.

b. Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik tahap II

Dengan lembar uji coba produk penelitian yang telah dibuat oleh peneliti dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini:

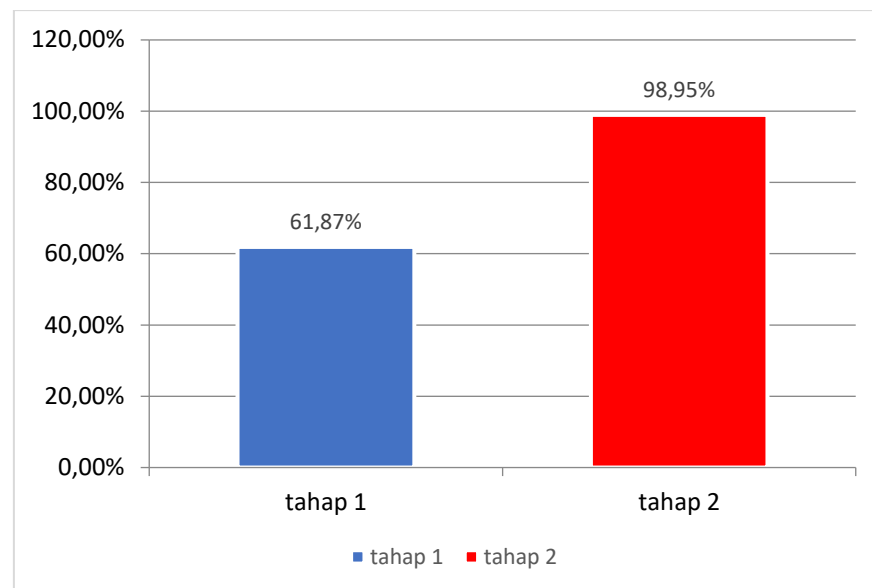
**Tabel 4.5**  
**Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap II**

No	Nama	Jumlah Skor	Skor Ideal
1	Adelia	24	24
2	Alista	24	24
3	Andra	24	24
4	Anju	18	24
5	Ardan	24	24
6	Arzan	24	24
7	Ayra	18	24
8	Asyraf	24	24
9	Dilan	18	24
10	Eyza	24	24
11	Fahri	24	24
12	Fattan	24	24
13	Fathar	12	24
14	Hanif	24	24
15	Humairah	24	24
16	Nara	18	24
17	Najwa	24	24
18	Rafan	24	24
19	Shilla	24	24
20	Totti	24	24
<b>Total</b>		<b>475</b>	<b>480</b>
<b>Presentasi Skor</b>		<b>98,95%</b>	

Keterangan:

$$\begin{aligned} \text{NP} &= \frac{R}{\text{SM}} \times 100\% \\ &= \frac{475}{480} \times 100\% \\ &= 98,95\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas pada tabel 4.5 dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 475, sehingga persentase skor anak dalam tahap perkembangan pada tahap 2 pada Hari Rabu, tanggal 15 Mei 2024 berjumlah 98,95%.



**Gambar 4.1**  
**Grafik Perkembangan Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik**  
**Tahap 1 dan Tahap 2**

#### **D. Kajian Produk Akhir**

Peneliti mengembangkan media pembelajaran kotak pintar dalam pembelajaran membaca permulaan di pendidikan anak usia dini kelompok A berdasarkan tahapan riset dan pengembangan atau *Research and Development*

atau (R&D). Adanya permasalahan yang ditemukan terkait dengan membaca permulaan mengenal huruf atau abjad pada peserta didik yang belum optimal dikarenakan pendidik lebih fokus menggunakan buku paket/buku tema sebagai bahan ajar untuk membaca permulaan mengenalkan huruf atau abjad, selain itu penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi membuat peserta didik kurang fokus dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan mengenal huruf atau abjad merupakan tahapan perkembangan dari anak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf atau abjad sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan maknanya.<sup>49</sup>

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya Dewa Ayu Anom, dengan judul penelitian “Implementasi Media Kotak Pintar dengan Strategi KRIPIK untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca”. Penelitian ini menjelaskan bahwa penerapan media kotak pintar dengan strategi KRIPIK dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak di TK Negeri Pembina Karang Asem.<sup>50</sup> Sejalan dengan pernyataan diatas maka diperlukan Solusi dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam membaca permulaan mengenal huruf atau abjad. Selain itu dengan adanya media ini akan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang membuat anak tertarik, tidak bosan dan menyenangkan. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk mengirim informasi dari pengirim ke penerima agar menimbulkan keingintahuan peserta

---

<sup>49</sup> Emi Tiningsih, Marianus Subandowo, And Retno Danu Rusmawati, “Pengembangan Permainan Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Ansk Kelompok A,” *Jurnal Education And Development* 8, no. 2 (2020), 399

<sup>50</sup> Dewa Ayu Anom, Implementasi Media Kotak Pintar dengan Strategi Kripik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2019, 3.2.

didik dan mendorong mereka untuk belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.<sup>51</sup> Media pembelajaran mendukung proses pembelajaran antara guru dan siswa. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara lisan namun, diperlukan alat bantu lain yang dapat membantu penyampaian pesan atau konsep materi kepada peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah produk dengan nama media kotak pintar yang dirancang sendiri oleh peneliti menggunakan bahan dasar kertas *art paper* dan *harbot*. Setelah perencanaan selesai kemudian media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan instrument berupa lembar validasi untuk menentukan apakah produk tersebut layak atau tidak. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa media kotak pintar disusun dengan baik sehingga dapat memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Oleh karena itu dinyatakan media kotak pintar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan mengenal huruf atau abjad.

#### 1. Kajian Produk

Produk akhir adalah hasil dari pengembangan media pembelajaran kotak pintar yang bersifat final. Media ini adalah hasil pengembangan

---

<sup>51</sup> Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 2018, 173-181.

yang dilakukan oleh peneliti dan nantinya akan digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. Berikut ini adalah kajian produk media kotak pintar.

Media kotak pintar ini terdiri dari dua kotak yang di dalamnya terdapat berbagai permainan pembelajaran membaca permulaan. Media kotak pintar berukuran 30x30 cm dengan tinggi 31,5 cm sehingga peserta didik dapat melihatnya dengan jelas. Bahan yang digunakan media kotak pintar menggunakan bahan kertas *art paper* dengan variasi ukuran 210 gsm dan *harbot* dengan variasi ukuran 40 mm, pelapis sticker yang digunakan yaitu kromo bergambar.

