

## Pengembangan APE Domino Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Menyusun Balok

Nur Asiyah<sup>1</sup>, Rasiman<sup>2</sup>, Ida Dwijayanti<sup>3</sup> 

Pendas, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

Email : [alfadillah2013@gmail.com](mailto:alfadillah2013@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif (APE) Domino yang terbuat dari kayu dan menguji validitas media, kepraktisan, dan keefektifan media domino tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan 4D yang diadaptasi dari model pengembangan Thiagarajan dengan langkah yaitu 1) *Define* (Pendefinisian); (2) *Design* (perancangan); (3) *Develop* (pengembangan) (4) *Dessiminate* (Penyebaran). Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, angket, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji Wilcoxon dan uji N-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran APE domino layak dan valid digunakan dengan hasil uji validitas menggunakan aiken V berkategori tinggi serta uji reliabilitas dengan kategori kuat. Media pembelajaran APE domino layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan, di ketahui melalui uji Wilcoxon sebesar 0,000 yang berarti terdapat perbedaan nilai Pre Test dan Post Test. Sedangkan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,68 yang berdasarkan interpretasi indeks gain tergolong sedang. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran APE domino layak, efektif dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan pada anak usia dini. Diharapkan pendidik dapat mengembangkan APE Domino dengan ukuran dan bentuk lain dengan materi yang berbeda, serta pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi.

**Kata Kunci:** APE Domino, membaca permulaan, anak usia dini

### Abstract

This study aims to develop a Domino educational game tool (APE) made of wood and test the media validity, practicality, and effectiveness of the domino media. This study uses a 4D development research approach adapted from the Thiagarajan development model with steps namely 1) Define; (2) Design (design); (3) Develop (development) (4) Dissiminate (Dissemination). Data collection techniques were carried out by tests, observations, questionnaires, interviews and documentation. Data analysis techniques using product data analysis, initial data analysis, Wilcoxon test and N-gain test. The results showed that APE domino learning media is feasible and valid to use with the results of the validity test using aiken V in the high category and the reliability test in the strong category. Domino APE learning media is appropriate and effective for use in beginning reading learning, it is known through the Wilcoxon test of 0.000, which means there are differences in Pre-Test and Post-Test scores. Meanwhile, the average increase (*gain*) is 0.68 which, based on the interpretation of the gain index, is classified as moderate. The conclusion of this study is that domino APE learning media is appropriate, effective and effective for early childhood learning to read. It is hoped that educators can develop APE Domino with other sizes and shapes with different materials, and the school is expected to facilitate this.

**Keywords:** APE Domino, early childhood reading

## PENDAHULUAN

Membaca permulaan merupakan kegiatan seseorang anak dalam mengawali aktifitas dengan pengenalan huruf melalui symbol-simbol. Dalam hal proses kognitif, membaca permulaan dilakukan dengan menggunakan lambang dan bunyi dalam kalimat secara sederhana. (Kuntarto dalam Yani, 2019:114). Dalman (2017:85) mengatakan membaca permulaan merupakan tahap awal agar seseorang bisa membaca. Membaca permulaan dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Membaca permulaan merupakan keterampilan awal yang harus dikuasai dan dipelajari oleh pembaca.

Seperti halnya yang terjadi pada TK An-Nur Ceria Ketapang Kendal saat ini anak-anak usia 5-6 tahun masih banyak yang belum dapat membaca permulaan. Baik guru maupun orangtua mengajarkan anak membaca dengan media konvensional yaitu dengan media buku bacaan. Anak-anak terlihat cepat bosan, saat diajarkan membaca oleh orangtua, dirumah mereka juga menolak karna memilih bermain dengan smartphonenya.

