

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### 4.1 Deskripsi Penelitian

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran menggunakan microsoft power point dan memanfaatkan Qr Code Generator sebagai alat untuk menyampaikan pesan/materi menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai media pembelajaran daring pada anak usia dini.

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas. Guru hanya melaksanakan serta menjalankan sesuai apa yang direncanakan sekolah pada pembelajaran pada masa pandemi tanpa adanya beberapa pengembangan media belajar yang mendukung ketika mengajar secara daring. Sehingga perlu adanya rancangan media pembelajaran daring sebagai alternatif pembelajaran pengenalan calistung yang dapat digunakan di rumah.

Lalu tahap selanjutnya yaitu peneliti merancang desain media pembelajaran menggunakan metode *Research and Development* yang dilengkapi dengan gambar, tulisan dan suara yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak usia.

#### 4.2 Hasil Rancangan Desain Awal Produk

- a. Peta Kompetensi Media Barcode Dadu memiliki rancangan peta kompetensi berdasarkan Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang Indikator Pencapaian Perkembangan Anak Usia Lahir 5 – 6 tahun.

Tabel 4.2.a Peta Kompetensi Lingkup Perkembangan usia 5 – 6 tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1 – 10</li><li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li><li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li><li>4. Mengenali berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</li><li>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</li></ol>
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Menyebutkan simbol – simbol huruf yang dikenal</li></ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> <li>5. Membaca nama sendiri</li> <li>6. Menuliskan nama sendiri</li> <li>7. Memahami arti dalam cerita</li> </ol>
--	---

b. Peta Materi

Berikut adalah rancangan peta materi yang telah dibuat dan dikembangkan dari peta kompetensi.

Tabel 4.2 b Peta Materi

Materi Pokok	Isi Materi	Penjabaran Materi
Berfikir Simbolik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal</li> <li>- Menyebutkan</li> <li>- Menghitung</li> <li>- Mencocokkan</li> </ul>	Jenis – jenis gambar, huruf a – z, angka - 10 yang diterapkan secara sederhana seperti nama buah, binatang dan sebagainya.
Keaksaraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal</li> <li>- Menyebutkan</li> </ul>	Jenis – jenis gambar, suara huruf a – z, suara 1 – 10 yang dapat dilakukan yaitu menyebutkan atau menebak seperti nama buah, binatang dan sebagainya.

c. Garis Besar Isi Media

Gambaran rancangan isi media sebagai berikut:

Tabel 4.2.c Garis Besar Isi Media Dadu Qr Code

Judul	Dadu QR Code
Materi Pokok	Pengenalan Calistung Anak Usia Dini
Indikator Materi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengenal simbol dan suara dari huruf abjad a – z</li> <li>2. Mampu mengenal huruf vokal (a, i, u, e, o)</li> <li>3. Mampu mengenal huruf konsonan (selain huruf vokal)</li> <li>4. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</li> <li>5. Mampu mengenal simbol dan suara dari angka 1 – 10</li> <li>6. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk bentuk huruf.</li> </ol>

## Gambar Desain Media



## Media Dadu QR Code

1. Materi Pengenalan Huruf Abjad, pada sisi pertama dadu (QR Code 1). Materi pertama ini menampilkan bagaimana bentuk dan pengucapan dari huruf abjad mulai dari A sampai dengan Z secara urut pada slide microsoft power point.
2. Materi Pengenalan Huruf Vokal, pada sisi kedua dadu (QR Code 2). Materi kedua ini bertujuan mengenalkan huruf vokal. Dimulai dengan slide pengenalan apa saja huruf vokal itu dengan menampilkan bentuk dan pengucapannya. Lalu dilanjutkan dengan adanya kuis/game sederhana dengan menampilkan 3 huruf yang terdiri dari (2 huruf konsonan dan 1 huruf vokal). Siswa diminta untuk memilih salah satu huruf yang ditampilkan yang menyatakan bahwa itu adalah huruf vokal. Apabila siswa menjawab benar akan muncul icon gambar centang dan apabila siswa menjawab salah akan muncul icon gambar silang.
3. Materi Pengenalan Huruf Konsonan, pada sisi ketiga dadu (QR Code 3). Materi ketiga ini bertujuan mengenalkan huruf konsonan. Dimulai dengan slide pengenalan apa saja huruf konsonan itu dengan menampilkan bentuk dan pengucapannya. Lalu dilanjutkan dengan adanya kuis/game sederhana dengan menampilkan 3 huruf yang terdiri dari (2 huruf vokal dan 1 huruf konsonan). Siswa diminta untuk memilih salah satu huruf yang ditampilkan yang menyatakan bahwa itu adalah huruf konsonan. Apabila siswa menjawab benar akan muncul icon gambar centang dan apabila siswa menjawab salah akan muncul icon gambar silang.