**Gambar 4.2**  
**Media Kotak Pintar**



(Tutup luar)



(Abjad bagian tutup luar) dan (Pengenalan macam-macam warna bagian tutup dalam)







(empat sisi kotak pertama)





(Pembelajaran dan permainan kotak pertama)



(Tutup luar dan dalam pada kotak kedua)





(Empat sisi kotak kedua)





(Pembelajaran dan permainan kotak kedua dan *puzzle* yang terdapat pada kotak kedua)

### E. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media kotak pintar ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan antara lain:

1. Penggunaan materi dalam penelitian ini yaitu hanya mencakup membaca permulaan mengenal huruf atau abjad.
2. Keterbatasan media dalam penelitian ini yaitu tidak adanya pengait pada setiap sisi sehingga saat kotak di buka akan terbuka secara bersamaan. Hal ini dikarenakan keterbatasan biaya peneliti sehingga masih belum dapat menggunakan pengait pada setiap sisi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan tentang Produk**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh dapat disimpulkan hasil pengembamngan media kotak pintar dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia 4-5 tahun yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan ADDIE dengan tahapan-tahapan yaitu. *(Analysis), (Design), (Development), (Implementation), dan (Evaluation)*

Hasil validasi ahli materi dan ahli media serta guru PAUD Puspa Kencana terhadap media kotak pintar dalam pembelajaran membaca permulaan anak usia 4-5 tahun. Uji validasi media dilakukan satu kali oleh validator ahli media dan uji coba materi dilakukan satu kali oleh validator ahli materi. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi memperoleh persentase rata-rata sebesar 92,65% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”. Sehingga media kotak pintar dinyatakan sangat layak diujicobakan di lapangan.

Penggunaan media kotak pintar dalam pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik kelompok A di PAUD Puspa Kencana dapat dikategorikan efektif. Hal ini dapat dilihat dari respon peserta didik terhadap media kotak pintar yang diterapkan dalam pembelajaran memperoleh persentase rata-rata sebesar 77,85% dengan kriteria sangat layak dan efektif untuk diterapkan.

**B. Saran**

1. Bagi pendidik, hendaknya selalu melakukan perbaikan-perbaikan dalam hal kegiatan pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar anak dapat lebih semangat dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.
2. Bagi peserta didik, hendaknya selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru dengan baik ketika berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat dijadikan landasan dan sebagai bahan referensi untuk dilakukan penelitian mengenai pengembangan media kotak pintar serta dapat dilakukan perbaikan kualitas gambar dan produk yang lebih menarik dan mampu mengembangkan lebih banyak aspek perkembangan anak usia dini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Tanjung, Ahmad Albar. *Metode Penelitian*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021)
- Astuti, Yuli. *Cara Mudah Asah Otak Anak* (Yogyakarta: FlashBooks, 2016)
- Asroriyah, Titik. *Skripsi: Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Melalui Penggunaan Media Papan Flanel Pada Anak Kelompok B Di TK ABA Kalikotak Sendangsari Minggir Sleman*. Yogyakarta: UNY, 2014.
- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu 05*, 2016.
- Basuki. *Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Dengan Pelabelan Objek Sekitar (POS) Untuk Murid TK*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 2020.
- Hidayat, Fitria, and Nizar Muhamad. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 30.
- Hamid, Mustofa Abi. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hasma, Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I SD Negeri Nambo Kec. Bungku Timur, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol. 3 No. 1 (2017)
- Hasnida. *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015.
- Ismawati, Esti. *Belajar Bahasa Di Kelas Awal*. Yogyakarta: Ombak, 2017.
- Karim, Khusni, dan Ihsan Taufiq. "Tingkat Penerangan dan Jarak Membaca Meningkatkan Kejadian Rabun Jauh (Miopia) pada Remaja." *Jurnal Kesehatan Metro Sai Wawai* 10, no. 2 (2017).
- Krismony, Ni Putu Aprilia, Desak Putu Parmiti, dan I. Gusti Ngurah Japa. "Pengembangan Instrumen Penilaian Untuk Mengukur Motivasi Belajar Peserta didik SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3, no. 2 (2020).
- Kusuma, Tesya Cahyani. *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2021.

- Latif, Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Muammar, Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar (Mataram: sanabil, 2020)
- Musodah, Ari. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar pada Anak Kelompok B2 RA Ma'arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbalingga*. Yogyakarta: UNY, 2014.
- Pertiwi, Adharina Dian. "Study Deskriptif Proses Membaca Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 5, no. 1 (2016).
- Prayoga, Ari. *Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android 3*, 2018.
- Rimawati, Ega. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Raga Pena, 2016.
- Rusniah. "Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita pada Kelompok A di TK Malahayati Neuheun Tahun Pelajaran 2015/2016." *Jurnal Edukasi* 3, no. 1 (2017).
- Salmiati, dan Samsuri. "Penerapan Media Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelompok A Paud Di Kabupaten Aceh Besar." *Jurnal Buah Hati* 5, no. 2 (2018).
- Setyowati, Endang. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Kotak Misteri pada Anak." *Jurnal Ilmiah PG-PAUD IKIP Veteran Semarang* 2, no. 2 (2014).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R &D*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sujarwo. "Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Video Compact Disc pada Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, no. 1 (2016).
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Jawa Barat: IKAPI, 2020.
- Taluke, Dryon, Ricky S. M. Lakat, dan Amanda Sembel. "Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat." *SPASIAL* 6, no. 2 (2019).
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014.



Widyastuti, Ana. *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.

Yulia. "Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 2 (2020).

# LAMPIRAN

**Lampiran 1 Lembar Wawancara Guru****LEMBAR WAWANCARA****NAMA:****NIP:****SEKOLAH:****HARI/TANGGAL:**

---

---

**1. Berapa jumlah peserta didik di kelompok A?**

.....

.....

.....

.....

**2. Kurikulum apa yang digunakan di PAUD Puspa Kencana Punggur?**

.....

.....

.....

.....

**3. Metode apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung?**

.....

.....

.....

.....

**4. Bagaimana tanggapan ibu terkait ketersediaan jumlah Media yang ada di kelas?**

.....  
.....  
.....  
.....

**5. Apa saja media pembelajaran yang ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran?**

.....  
.....  
.....  
.....

**6. Apakah ibu sudah pernah membuat media pembelajaran KOTAK PINTAR?**

.....  
.....  
.....  
.....

**7. Apakah ibu setuju dengan adanya media KOTAK PINTAR untuk pembelajaran di dalam kelas?**

.....  
.....  
.....

## Lampiran 2 Lembar Hasil Wawancara Guru

## LEMBAR WAWANCARA

NAMA: NOVI JAMIAWATI, S. Pd. Aud  
 NIP: -  
 SEKOLAH: PAUD Puspa Kencana  
 HARI/TANGGAL: 15 - Mei 2024

---

1. Berapa jumlah peserta didik di kelompok A?

20 Peserta didik

.....

.....

.....

2. Kurikulum apa yang digunakan di PAUD Puspa Kencana Pungkur?

Kurikulum Merdeka

.....

.....

.....

3. Metode apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran berlangsung?

• Bercerita

.....

• Bermain Peran

.....

• Tanya Jawab

.....

• Pemberian Tugan (PR)

.....