Tidak jarang saat ini masih banyak kelas 1 Sekolah Dasar yang belum bisa membaca bahkan belum mengenal huruf. Sehingga dikelas 1 mengalami kesulitan menangkap atau memahami pembelajaran yang diberikan. Oleh sebab itu membaca harus diajarkan mulai usia 5-6 tahun atau pra sekolah. Kurangnya media yang dipakai juga merupakan salah satu penyebab anak cepat bosan dengan pembelajaran membaca. Dalam hal memberikan pembelajaran membaca pada anak diperlukan media yang dapat membuat anak semangat dan tidak mudah bosan dalam belajar. Sebuah media pembelajaran yang dikemas dengan permainan yang menyenangkan menyusun ataupun membangun sesuatu hal yang disukai sambil membaca huruf atau kata akan membuat anak tanpa sengaja sudah belajar membaca.

Permainan menyusun balok ini sangat mudah dimainkan oleh anak-anak pada usia dini. Dimana dalam permainannya anak akan menyusun balok-balok domino tersebut menjadi sebuah bangunan yang mereka sukai dan yang menjadi imajinasinya. Permainan dalam menyusun balok domino ini antara lain menyusun balok menjadi sebuah rumah, toko, kapal, gedung, menara dan sebagainya.

Dalam permainan menyusun balok orangtua atau pendidik harus membantu anak atau peserta didiknya untuk dapat berkreasi dan bermain agar situasi pembelajaran menjadi maksimal. Permainan menyusun balok ini sangat berkaitan dengan kemampuan intelektual dan koordinasi motorik anak. Anak akan mengekspresikan gagasan yang ada dalam pikirannya, mengorganisasikan material yang ada serta berkonsentrasi membuat bangunan atau sesuatu konstruksi. Karena jenis permainannya dapat terstruktur, anak dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasan seperti kognitif, spasial, social, dan emosinya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bahwa media domino balok dengan permainan menyusun balok layak dan valid dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini
2. Untuk mengetahui bahwa domino balok praktis untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan
3. Untuk mengetahui bahwa domino balok efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan

Dalam mencapai tujuan penelitian maka diperlukan teori-teori yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini antara lain: Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Sebuah instrumen atau kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada instrumen atau kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Ghozali, 2018:51). Menurut Hamid at al, (2020:44) Kepraktisan suatu media pembelajaran dapat ditinjau dari keterlaksanaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Tanggapan atau respon guru atau pendidik terhadap media pembelajaran dan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran. Efektivitas dan efisiensi berarti keberhasilan pembelajaran dilihat dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka pembelajaran dikatakan efektif, jika pencapaian tujuan pembelajaran media menggunakan media, waktu seminimal mungkin maka pembelajaran dikatakan efisiensi. Media yang efektif dan efisiensi mampu mendukung pencapaian pembelajaran. (Hamid at al, 2020:44)

## METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Sugiyono (2015:407) menyatakan bahwa metode Research and Development (R&D) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Penelitian dan pengembangan (R&D) ini bertujuan untuk mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian diperbaiki hingga menghasilkan produk yang layak pakai. Produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran membaca permulaan yaitu domino balok huruf. Subyek dalam penelitian ini adalah anak-anak Usia 5-6 tahun berjumlah 20 peserta didik di TK An-nur Ceria. Penelitian ini dilaksanakan di TK An-Nur Ceria Ketapang Kendal yang terletak di Jl. Ki Mangun Sarkoro RT 22 RW 07 Kelurahan Ketapang Kecamatan Kendal Kabupaten Kendal Jawa Tengah. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun Pelajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Wawancara

Wawancara digunakan peneliti untuk mendapatkan data awal penelitian, sehingga peneliti dapat menemukan permasalahan yang dialami oleh guru dan peserta didik.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini dengan menggunakan instrument yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi dari bermacam-macam sumber tertulis atau dokumen yang ada pada responden atau tempat responden bertempat tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari. Dokumentasi ini dapat berupa foto, video, daftar anak.

