

## **MODUL PERMAINAN KEAKSARAAN, ALAT MAIN, DAN SUPLEMEN DETEKSINYA UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh

Tadkiroatun Musfiroh, Pujiriyanto, Ika Budi Maryatun

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian keaksaraan tahun kedua. Tujuan umum penelitian adalah menghasilkan seperangkat permainan keaksaraan lengkap dengan alat main dan suplemen deteksinya. Ada pun tujuan khusus tahun kedua ini adalah (1) menguji coba prototipe alat main keaksaraan: geometri huruf, pola suku kata, lukis simbol - tunggung, (2) menguji-coba modul permainan keaksaraan, meliputi: permainan keaksaraan berbasis teks, geometri huruf, pola suku kata, lukis simbol - tunggung, dan (3) menguji keterbacaan suplemen deteksi.

Penelitian keseluruhan menggunakan pendekatan *research and development* dengan 10 langkah. Pada tahun II, penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan coba-revisi. Penelitian dilakukan di 12 lembaga PAUD- KB-TK di DIY meliputi Kabupaten Bantul, Kota Yogyakarta, Kabupaten Kulon Progo, dan Kabupaten Sleman. Teknik pengumpulan data menggunakan (1) observasi, wawancara, dan dokumentasi, (2) observasi, wawancara, dan (3) coba evaluasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif berupa identifikasi-pemaknaan, pengkodean, kategorisasi, dan penyusunan struktur. Validitas data diperoleh melalui: (1) pengumpulan data ganda, meliputi metode observasi, wawancara, FGD, dokumentasi, angket; (2) sumber data ganda, yakni sumber data lisan, sumber data tertulis, dan sumber data gerak-visual-lisan; (3) ketekunan pengamatan; dan (4) interreter reliability.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut. **Pertama**, modul dan suplemen keaksaraan telah diuji-coba dan dinyatakan bebas-layak dengan perincian: (1) Keterbacaan dan kelayakan modul untuk unsur isi dan konsep sebesar 80%, unsur kelengkapan komponen sebesar 80,26%, dan unsur tampilan sebesar 84,67%; (2) keterbacaan dan kelayakan suplemen untuk unsur isi dan konsep sebesar 80,22%, unsur kelengkapan suplemen sebesar 81,33%, dan unsur tampilan sebesar 86,40%. **Kedua**, permainan keaksaraan memiliki kemampuan meningkatkan minat keaksaraan, keaksaraan permainan, dan pemerolehan keaksaraan. Permainan **berbasis teks** meningkatkan minat keaksaraan anak dari 30,18 ke 34,16, meningkatkan keaksaraan permainan dari 14,02 menjadi 15,77, meningkatkan pemerolehan keaksaraan reseptif dari 4,08 menjadi 5,98, permainan **geometri huruf** meningkatkan minat keaksaraan anak dari 30,30 ke 32,77, meningkatkan keaksaraan permainan dari 10,23 menjadi 11,10, meningkatkan pemerolehan keaksaraan reseptif dari 4,07 menjadi 4,94, permainan **pola suku kata** meningkatkan minat keaksaraan dari 30,11 ke 34,84, meningkatkan keaksaraan permainan dari 17,74 menjadi 20,33, meningkatkan pemerolehan keaksaraan reseptif dari 4,68 menjadi 6,81, dan permainan **light table** meningkatkan minat keaksaraan dari 30,05 menjadi 32,11, meningkatkan keaksaraan permainan dari 22,87 menjadi 24,07, meningkatkan pemerolehan keaksaraan produktif dari 6,26 menjadi 7,74. **Ketiga**, uji-coba alat main keaksaraan menunjukkan hasil layak dengan perincian: **(1) alat main teks** ukiran kertas folio sebesar 47,00 dan ukuran 19X23 cm sebesar 43,50 (dengan 2/3 gambar dan 1/3 teks dengan besar font 20 hingga 24 standar arial, tahoma, atau 24 hingga 28 untuk calibri dan sejenisnya); **(2) alat main geometri huruf** layak dengan menggunakan papan MDF I (1 X 1cm) skor 41, MDF II (4mm X 1,2) skor 44,17 MDF III (4mm X 1,2 dicat) skor 46,67. Alat main geometri huruf dengan bahan kertas memperoleh skor 33,67 (kurang layak) dan yang berbahan gabus mendapatkan skor 37,33 (kurang layak); **(3) alat main pola suku kata** bahan ivory 4,5 X 5cm skor 41, 67 (efektif), MDF 4mm ukuran 4,5 X 4,5 cm skor 48,00 (efektif), dan plastik semi acrylic 1,2 mm 4,5 X 4,5cm skor 42,67 (efektif). Semua warna yang digunakan sesuai dengan standar yang ditemukan pada tahun pertama; **(4) alat main lukis simbol dan tunggung** dengan karton 9 X 12cm skor 43,67, dengan gabus tebal 12X14cm skor 44,67, dan dengan MDF 6mm ukuran 12 X 14 cm dicat skor 49,00. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa papan MDF lebih sesuai digunakan untuk mengembangkan alat main keaksaraan pola suku kata, lukis simbol, dan geometri huruf dibandingkan dengan bahan kertas dan gabus.