4. Bagaimana tanggapan ibu terkait ketersediaan jumlah Media yang ada di kelas?

Untuk jumlah APE sudah ada beberapa yang sesuai dengan pembelajaran, Namun jumlah per APE belum memadai khususnya dalam materi pembelajaran Membaca Permulaan

5. Apa saja media pembelajaran yang ibu gunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran?

Buku majalah, Buku paket / tema, poster

6. Apakah ibu sudah pernah membuat media pembelajaran KOTAK PINTAR?

Belum pernah

7. Apakah ibu setuju dengan adanya media KOTAK PINTAR untuk pembelajaran di dalam kelas?

Setuju, karena ketika saudari Avica melakukan reseach dikelas saya, Peserta didik merasa penasaran, senang dan antusias belajar mengenal / Mengetahui Membaca permulaan. Dan menurut saya sebagai pendidik, terkait APE yang saudari Avica gunakan sangat menarik baik dari segi bentuk, warna, gambar pengenalan abjad dan lain - lain

**Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi**

**LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI  
PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO  
KECAMATAN PUNGGUR**

---

Nama Ahli : Revina Rizqiyani, M.Pd

NIDN : 2030069301

Bidang Keahlian :

Hari/Tanggal :

**Petunjuk Penggunaan**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda checklist ( ) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
3. Skor 1: Kurang Layak
4. Skor 2: Cukup Layak
5. Skor 3: Layak
6. Skor 4: Sangat Layak
7. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Kotak Pintar bagi Anak Kelompok A di PAUD Puspa Kencana.
8. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Kotak Pintar bagi Anak Kelompok A di PAUD KB Puspa Kencana saya ucapkan terimakasih.

## B. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
<b>1. Aspek Kelayakan Isi</b>						
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.					
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.					
c.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran.					
d.	Materi pada media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.					
e.	Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar					
<b>2. Aspek Kelayakan Penyesuaian</b>						
a.	Kesesuaian ukuran Kotak Pintar					
b.	Kesesuaian Kotak Pintar dengan materi yang disajikan.					
<b>3. Aspek Kelayakan Bahasa</b>						
a.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif.					
b.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.					
<b>4. Penyajian</b>						
a.	Gambar yang digunakan jelas					
b.	Huruf yang digunakan jelas					
c.	Warna yang digunakan menarik					
<b>Jumlah Skor</b>						

## C. Penskoran

Skor minimal :  $12.1 = 12$

Skor maksimal :  $12.4 = 48$

Presentasi skor sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai presentasi yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan



**Kriteria Penilaian**

<b>No</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kriteria</b>
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Cukup Layak
4	0% - 25%	Kurang Layak

**D. Kritik dan Saran**

.....  
 .....  
 .....  
 .....

Dosen Pembimbing

Metro, 2024  
 Validator Ahli Materi

**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
 NIP.199007152018011002

**Revina Rizqiyani, M.Pd.**  
 NIDN.2030069301

## Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi

### LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

#### PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN USIA 4- 5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

---

Nama Ahli : Revina Rizqiyani, M.Pd

NIDN : 2030069301

Bidang Keahlian : *Ahli Materi*

Hari/Tanggal : *7-5-2024*

#### **Petunjuk Penggunaan**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:
3. Skor 1: Kurang Layak
4. Skor 2: Cukup Layak
5. Skor 3: Layak
6. Skor 4: Sangat Layak
7. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Puspa Kencana Punggur
8. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Puspa Kencana Punggur saya ucapkan terimakasih

### A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan(bila diperlukan)
		1	2	3	4	
<b>1. Aspek Kelayakan Isi</b>						
a.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				✓	
b.	Materi yang disampaikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran.				✓	
c.	Materi yang disajikan dalam media mampu mengaktifkan proses pembelajaran.				✓	
d.	Materi pada media pembelajaran yang digunakan menarik dan dapat mempermudah proses pembelajaran.				✓	
e.	Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar				✓	
<b>2. Aspek Kelayakan Penyesuaian</b>						
a.	Kesesuaian ukuran KOTAK PINTAR				✓	
b.	Kesesuaian KOTAK PINTAR dengan materi yang disajikan .				✓	
<b>3. Aspek Kelayakan Bahasa</b>						
a.	Bahasa yang digunakan sederhana dan bersifat komunikatif.				✓	
b.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami.				✓	
<b>4. Penyajian</b>						
a.	Gambar yang digunakan jelas				✓	
b.	Huruf yang digunakan jelas				✓	
c.	Warna yang digunakan menarik				✓	
<b>Jumlah Skor</b>						

### B. Penskoran

Skor minimal :  $12 \cdot 1 = 12$

Skor maksimal :  $12 \cdot 4 = 48$

Presentasi skor sebagai berikut:  $NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$

Keterangan:

NP : Nilai presentasi yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM :Skor maksimal dari tes yang digunakan

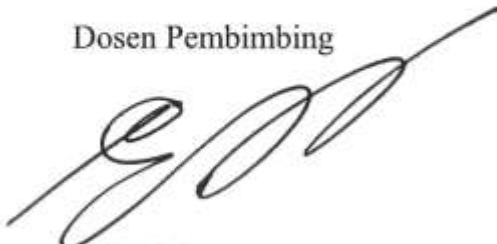
### Kriteria Penilaian

No	Presentase	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Cukup Layak
4	0% - 25%	Kurang Layak

### C.Kritik dan Saran

Tambahkan teori Bab II tentang media yang dibuat sesuai spesifikasi produk.

Dosen Pembimbing



Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP.199007152018011002

Metro, 7-5-2024

Validator Ahli Materi



Revina Rizqiyani, M.Pd

NIDN.2030069301

**Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media**

**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA  
PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA  
PUNGGUR**

---

Nama Ahli : Dr. Kisno, M.Pd  
NIP :  
Bidang Keahlian :  
Hari/Tanggal :

**Petunjuk Penggunaan**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  
Skor 1: Kurang Layak  
Skor 2: Cukup Layak  
Skor 3: Layak  
Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Kota Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Puspa Kencana Punggur
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Kota Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Puspa Kencana Punggur saya ucapkan terimakasih

### A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
<b>1. Aspek Kelayakan Isi</b>						
a.	Kualitas media Kotak Pintar sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.					
b.	Ketepatan media Kotak Pintar digunakan sebagai media pembelajaran.					
c.	Desain tampilan media menarik minat belajar peserta didik.					
d.	Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.					
e.	Media dapat digunakan pada berbagai kondisi.					
f.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.					
<b>2. Aspek Kelayakan Teknis</b>						
a.	Tampilan umum media menarik					
b.	Media mudah digunakan					
c.	Desain media baik teks, warna, dan gambar meliputi:					
	1) Ketepatan memilih huruf					
	2) Ketepatan pemilihan warna huruf					
	3) Ketepatan pemilihan komposisi bentuk Kotak Pintar					
	4) Ketepatan pemilihan warna pada Kotak Pintar					
	5) Ketepatan ukuran Kotak Pintar					
	6) Kualitas tampilan Kotak Pintar jelas.					
	7) Keawetan (Kuat dan Tahan Lama)					
	8) Keamanan media untuk anak					
d.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media.					
<b>Jumlah Skor</b>						

### B. Penskoran

Skor minimal :  $17.1 = 17$

Skor maksimal :  $17.4 = 68$

Presentasi skor sebagai berikut:

$$NP \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : Nilai presentasi yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

#### Kriteria Penilaian

No	Persentase	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Cukup Layak
4	0% - 25%	Kurang Layak

#### C. Rekomendasi/Saran Perbaikan

.....  
 .....  
 .....  
 .....