	<p>4. Materi Pengenalan Angka 1–10, pada sisi keempat dadu (QR Code 4). Materi keempat ini bertujuan mengenalkan angka 1–10 secara urut. Slide microsoft power point menampilkan seperti contoh: tujuan pengenalan angka 3 ditampilkan dengan gambar nanas berjumlah 3 dilanjutkan dengan pertanyaan “Ada berapa nanas itu?” (berupa suara). Lalu setelah jeda beberapa detik slide menampilkan tulisan “3” dan “t i g a” dilanjutkan suara berbunyi “tiga”.</p>
	<p>5. Materi Mengelompokkan Gambar yang memiliki Bunyi/Huruf Awal yang sama, pada sisi kelima dadu (QR Code 5). Materi ketiga ini bertujuan siswa dapat mengelompokkan gambar yang mempunyai huruf awalan yang sama. Seperti contoh: tujuan mengelompokkan gambar yang berawalan huruf “L”. Mula–mula slide menampilkan 3 gambar (2 gambar berawalan huruf yang sama dan 1 gambar berawalan huruf berbeda), lalu muncul suara “pilih dan ketuk gambar yang berawalan huruf “l”. Apabila siswa memilih gambar labu atas maka gambar itu akan bergerak ke kotak yang bertulisan labu bawah. Dilanjutkan dengan munculnya suara “Ya, ini adalah huruf yang berawalan huruf “L”. Ini adalah “labu”. Apabila siswa memilih gambar mangga maka gambar itu akan muncul suara “Maaf, ini bukan gambar yang berawalan huruf “L””.</p>
	<p>6. Materi Pengenalan Cara Mengeja/Membaca Sederhana, pada sisi keenam dadu (QR Code 6). Materi keenam ini bertujuan siswa dapat membaca sederhana. Seperti contoh: Muncul gambar dan 2 kata (penjelasan gambar) di bawah gambar. Dilanjutkan dengan adanya suara bagaimana cara mengeja kata tersebut satu per satu. Misal: kata “baju” akan menampilkan suara b-a (ba), j-u (ju), “baju, b-i (bi), r-u (ru), “biru”. Diakhiri dengan suara “baju biru”</p>

Hasil pengamatan pada masa penelitian di salah satu TK yang berada di Kota Salatiga, penulis melihat bahwa kurangnya penggunaan media belajar melainkan hanya dengan penggunaan lembar kerja. Dampak dari pembelajaran daring selama pandemi covid-19 ialah anak bosan hanya dengan menggunakan lembar kerja.

Melihat kebutuhan yang diperlukan, peneliti mengembangkan media Dadu QR Code sebagai alternatif pengenalan calistung anak usia 5-6 tahun. Peneliti mengembangkan media dengan memanfaatkan software Microsoft PowerPoint untuk membuat materi pembelajaran berupa kumpulan slide, memanfaatkan website Monkey Generator untuk membuat QR Code, memanfaatkan Google Drive untuk mengunggah materi yang sudah dibuat agar dapat diterima siswa dengan men-scan QR Code yang terdapat pada dadu.