4. Tes

Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil *pre test* dan *post test* perbandingan kelas eksperimen dan kelas control yang menunjukkan keefektifan belajar peserta didik setelah menggunakan media domino balok huruf

5. Angket

Peneliti menggunakan angket analisis kebutuhan, angket validasi ahli, angket tanggapan atau respon guru dan angket respon peserta didik.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Sebelum data penelitian diperoleh maka dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Dalam penelitian ini menggunakan uji validitas yaitu:

$$V = \frac{\sum S}{N(C - 1)}$$

Pengklasifikasian validitas isi instrumen didasarkan tabel berikut (Retnawati, Heri, 2016:19) :

Tabel 3.3 *Interprestasi Indeks Aiken (V)*

<i>Interval Aiken (V)</i>	<i>Validitas</i>
$0 \leq V \leq 0,4$	Kurang valid (Rendah)
$0,4 \leq V \leq 0,8$	Cukup valid (Sedang)
$0,8 \leq V \leq 1,0$	Sangat valid (Tinggi)

Rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen pada penelitian ini adalah Cronbach Alpha dengan menggunakan SPSS versi 22.

Tabel 3.4 *Indeks Tingkat Hubungan Reliabilitas*

<i>Interval Koefisien</i>	<i>Tingkat Hubungan</i>
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Sugiyono, 2012:257)

Analisi Respon/Tanggapan Pendidik dan Peserta didik.

Data angket penilaian tanggapan guru dan peserta didik dapat diukur menggunakan rumus berikut menurut Purwanto (2017:102) berikut:

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

Tabel 3.5 Kriteria Tanggapan Pendidik dan Peserta didik

Presentase	Kriteria
81% - 100 %	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Kurang Baik
0% – 20%	Tidak Baik

Analisis Keefektifan media pembelajaran APE Domino

a. Uji Normalitas

Untuk melakukan uji normalitas peneliti menggunakan uji *Liliefors* dengan bantuan software aplikasi SPSS versi 16. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai *sign.*>0,05.

b. Uji Wilcoxon

Peneliti melakukan uji Wilcoxon untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir dengan melakukan uji *wilcoxon* (uji sample berpasangan).

c. Uji Peningkatan Rata-rata (Gain)

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar maka dilakukan analisis *N-Gain*. Uji *Gain* dipakai untuk mengetahui peningkatan hasil belajar ranah penge-tahuan berdasarkan nilai tes awal dan tes akhir.

Rumus Gain adalah sebagai berikut:

$$N\ gain = \frac{skor\ posttest - skor\ pretest}{skor\ maksimal - skor\ pretest}$$

Hasil ini kemudian diklasifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan berikut:

Tabel 3.6 Interpretasi Indeks Gain

Interval Koefisien	Kriteria
N-gain < 0,3	Rendah
0,3 ≤ N-gain < 0,7	Sedang
N-gain ≥ 0,7	Tinggi

Spesifikasi domino adalah

1. Material utama terbuat dari kayu, sehingga ramah lingkungan.
2. Bahan pewarna cat aman untuk anak-anak.  
Menggunakan cat pengencer ar (non-toxic), tidak berbau yang sangat aman bagi kulit anak.
3. Sudut tidak lancip, aman untuk dipegang anak balita sekalipun.  
Ukuran balok (P=4,2 cm, L=1,9 cm, T=0,5 cm)
4. Membangun kreatifitas dan imajinasi anak membangun jalur, stacking, building, rumah, tempat ibadah dll
5. Terdapat tulisan huruf dan angka untuk belajar membaca
6. Domino balok ini dalam permainan yang juga dapat di kombinasi dengan balok-balok lainnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan uraian pelaksanaan dan hasil penelitian pengembangan dengan mengikuti langkah-langkah penelitian berdasarkan model pengembangan 4 D yakni tahap pendefinisian (*define*), Tahap Perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap Penyebaran (*Dessemination*) sebagai berikut:

1. Tahap Define (Pendefinisian)

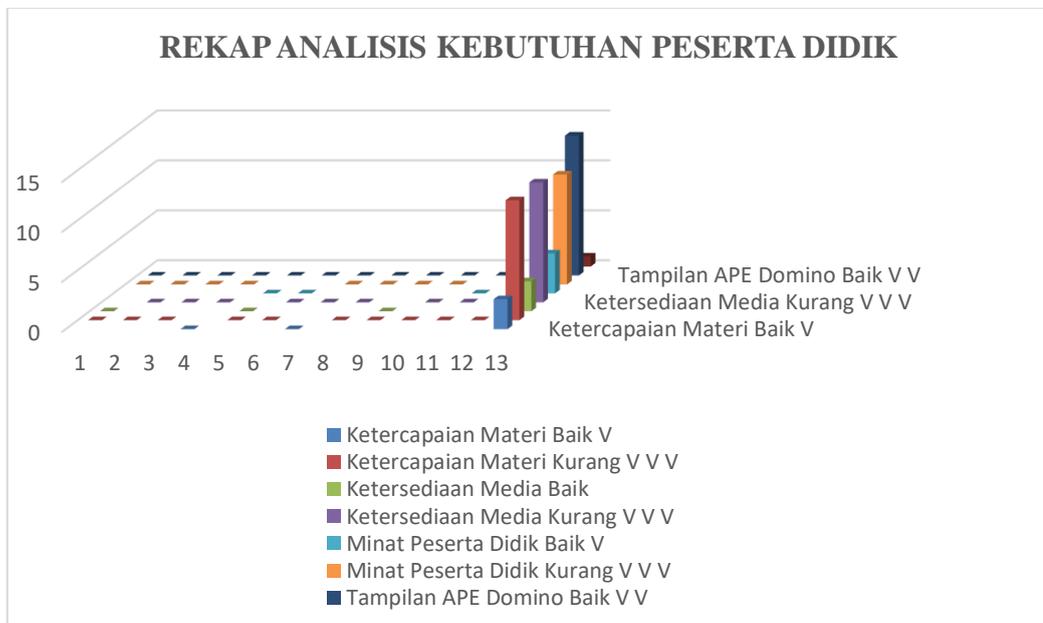
a. Analisis Awal

Dari hasil penelitian pendahuluan yang telah dilakukan, yaitu melalui wawancara dan observasi ditemukan beberapa permasalahan yang ada di TK An-Nur Ceria Ketapang Kendal. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang sebuah media pembelajaran dari balok kayu yang berbentuk persegi Panjang yang peneliti sebut sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Domino.

b. Analisis Peserta Didik

Dari hasil analisis di TK An-Nur Ceria Ketapang Kendal. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang digunakan untuk membaca permulaan masih kurang hal itu dapat dilihat dari jumlah media yang dimiliki oleh sekolah tersebut.

Data kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran diperoleh dari hasil analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran membaca permulaan melalui angket. Dimana angket tersebut diberikan kepada 15 anak usia 5-6 tahun. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Dari data dapat disimpulkan bahwa media yang ada pada sekolahan masih kurang. Dan minat ketertarikan anak akan media domino baik. Oleh sebab itu peneliti akan melanjutkan pengembangan APE Domino ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

c. Analisis Tujuan Materi

Untuk memenuhi ketercapaian materi pembelajaran membaca permulaan dengan baik maka dalam pembelajaran materi membaca permulaan memerlukan media pembelajaran yang baru dan di sukai oleh anak. Selanjutnya untuk mengetahui kebutuhan pendidik akan media pembelajaran membaca permulaan maka pendidik juga di beri angket kebutuhan pendidik untuk mengetahui kebutuhan akan media pembelajaran membaca permulaan.

Angket kebutuhan guru diberikan kepada guru TK An-Nur Ceria sebanyak empat orang. Keempat guru menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran membaca masih kurang. Pada aspek ketercapaian Materi satu orang guru menyatakan ketercapaian baik atau cukup sedangkan tiga guru menyatakan kurang dalam penyerapan materi membaca permulaan yang diberikan. Seperti halnya ketercapaian materi, pada aspek ke tiga yaitu aspek minat peserta didik yang mencakup minat anak dalam membaca, satu orang guru menyatakan minat anak dalam membaca baik sedangkan tiga orang guru lainnya menyatakan minat peserta didik dalam membaca pada anak TK An-Nur Ceria masih kurang.

2. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini dihasilkan rancangan sebuah Media pembelajaran yang akan digunakan sebagai media pembelajaran membaca permulaan untuk anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang akan di rancang berupa Alat Permainan Edukatif (APE) Domino. pembelajaran membaca permulaan sesuai dengan tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

Perancangan media pembelajaran APE Domino tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dan peserta didik akan media pembelajaran. Data kebutuhan pendidik dan peserta didik diperoleh dari hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik terhadap media pembelajaran membaca permulaan dengan APE Domino melalui angket.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Validator-validator ahli dibidangnya terdiri dari beberapa unsur, sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Daftar Validator Ahli**

No	Nama	Unsur
1.	Dr. Ismatul Khasanah, M.Pd	Dosen
2.	Dr. Joko Sulianto, M.Pd	Dosen
3.	Dr. Didik Kasihyanto, M.Pd	Praktisi
4.	Drs. Hery Subagiyo	Praktisi
5.	Aulia N M, Psi, M.Pd	Guru

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner.. Adapun hasil perhitungan validasi menggunakan rumus Aiken (V) sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Analisis Validasi dari Validator Ahli Media**

**ANALISIS VALIDASI DARI VALIDATOR MEDIA  
Menggunakan Rumus Indeks Aiken (V)**

Butir	Penilai					S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>3</sub>	S <sub>4</sub>	S <sub>5</sub>	ΣS	N(C-1)	V	Ket
	I	II	III	IV	V									
1	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,900	Tinggi
2	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,950	Tinggi
3	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,950	Tinggi
4	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,950	Tinggi
5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,950	Tinggi
6	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	19	20	0,950	Tinggi
7	4	4	5	5	5	3	3	4	4	4	18	20	0,900	Tinggi
8	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	Tinggi
9	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,950	Tinggi
10	4	4	5	4	5	3	3	4	3	4	17	20	0,850	Tinggi
11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	Tinggi
12	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	Tinggi
13	5	4	4	5	4	4	3	3	4	3	17	20	0,850	Tinggi
14	4	4	4	4	5	3	3	3	3	4	16	20	0,800	Tinggi
1-14	61	64	68	68	69	47	50	54	54	55	260		0,929	Tinggi

**Tabel 4.4 Analisis Validasi dari Validator Ahli Materi**

**ANALISIS VALIDASI DARI VALIDATOR MATERI**  
**Menggunakan Rumus Indeks Aiken (V)**

Butir	Penilai					S <sub>1</sub>	S <sub>2</sub>	S <sub>3</sub>	S <sub>4</sub>	S <sub>5</sub>	ΣS	N(C-1)	V	Ket
	I	II	III	IV	V									
1	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	19	20	0,950	Tinggi
2	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	19	20	0,950	Tinggi
3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	Tinggi
4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	Tinggi
5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	20	20	1	Tinggi
6	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	19	20	0,950	Tinggi
1-6	29	29	30	30	29	23	23	24	24	23	117		0,975	Tinggi

Berdasarkan table diatas, hasil penilaian dari validator ahli memiliki indeks Aiken V dengan rata-rata tiap item mendapatkan kategori Tinggi.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan dalam penelitian untuk menguji konsistensi alat ukur, apakah tetap konsisten atau tidak jika pengukuran diulang.

Tabel 4.5 Hasil Reliabilitas Cronbach Alpha

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	5	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	5	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	14

Berdasarkan data table diatas, diperoleh nilai reliabilitas pada instrument validator yakni sebesar 0,887. Menurut Wiratna Sujarweni karna hasil  $0.887 > 0.6$  maka dinyatakan Reliabel dan menurut Interval Koefisien 0,80 – 1,000 termasuk pada tingkat Hubungan Sangat Tinggi ( Sugiyono, 2012:257) jadi nilai cronbach Alpha 0,887 dinyatakan sangat Tinggi dan Reliabel.