Metro, 03 Mei 2024  
 Validator Ahli Media

**Dr. Kisno, M.Pd.**  
 NIP. 19840507 201903 1 005

## Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI OLEH AHLI MEDIA**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOTA PINTAR UNTUK**  
**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK**  
**USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR**

---

Nama Ahli : Dr. Kisno, M.Pd

NIP :

Bidang Keahlian: 198405072019031005 *teknologi pemb. AWD*

Hari/Tanggal : *03-05-2024*

### Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indikator dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  
 Skor 1: Kurang Layak  
 Skor 2: Cukup Layak  
 Skor 3: Layak  
 Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Kota Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Puspa Kencana Punggur
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Kota Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Puspa Kencana Punggur saya ucapkan terimakasih



### A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				Catatan
		1	2	3	4	
<b>1. Aspek Kelayakan Isi</b>						
a.	Kualitas media Kotak Pintar sudah memenuhi kriteria media pembelajaran.			✓		Produk bagus & keren!
b.	Ketepatan media Kotak Pintar digunakan sebagai media pembelajaran.				✓	Ketepatan
c.	Desain tampilan media menarik minat belajar peserta didik.				✓	
d.	Bahan yang dipakai tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran.			✓		Bahan Kuning, Putih & Hitam. Tidak berbahaya
e.	Media dapat digunakan pada berbagai kondisi.			✓		
f.	Media dapat melatih kemandirian peserta didik dalam belajar.			✓		Media baik & bermanfaat
<b>2. Aspek Kelayakan Teknis</b>						
a.	Tampilan umum media menarik				✓	
b.	Media mudah digunakan			✓		berikan pengait tambahan
c.	Desain media baik teks, warna, dan gambar meliputi :					
	1) Ketepatan memilih huruf				✓	
	2) Ketepatan pemilihan warna huruf				✓	
	3) Ketepatan pemilihan komposisi bentuk Kotak Pintar			✓		
	4) Ketepatan pemilihan warna pada Kotak Pintar				✓	
	5) Ketepatan ukuran Kotak Pintar			✓		Standar ukuran sesuai kelas
	6) Kualitas tampilan Kotak Pintar jelas.			✓		Jernih & jelas terbaca
	7) Keawetan (Kuat dan Tahan Lama)			✓		
	8) Keamanan media untuk anak				✓	
d.	Kemudahan memahami petunjuk penggunaan media.			✓		Berikan petunjuk tambahan
<b>Jumlah Skor</b>				30	28	58

**B. Penskoran**

Skor minimal : 17.1 = 17

Skor maksimal : 17.4 = 68

Presentasi skor sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

*perolehan skor penilaian*

$$\frac{58}{68} \times 100 = 85,29\%$$

Keterangan:

NP : Nilai presentasi yang dicari

R : Skor dari jawaban responden

SM : Skor maksimal dari tes yang digunakan

**Kriteria Penilaian**

No	Presentase	Kriteria
1	76% - 100%	Sangat Layak
2	51% - 75%	Layak
3	26% - 50%	Cukup Layak
4	0% - 25%	Kurang Layak

**C. Rekomendasi/Saran Perbaikan**

*Sudut pandang hasil penilaian yg proklam skor  
sebesar 85,29% dalam kriteria penilaian  
"sangat layak". Maka Media Kotak Piatra  
sebagai hasil pengembalian untuk penilaian  
"sangat layak digunakan" oleh jura  
Rekomendasi / saran perbaikan!*

Metro, 03 Mei 2024

Validator Ahli Media

**Dr. Kisno, M.Pd.**

NIP. 198405072019031005

**Lampiran 7 Lembar Uji Coba Angket Respon Guru****LEMBAR UJI COBA ANGKET RESPON GURU  
PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR**

---

Nama Guru : Novi Jamiawati, S.Pd. Aud

Sekolah :

Hari/Tanggal :

**Petunjuk Penggunaan**

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  
Skor 1: Kurang Layak  
Skor 2: Cukup Layak  
Skor 3: Layak  
Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Usia 4-5 Tahun di PAUD Puspa Kencana Punggur
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Pengembangan Media Kotak Pintar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Usia 4-5 Tahun di PAUD Puspa Kencana Punggur saya ucapkan terimakasih

### A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran Kotak Pintar menarik.				
2	Gambar dalam media pembelajaran Kotak Pintar dapat terlihat jelas.				
3	Huruf dalam pembelajaran Kotak Pintar dapat terbaca dengan jelas.				
4	Tampilan warna pada media Kotak Pintar yang digunakan menarik.				
5	Cara penggunaan media mudah dimengerti.				
6	Media pembelajaran Kotak Pintar dapat digunakan secara individu.				
7	Media pembelajaran Kotak Pintar dapat digunakan secara kelompok.				
8	Media Kotak Pintar yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan anak.				
9	Isi gambar Kotak Pintar disajikan dengan sederhana dan jelas.				
10	Gambar pada Kotak Pintar ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				
11	Kesesuaian dengan perkembangan bahasa anak usia dini				
12	Materi yang disajikan mudah dipahami anak				
	<b>Jumlah Skor</b>				

## Lampiran 8 Lembar Hasil Uji Coba Angket Respon Guru

### LEMBAR UJI COBA ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN USIA 4- 5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR

---

Nama Guru : Novi Jamiawati, S.Pd  
 Sekolah : PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR  
 Hari/Tanggal : 21 MEI 2024

#### Petunjuk Penggunaan

1. Isilah identitas Bapak/Ibu pada tempat yang telah disediakan
2. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian pada setiap indicator dengan memberikan tanda checklist ( ✓ ) pada kolom skala penilaian interval penilaian sebagai berikut:  
 Skor 1: Kurang Layak  
 Skor 2: Cukup Layak  
 Skor 3: Layak  
 Skor 4: Sangat Layak
3. Setelah mengisi semua item angket, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan catatan untuk perbaikan Pengembangan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Puspa Kencana Punggur
4. Atas ketersediaan Bapak/Ibu untuk menilai Pengembangan Media Kotak Pintar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Puspa Kencana Punggur saya ucapkan terimakasih