Media Dadu QR Code yang dikembangkan berdasarkan karakteristik dan kompetensi perkembangan anak. Tabel 1. Menunjukkan peta kompetensi Lingkup Perkembangan usia 5-6 tahun.

**Tabel 1. Peta Kompetensi Lingkup Perkembangan usia 5-6 tahun**

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10</li> <li>2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung</li> <li>3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan</li> <li>4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan</li> <li>5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)</li> </ol>
Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> <li>5. Membaca nama sendiri</li> <li>6. Menuliskan nama sendiri</li> <li>7. Memahami arti dalam cerita</li> </ol>

**Tabel 2. Peta Materi**

Materi Pokok	Isi Materi	Penjabaran Materi
Berfikir Simbolik	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal</li> <li>- Menyebutkan</li> <li>- Menghitung</li> <li>- Mencocokkan</li> </ul>	Jenis-jenis gambar, huruf a-z, angka 1-10 yang diterapkan secara sederhana seperti nama buah, binatang dan sebagainya.
Keaksaraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenal</li> <li>- Menyebutkan</li> </ul>	Jenis-jenis gambar, suara huruf a-z, suara 1-10 yang dapat dilakukan yaitu menyebutkan atau menebak seperti nama buah, binatang dan sebagainya.

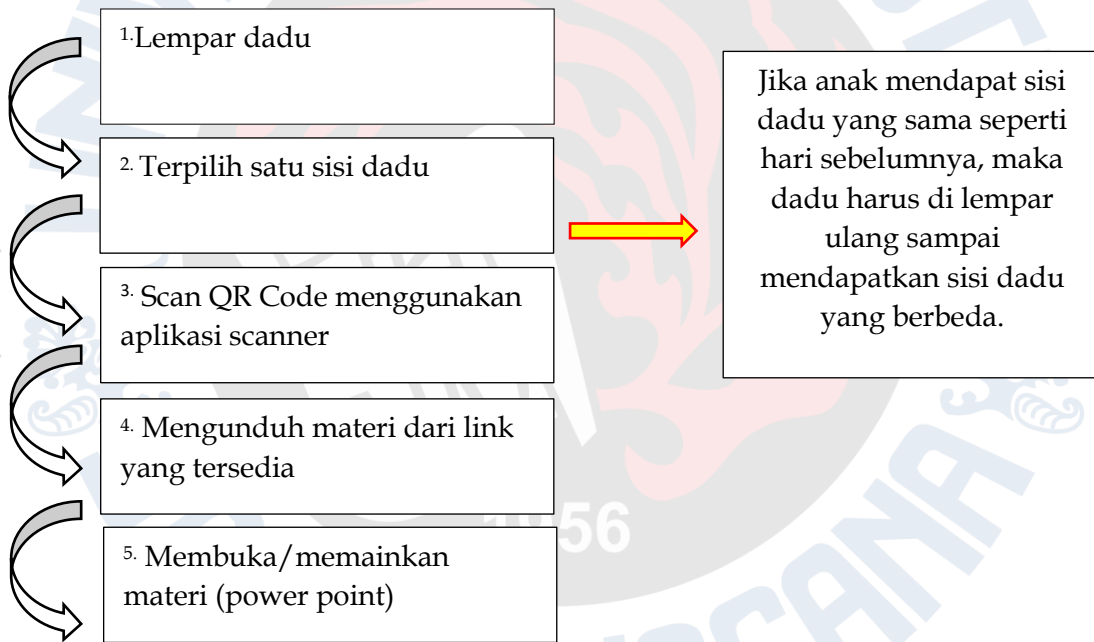
Tabel 2. Menunjukkan rancangan peta materi yang telah dibuat dan kembangkan dari peta kompetensi sebagai dasar pengembangan Dadu QR Code.