### A. Lembar Penilaian

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
1	Tampilan media pembelajaran KOTAK PINTAR menarik.				✓
2	Gambar dalam media pembelajaran KOTAK PINTAR dapat terlihat jelas.				✓
3	Huruf dalam pembelajaran KOTAK PINTAR dapat terbaca dengan jelas.				✓
4	Tampilan warna pada media KOTAK PINTAR yang digunakan menarik.				✓
5	Cara penggunaan media mudah dimengerti.				✓
6	Media pembelajaran KOTAK PINTAR dapat digunakan secara individu.				✓
7	Media pembelajaran KOTAK PINTAR dapat digunakan secara kelompok.				✓
8	Media KOTAK PINTAR yang dikembangkan dapat menambah pengetahuan anak.				✓
9	Isi gambar KOTAK PINTAR disajikan dengan sederhana dan jelas.				✓
10	Gambar pada KOTAK PINTAR ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
11	Kesesuaian dengan perkembangan bahasa anak usia dini				✓
12	Materi yang disajikan mudah dipahami anak				✓
	<b>Jumlah Skor</b>				<b>48</b>

### Lampiran 9 Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I

#### Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kotak Pintar

Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan membaca permulaan yang diamati:

Hari/Tanggal: 14 Mei 2024

Responden: 20 Peserta Didik

Sekolah: PAUD Puspa Kencana Punggur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
1	Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal	Anak dapat banyak macam-macam abjad dan bilangan	Adelia			✓		
			Alista			✓		
			Andra			✓		
			Anju		✓			
			Ardan			✓		
			Arzan			✓		
			Ayra		✓			
			Asyraf			✓		
			Dilan		✓			
			Eyza			✓		
		Fahri			✓			
		Fattan			✓			
		Fathar		✓				
		Hanif			✓			
		Humairah		✓				
		Nara		✓				
		Najwa			✓			
		Rafan			✓			
		Shilla		✓				
		Totti			✓			
		Anak dapat mengenal abjad melalui kotak pintar sesuai	Adelia			✓		
	Alista				✓			
	Andra				✓			
	Anju			✓				
	Ardan				✓			

No	Indikator	Sub dengan gambar dan warnanya	Nama	Tingkat Pencapaian			Keterangan
2	Mengenal suara dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	Anak dapat menyuarakan membedakan huruf kapital dan huruf kecil melalui media kotak pintar dengan lambang abjad	Arzan			✓	
			Ayra		✓		
			Asyraf			✓	
			Dilan		✓		
			Eyza			✓	
			Fahri			✓	
			Fattan			✓	
			Fathar		✓		
			Hanif			✓	
			Humairah		✓		
			Nara		✓		
			Najwa			✓	
			Rafan			✓	
			Shilla		✓		
			Totti			✓	
			Adelia		✓		
			Alista			✓	
		Andra			✓		
		Anju		✓			
		Ardan			✓		
Arzan			✓				
Ayra		✓					
Asyraf			✓				
Dilan		✓					
Eyza			✓				
Fahri			✓				
Fattan			✓				
Fathar		✓					
Hanif			✓				
Humairah		✓					
Nara		✓					
Najwa			✓				
Rafan			✓				
Shilla		✓					
Totti			✓				
Adelia			✓				
Alista			✓				
Andra			✓				
		Anak dapat mengucapkan					



No	Indikator	Sub abjad, bilangan, sesuai gambar didalam kotak pintar	Nama	Tingkat Pencapaian			Keterangan
			Anju		✓		
			Ardan			✓	
			Arzan		✓		
			Ayra		✓		
			Asyraf			✓	
			Dilan		✓		
			Eyza		✓		
			Fahri		✓		
			Fattan			✓	
			Fathar		✓		
			Hanif		✓		
			Humairah		✓		
			Nara		✓		
			Najwa			✓	
			Rafan		✓		
			Shilla		✓		
			Totti		✓		
3	Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.	Anak dapat menirukan tulisan sesuai gambar pada kotak pintar	Adelia			✓	
			Alista		✓		
			Andra			✓	
			Anju		✓		
			Ardan			✓	
			Arzan		✓		
			Ayra		✓		
			Asyraf		✓		
			Dilan		✓		
			Eyza		✓		
			Fahri		✓		
			Fattan		✓		
			Fathar		✓		
			Hanif		✓		
			Humairah		✓		
			Nara		✓		
			Najwa		✓		
Rafan			✓				
Shilla		✓					
Totti		✓					
		Anak dapat	Adelia		✓		

No	Indikator	Sub menunjukkan lambang abjad, bilangan yang ada dalam pada kotak pintar	Nama	Tingkat Pencapaian	Keterangan
			Alista	✓	
			Andra	✓	
			Anju	✓	
			Ardan	✓	
			Arzan	✓	
			Ayra	✓	
			Asyraf	✓	
			Dilan	✓	
			Eyza	✓	
			Fahri	✓	
			Fattan	✓	
			Fathar	✓	
			Hanif	✓	
			Humairah	✓	
			Nara	✓	
			Najwa	✓	
			Rafan	✓	
			Shilla	✓	
			Totti	✓	
<b>Total Keseluruhan</b>			<b>297</b>		
<b>Total Presentase</b>			<b>61,87%</b>		

#### Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB ( Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB ( Jika anak mulai bisa meskipun sedikit masih dibantu pendidik)
- BSH ( Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB ( Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Punggur, 14 Mei 2024

Validator Instrumen



Novi Jamiawati, S.Pd. Aud

### Lampiran 10 Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I

#### Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap I Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kotak Pintar

Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan membaca permulaan yang diamati:

Hari/Tanggal: 14 Mei 2024

Responden: 20 Peserta Didik

Sekolah: PAUD Puspa Kencana Punggur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
I	Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal	Anak dapat banyak macam-macam abjad dan bilangan	Adelia			✓		
			Alista			✓		
			Andra			✓		
			Anju		✓			
			Ardan			✓		
			Arzan			✓		
			Ayra		✓			
			Asyraf			✓		
			Dilan		✓			
			Eyza			✓		
		Fahri			✓			
		Fattan			✓			
		Fathar		✓				
		Hanif			✓			
		Humairah		✓				
		Nara		✓				
		Najwa			✓			
		Rafan			✓			
		Shilla		✓				
		Totti			✓			
		Anak dapat mengenal abjad melalui kotak pintar sesuai	Adelia			✓		
	Alista				✓			
	Andra				✓			
	Anju			✓				
	Ardan				✓			

No	Indikator	Sub dengan gambar dan warnanya	Nama	Tingkat Pencapaian	Keterangan
			Arzan	✓	
			Ayra	✓	
			Asyraf	✓	
			Dilan	✓	
			Eyza	✓	
			Fahri	✓	
			Fattan	✓	
			Fathar	✓	
			Hanif	✓	
			Humairah	✓	
			Nara	✓	
			Najwa	✓	
			Rafan	✓	
			Shilla	✓	
			Totti	✓	
2	Mengenal suara dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	Anak dapat menyuarakan membedakan huruf kapital dan huruf kecil melalui media kotak pintar dengan lambang abjad	Adelia	✓	
			Alista	✓	
			Andra	✓	
			Anju	✓	
			Ardan	✓	
			Arzan	✓	
			Ayra	✓	
			Asyraf	✓	
			Dilan	✓	
			Eyza	✓	
			Fahri	✓	
			Fattan	✓	
			Fathar	✓	
			Hanif	✓	
			Humairah	✓	
			Nara	✓	
			Najwa	✓	
			Rafan	✓	
			Shilla	✓	
			Totti	✓	
		Anak dapat mengucapkan	Adelia	✓	
			Alista	✓	
			Andra	✓	