Adapun cara dan aturan permainan Dadu QR Code dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. cara dan aturan permainan Dadu QR Code**

Persiapan Awal	Aturan Bermain
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siapkan handphone yang terhubung ke internet.</li> <li>2. Silahkan mendownload aplikasi Scanner QR Code dan Microsoft PowerPoint yang tersedia pada playstore handphone.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dadu Qr Code dibagikan kepada masing – masing siswa.</li> <li>2. Anak dapat mengakses materi satu hari dengan satu kode QR Code. Anak dapat menghabiskan waktu selama 6 hari untuk dapat menyelesaikan materi pada 1 dadu.</li> <li>3. Pada saat proses mengakses materi diharapkan orang tua dapat membimbing dan mengarahkan anak untuk dapat berhasil mengunduh materi pembelajaran.</li> <li>4. Setelah materi pembelajaran berhasil diterima, orangtua dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat bermain secara mandiri dengan pantauan orangtua.</li> </ol>

Repositori Institusi | Universitas Kristen Satya Wacana  
 repository.uksw.edu



**Gambar 3. Cara Bermain Dadu QR Code**

Media Dadu QR Code yang dikembangkan kemudian divalidasi terlebih dahulu. Validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Para ahli tersebut adalah ahli media dari Dosen Fakultas Teknologi dan Informasi dan ahli materi dari Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Kristen Satya Wacana. Para ahli tersebut merupakan dosen yang berpengalaman sesuai dengan media yang dikembangkan. Validasi media bertujuan untuk mendapatkan informasi, kritik dan saran agar media yang dikembangkan peneliti menjadi produk yang berkualitas secara aspek isi dan tujuan. Secara umum, Dadu QR Code dinilai baik digunakan sebagai alternatif pengenalan calistung pada anak usia 5–6 tahun. Berikut adalah hasil validasi hasil validasi produk oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Ahli	Aspek Penilaian	Jumlah Soal Penilaian	Skor Ideal	Skor Aktual	Angka Persentase	Keterangan
Media	1. Penilaian Kelayakan Tampilan Menyeluruh	8	60	45	75%	"Baik" dengan interval 61% - 80%
	2. Penilaian Efek Media terhadap Pembelajaran	4				
Materi	1. Kebahasaan	5	60	57	95%	"Sangat Baik" dengan interval 81% - 100%
	2. Penyajian Materi	7				

Sesuai dengan tabel 6, hasil penilaian dari ahli media mendapat angka persentase 75% dengan kategori "Baik" dengan interval 61%-80%. Media Dadu QR Code menurut ahli media memiliki kelebihan yaitu: 1. Pada saat anak menscan QR Code untuk menerima materi, perlu menggulirkan dadu terlebih dahulu. Hal ini akan memberikan rasa senang kepada anak, karena pembelajaran menggunakan metode bermain, 2. Materi yang ada pada Microsoft PowerPoint cukup baik dan temanya menarik. Media Dadu QR Code menurut ahli media mempunyai kekurangan yaitu: 1. Tampilan bentuk QR Code pada dadu belum konsisten. Hasil penilaian dari ahli materi mendapat angka persentase 95% dengan interval 81%-100%. Media Dadu QR Code menurut ahli materi mempunyai kelebihan yaitu: 1. Penggunaan warna dalam Microsoft PowerPoint secara visual nyaman untuk dilihat. Media Dadu QR Code menurut ahli materi mempunyai kekurangan yaitu: 1. Fungsionalitas dadu kurang maksimal, hanya sebagai sarana scan link. Ahli media dan materi memberikan saran yaitu fungsionalitas dadu lebih dimaksimalkan, kalimat dalam Microsoft PowerPoint disampaikan dengan lebih ekspresif, memasukkan ucapan kalimat motivasional dalam Microsoft PowerPoint. Walaupun masih ada yang perlu diperbaiki, namun media Dadu QR Code menunjukkan layak untuk digunakan.

Dalam melakukan penelitian pengembangan Dadu QR Code menggunakan model ADDIE ini peneliti mengalami beberapa keterbatasan yaitu; peneliti pengembangan model ADDIE ini hanya dilakukan sampai dengan pengembangan dan uji validasi ahli saja, tidak diujikan secara luas, dan pengembangan Dadu Qr Code ini hanya digunakan untuk materi calistung saja.