No	Indikator	Sub abjad, bilangan, sesuai gambar didalam kotak pintar	Nama	Tingkat Pencapaian			Keterangan
			Anju		✓		
			Ardan			✓	
			Arzan		✓		
			Ayra		✓		
			Asyraf			✓	
			Dilan		✓		
			Eyza		✓		
			Fabri		✓		
			Fattan			✓	
			Fathar		✓		
			Hanif		✓		
			Humairah		✓		
			Nara		✓		
			Najwa			✓	
			Rafan		✓		
			Shilla		✓		
			Totti		✓		
3	Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.	Anak dapat menirukan tulisan sesuai gambar pada kotak pintar	Adelia			✓	
			Alista		✓		
			Andra			✓	
			Anju		✓		
			Ardan			✓	
			Arzan		✓		
			Ayra		✓		
			Asyraf		✓		
			Dilan		✓		
			Eyza		✓		
			Fabri		✓		
			Fattan		✓		
			Fathar		✓		
			Hanif		✓		
			Humairah		✓		
			Nara		✓		
			Najwa		✓		
			Rafan			✓	
			Shilla		✓		
			Totti		✓		
		Anak dapat	Adelia		✓		

No	Indikator	Sub	Nama	Tingkat Pencapaian			Keterangan
		menunjukkan lambang abjad, bilangan yang ada dalam pada kotak pintar	Alista	✓			
			Andra		✓		
			Anju	✓			
			Ardan	✓			
			Arzan	✓			
			Ayra	✓			
			Asyraf		✓		
			Dilan	✓			
			Eyza	✓			
			Fahri	✓			
			Fattan		✓		
			Fathar	✓			
			Hanif	✓			
			Humairah		✓		
			Nara		✓		
			Najwa		✓		
			Rafan		✓		
			Shilla	✓			
		Totti		✓			
<b>Total Keseluruhan</b>			<b>297</b>				
<b>Total Presentase</b>			<b>61,87%</b>				

#### Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung

- BB ( Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB ( Jika anak mulai bisa meskipun sedikit masih dibantu pendidik)
- BSH ( Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB ( Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Punggur, 14 Mei 2024

Peneliti



Avica Feby Rahmawati

### Lampiran 11 Lembar Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2

#### Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2 Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kotak Pintar

Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan membaca permulaan yang diamati:

Hari/Tanggal : 15 Mei 2024

Responden : 20 Peserta Didik

Sekolah : PAUD Puspa Kencana Punggur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
1	Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal	Anak dapat mengenali banyak macam-macam abjad dan bilangan	Adelia				✓	
			Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
Humairah				✓				

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
			Rafan				✓	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
		Anak dapat mengenak abjad melalui kotak pintar sesuai dengan gambar dan warnanya	Adelia				✓	
			Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	



No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
			Rafan				✓	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
2	Mengenai suara dari nama benda-benda yang ada disekitarnya	Anak dapat menyuarakan, membedakan huruf capital dan huruf kecil melalui media kotak pintar dengan lambang abjad	Adelia				✓	
			Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
Rafan				✓				
Shilla				✓				

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
			Totti				✓	
		Anak dapat mengucapkan abjad, bilangan, sesuai gambar didalam kotak pintar	Adelia				✓	
			Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
			Rafan				✓	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
3	Menirukan	Anak dapat	Adelia				✓	

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
	(menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	menirukan tulisan sesuai gambar pada kotak pintar	Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
			Rafan				✓	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
		Anak dapat menunjukkan lambang abjad, bilangan yang ada pada kotak	Adelia				✓	
	Alista					✓		
	Andra					✓		

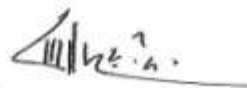
No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
		pintar	Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
			Rafan				✓	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
<b>Total Keseluruhan</b>				<b>444</b>				
<b>Total Presentase</b>				<b>92,5%</b>				

**Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung**

- BB ( Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB ( Jika anak mulai bisa meskipun sedikit masih dibantu pendidik)
- BSH ( Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB ( Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Punggur, 15 Mei 2024

Validator Instrumen



**NOVI JAMIAWATI, S.Pd.Aud**

## Lampiran 12 Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2

### Lembar Hasil Uji Coba Produk Terhadap Peserta Didik Tahap 2 Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kotak Pintar

Berikan tanda ceklis (✓) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan membaca permulaan yang diamati:

Hari/Tanggal : 15 Mei 2024

Responden : 20 Peserta Didik

Sekolah : PAUD Puspa Kencana Punggur

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
1	Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal	Anak dapat mengenal banyak macam-macam abjad dan bilangan	Adelia				✓	
			Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
Humairah				✓				

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSh	BSB	
				1	2	3	4	
		gambar dan warnanya	Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
			Rafan				✓	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
			2	Mengenal suara dari nama benda-benda yang ada disekitarnya	Anak dapat menyuarakan, membedakan huruf capital dan huruf kecil melalui media kotak pintar dengan lambang abjad	Adelia		
Alista							✓	
Andra							✓	
Anju						✓		
Ardan							✓	
Arzan							✓	
Ayra						✓		
Asyraf							✓	
Dilan						✓		
Eyza							✓	
Fahri							✓	
Fattan							✓	
Fathar		✓						
Hanif							✓	
Humairah							✓	
Nara						✓		
Najwa							✓	
Rafan				✓				

No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
		Anak dapat mengucapkan abjad, bilangan, sesuai gambar didalam kotak pintar	Adelia				✓	
			Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
			Rafan				✓	
		Shilla				✓		
		Totti				✓		
3	Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	Anak dapat menirukan tulisan sesuai gambar pada kotak pintar	Adelia				✓	
			Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	



No	Indikator	Sub Indikator	Nama Peserta Didik	Tingkat Pencapaian				Keterangan
				BB	MB	BSH	BSB	
				1	2	3	4	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
			Rafan				✓	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
		Anak dapat menunjukkan lambang abjad, bilangan yang ada pada kotak pintar	Adelia				✓	
			Alista				✓	
			Andra				✓	
			Anju			✓		
			Ardan				✓	
			Arzan				✓	
			Ayra			✓		
			Asyraf				✓	
			Dilan			✓		
			Eyza				✓	
			Fahri				✓	
			Fattan				✓	
			Fathar		✓			
			Hanif				✓	
			Humairah				✓	
			Nara			✓		
			Najwa				✓	
			Rafan				✓	
			Shilla				✓	
			Totti				✓	
<b>Total Keseluruhan</b>				444				
<b>Total Presentase</b>				92,5%				

**Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung**

- BB ( Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan pendidik)
- MB ( Jika anak mulai bisa meskipun sedikit masih dibantu pendidik)
- BSH ( Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu pendidik)
- BSB ( Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)

Punggur, 15 Mei 2024

Peneliti



**AVICA FEBY RAHMAWATI**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-5327/In.28.1/J/TL.00/11/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
 Edo Dwi Cahyo (Pembimbing 1)  
 (Pembimbing 2)  
 di-

Tempat  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **AVICA FEBY RAHMAWATI**  
 NPM : 2001040008  
 Semester : 7 (Tujuh)  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
 Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK  
 MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK  
 USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 19 November 2023  
 Ketua Jurusan  
 Pendidikan Islam Anak Usia Dini

  
**Edo Dwi Cahyo, M.Pd**  
 NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4542/In.28/J/TL.01/09/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
KEPALA SEKOLAH KB PAUD PUSPA  
KENCANA SIDOMULYO  
KECAMATAN PUNGGUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **AVICA FEBY RAHMAWATI**  
NPM : 2001040008  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA  
PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA  
KENCANA PUNGGUR**

untuk melakukan prasurvey di PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR,  
dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya  
prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 29 September 2023  
Ketua Program Studi



**Edo Dwi Cahyo M.Pd**  
NIP 19900715 201801 1 002



**PAUD KB PUSPA KENCANA  
SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR  
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Sidomulyo, 6 Oktober 2023

Nomor: B-4542/In.28/J/TL.01/09/2023

Lampiran: -

Perihal: **Balasan Izin Pra-Survey**

Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin Pra-Survey yang diajukan oleh:

Nama : **AVICA FEBY RAHMAWATI**

NPM : 2001040008

Semester : 7 (Tujuh)

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI  
PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR**

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur, telah kami setuju untuk melaksanakan Penelitian pada Lembaga kami Sebagai Syarat Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala PAUD KB Puspa Kencana

**NOVI JAMIAWATI, S.Pd.**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id)

Nomor : B-5819/In.28/D.1/TL.00/12/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA PAUD KB PUSPA KENCANA  
SIDOMULYO KECAMATAN  
PUNGGUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-5820/In.28/D.1/TL.01/12/2023, tanggal 18 Desember 2023 atas nama saudara:

Nama : **AVICA FEBY RAHMAWATI**  
NPM : 2001040008  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di PAUD KB PUSPA KENCANA SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 18 Desember 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



**PAUD KB PUSPA KENCANA  
SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR  
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

Sidomulyo, 14 Mei 2024

Nomor: B-4542/In.28/J/TL.01/09/2023

Lampiran: -

Perihal: **Balasan Izin Research**

Di

Tempat

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat permohonan izin Research yang diajukan oleh:

Nama : **AVICA FEBY RAHMAWATI**

NPM : 2001040008

Semester : 8 (Delapan)

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR**

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur, telah kami setujui untuk melaksanakan Research pada Lembaga kami Sebagai Syarat Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala PAUD KB Puspa Kencana



**NOVI JAMIAWATI, S.Pd.Aud**

NUPTK. 0459749651300073



**PAUD KB PUSPA KENCANA  
SIDOMULYO KECAMATAN PUNGGUR  
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH**

**SURAT KETERANGAN**

No: 503/012/PAUD.P.K/X/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novi Jamiawati, S.Pd, Aud

NIP/NUPTK : 0459749651300073

Jabatan : Kepala PAUD KB Puspa Kencana Punggur

Menerangkan bahwa PAUD KB Puspa Kencana Sidomulyo Kecamatan Punggur telah menggunakan karya mahasiswa yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR" yang dibuat oleh AVICA FEBY RAHMAWATI. Karya ini telah digunakan dalam konteks pembelajaran dan telah memberikan kontribusi yang berharga dalam mencapai tujuan kami. Mahasiswa yang bersangkutan memberikan izin untuk menggunakan karyanya dalam kegiatan pembelajaran.

Kami mengakui bahwa AVICA FEBY RAHMAWATI adalah pemilik sah dari karya tersebut dan setuju untuk memberikan kredit kepada beliau sesuai dengan hak cipta dan peraturan yang berlaku. Kami juga bersedia memberikan informasi lebih lanjut tentang penggunaan karya ini jika diperlukan.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya sebagai bentuk pengakuan dan keterbukaan penggunaan karya mahasiswa tersebut serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Punggur, 14 Mei 2024  
Kepala PAUD KB Puspa Kencana

  
**NOVI JAMIAWATI, S.Pd.Aud**  
NUPTK/ 0459749651300073

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
KABUPATEN LAMPUNG TENGAH  
PAUD KB PUSPA KENCANA  
KEC. PUNGGUR





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: B-

5819/In.28/D.1/TL.01/12/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : AVICA FEBY RAHMAWATI  
NPM : 2001040008  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di PAUD Puspa Kencana Punggur, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 18 Desember 2023

Mengetahui,  
Pejabat  
Setempat

UPIU SATUAN PENDIDIKAN  
PAUD PUSPA KENCANA  
KEC. IRINGMULYO  
METRO  
Novi Jamiawati.s.pd

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PIAUD**

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Avica Feby Rahmawati  
NPM : 2001040008  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA PUNGGUR

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 21 Mei 2024

Ketua Program Studi PIAUD



Edo Dwi Cahyo, M.Pd

NIP. 19900715 201801 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
UNIT PERPUSTAKAAN**

**NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-342/In.28/S/U.1/OT.01/05/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : AVICA FEBY RAHMAWATI  
NPM : 2001040008  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PIAUD

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001040008

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 21 Mei 2024  
Kepala Perpustakaan

Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP.19750505 200112 1 002

## **OUTLINE**

### **PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**NOTA DINAS**

**PERSETUJUAN**

**PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**ORISINALITAS PENELITIAN**

**MOTTO**

**PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi dan Batasan Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Penelitian
- F. Manfaat Produk yang Dikembangkan
- G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Kajian Teori
  - 1. Pembelajaran Membaca Permulaan
  - 2. Tujuan Membaca Permulaan
  - 3. Aspek-aspek Membaca Permulaan
  - 4. Indikator Membaca Permulaan
  - 5. Media Pembelajaran
  - 6. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran
  - 7. Jenis-jenis Media Pembelajaran
  - 8. Media Kotak Pintar
  - 9. Klasifikasi Media Kotak Pintar
  - 10. Fungsi dan Manfaat Media Kotak Pintar
- B. Kajian Studi yang Relevan
- C. Kerangka Pikir

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Desain Uji Coba Produk
  - 1. Desain Uji Coba
  - 2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
  - 1. Teknik Pengumpulan Data
  - 2. Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisa Data
  - 1. Analisis Kelayakan Media
  - 2. Analisis Respon Guru dan Peserta Didik

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

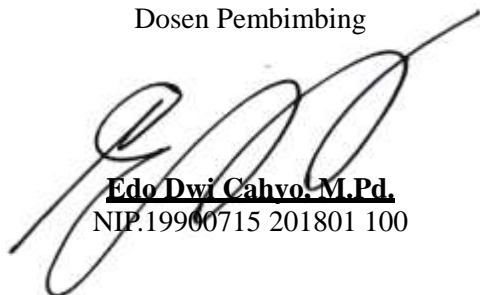
- A. Hasil Pengembangan Produk Awal
  - 1. Hasil Analisis Dan Kebutuhan
  - 2. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Awal
- B. Hasil Validasi
  - 1. Hasil Validasi Ahli Materi
  - 2. Hasil Validasi Ahli Media
- C. Hasil Uji Coba Produk
  - 1. Hasil Respon Guru Wali Kelas
  - 2. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian Anak
- D. Kajian Produk Akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

**BAB V PENUTUP**

- A. Kesimpulan
- B. Saran

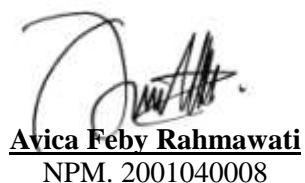
**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN-LAMPIRAN  
DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Dosen Pembimbing



**Edo Dwi Cahyo, M.Pd.**  
NIP.19900715 201801 100

Metro, 05 Desember 2023  
Mahasiswa Ybs.



**Avica Feby Rahmawati**  
NPM. 2001040008

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PINTAR UNTUK MENINGKATKAN**  
**KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 4-5 TAHUN DI**  
**PAUD PUSPA KENCANA PUNGGUR**

- 1. Lembar Indikator Kemampuan Membaca Permulaan**
  - a. Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal
  - b. Mengenal suara dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
  - c. Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z
  
- 2. Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Anak Menggunakan Media Kotak Pintar**

**Tabel**  
**Indikator Kemampuan Membaca Permulaan Anak**  
**Menggunakan Media Kotak Pintar**

	Indikator	Sub Indikator
Ruang Lingkup Perkembangan bahasa "Keaksaraan" Usia 4- 5 tahun	Mengenal simbol- simbol huruf yang dikenal	Anak dapat mengenal banyak macam-macam abjad dan bilangan
		Anak dapat mengenal abjad melalui kotak pintar sesuai dengan gambar dan warnanya.
	Mengenal suara dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	Anak dapat mengucapkan abjad, bilangan, sesuai gambar di dalam kotak pintar
		Anak dapat menyuarakan dan menyebutkan gambar pada kotak pintar
	Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.	Anak dapat menirukan tulisan sesuai gambar pada kotak pintar
		Anak dapat menunjukkan lambang abjad, bilangan yang ada dalam pada kotak pintar.

### 3. Lembar Instrumen Kemampuan Membaca Permulaan Anak Menggunakan Media Kotak Pintar

Hari/ Tanggal :  
 Siklus/ Pertemuan :  
 Tema/ Subtema :  
 Nama :

Berikan tanda (√) pada aspek yang sesuai dengan kriteria keterangan indikator pencapaian kemampuan membaca permulaan yang diamati:

1. Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
3. Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z

**Tabel**  
**Lembar Instrumen Penelitian**  
**Kemampuan Membaca Permulaan Anak Menggunakan Media Kotak Pintar**

Indikator	SUB Indikator	Penilaian				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
		1	2	3	4	
Mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal	Anak dapat mengenal banyak macam-macam abjad dan bilangan					
	Anak dapat mengenal abjad melalui kotak pintar sesuai dengan gambar dan warnanya					
Mengenal suara dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	Anak dapat mengucapkan abjad, bilangan, sesuai gambar di dalam kotak pintar					
	Anak dapat menyuarakan dan menyebutkan gambar pada kotak pintar					
Menirukan (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z.	Anak dapat menirukan tulisan sesuai gambar pada kotak pintar					
	Anak dapat menunjukkan lambang abjad, bilangan yang ada dalam pada kotak pintar.					

**Keterangan :**

BB : Belum Berkembang  
 MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB : Berkembang Sangat Baik

**4. Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan**

- BB (Jika anak belum dapat menjawab pertanyaan yang diberikan Pendidik)
- MB (Jika anak mulai bisa meskipun sedikit demi sedikit masih dibantu Pendidik)
- BSH (Jika anak mulai mandiri tanpa dibantu Pendidik)
- BSB (Jika anak bisa melakukan secara mandiri dan sudah bisa membantu temannya yang belum bisa)



### Lampiran 23 Foto Dokumentasi

Peneliti melakukan penelitian tahap pertama dan menjelaskan serta mengenalkan media yang akan digunakan



Peneliti memberikan kesempatan bermain peserta didik untuk setiap kelompok



**Peserta didik melakukan pengenalan dan menyusun huruf atau abjad menggunakan puzzle pada bagian tutup luar kotak pertama**





**Peserta didik melakukan pengenalan macam-macam warna yang terdapat pada tutup pertama bagian dalam**



Peneliti melakukan penelitian tahap kedua menggunakan media yang dikembangkan, pada tahap ini peneliti menjelaskan aturan permainan dan peserta didik dapat bermain menggunakan media kotak pintar secara mandiri dan kelompok.





**Peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran membaca permulaan di setiap kelompok dan individu mengenal berbagai macam kata yang terdapat pada gambar kotak pintar**



**Peserta didik menyebutkan dan menyuarakan gambar yang terdapat pada kotak pintar, kemudian melakukan permainan menyusun puzzle kendaraan**



**Peserta didik menyebutkan dan mengurutkan huruf atau abjad serta menyusun nama secara individu. Kemudian mengenal, menyebutkan dan menyuarakan bentuk-bentuk geometri.**





**Peserta didik menyebutkan dan menyuarakan berbagai macam warna secara individu**



**Peserta didik bermain menyebutkan dan menyuarakan gambar pada isi kotak pertama dan kotak kedua**







## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Avica Feby Rahmawati lahir di Nambahrejo Kotagajah pada tanggal 26 Februari 2002, tinggal bersama orangtua dan dibesarkan di Kotagajah Lampung Tengah. Penulis merupakan anak pertama dari Ayah Agus Heriyanto dan Ibu Rumini dan memiliki dua saudara perempuan bernama Azzyla Shesa Rahmawati dan Anazkya Najwa Fathin

Rahmawati yang sedang menempuh pendidikan di SMPN 1 Punggur Lampung Tengah dan SDN 1 Nambahrejo Kotagajah.

Penulis telah menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK PGRI Nambahrejo Kotagajah pada tahun 2008, melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar di SD negeri 1 Nambahrejo Kotagajah lulus pada tahun 2014, kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Kotagajah lulus pada tahun 2017. Kemudian peneliti melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Punggur Lampung Tengah lulus pada tahun 2020. Kemudian di tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.