1. Kepraktisan Media Pembelajaran APE Domino

Kepraktisan merupakan salah satu ukuran media pembelajaran APE Domino dikatakan baik atau tidak dapat dilihat melalui hasil angket respon peserta didik dan respon guru setelah menggunakan APE Domino dalam pembelajarannya..

a. Angkat Respon atau Tanggapan Peserta didik

Angket tanggapan Peserta didik yakni instrument penilaian yang diberikan kepada peserta didik untuk meminta tanggapan atau respon peserta didik setelah menggunakan APE Domino dalam pembelajaran. Hasil analisis angket tanggapan peserta didik pada uji coba produk disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik pada tahap Uji Coba Produk

**ANALISIS TANGGAPAN/RESPON PESERTA DIDIK**

<i>RESPONDEN</i>	<i>Hasil Nilai (R)</i>	<i>Skor Max Tes (SM)</i>	<i>Bilangan tetap</i>	<i>NP (%)</i>	<i>Kriteria</i>
1	9	11	100	82	Sangat Baik
2	9	11	100	82	Sangat Baik
3	9	11	100	82	Sangat Baik
4	5	11	100	45	Cukup baik
5	9	11	100	82	Sangat Baik
6	7	11	100	64	Baik
7	9	11	100	82	Sangat Baik
8	9	11	100	82	Sangat Baik
9	9	11	100	82	Sangat Baik
10	6	11	100	55	Cukup Baik

Dari data table 4.6 diatas merupakan hasil tanggapan atau respon peserta didik pada tahap Uji coba produk media Pembelajaran APE Domino yang terdiri atas 11 indikator yang diberikan kepada 10 peserta didik. Dari 10 peserta didik tersebut mendapatkan respon Sangat baik ada 7 peserta didik, mendapat respon Baik ada 1 peserta didik dan mendapat respon Cukup baik ada 2 peserta didik

b. Angket Respon atau Tanggapan Pendidik

Angket Respon atau Tanggapan Pendidik yaitu instrument penilaian yang diberikan kepada pendidik atau guru untuk meminta tanggapan atau respon tentang APE Domino untuk pembelajaran membaca permulaan di TK AN-Nur Ceria Ketapang Kendal.

Hasil dari angket tanggapan guru akan dikonversi berdasarkan beberapa tanggapan kriteria yang disajikan dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 4.9 Kriteria Angkat Tanggapan Guru**

<i>Presentase</i>	<i>Kriteria</i>
81% - 100 %	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% – 20%	Tidak Layak

**Tabel 4.10 Rekapitulasi Analisis Respon/Tanggapan Pendidik  
ANALISIS TANGGAPAN/RESPON PENDIDIK**

<i>RESPONDEN</i>	<i>Hasil Nilai (R)</i>	<i>Skor Max Tes (SM)</i>	<i>Bilangan tetap</i>	<i>NP (%)</i>	<i>Kriteria</i>
1	28	28	100	100	Sangat layak
2	28	28	100	100	Sangat layak
3	28	28	100	100	Sangat layak
4	28	28	100	100	Sangat layak

Dari data table 4.8 diatas merupakan hasil tanggapan atau respon pendidik akan media pembelajaran APE Domino. Dari ke empat pendidik menyatakan bahwa Media pembelajaran APE Domino sangat Layak digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan.

2. Keefektifan Media Pembelajaran APE Domino

Langkah -langkah menguji keefektifan media pembelajaran APE Domino untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk menentukan teknik analisis data yang akan digunakan oleh peneliti apakah menggunakan statistik parametrik atau nonpara-metrik.

**Tabel. 4.11 Hasil Uji Normalitas**

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre Tes	20	12	17	14.35	1.461
Post test	20	34	40	37.40	1.759
Valid N (listwise)	20				

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pre Test	.195	20	.045	.925	20	.125
	Post Test	.260	20	.001	.841	20	.004

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa nilai sig pada kolom *Kolmogorov smirnov* menunjukkan 0.045. Dari hasil uji normalitas di atas menunjukkan nilai sig<0.05 maka data di katakan tidak berdistribusi normal. Dikarenakan hasil dari uji normalitas mengatakan data tidak berdistribusi normal maka peneliti akan menggunakan statistic non parametrik dengan menggunakan uji Wilcoxon.

b. Uji Wilcoxon

Uji *Wilcoxon* ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai tes awal dan tes akhir terhadap penggunaan media Domino. Perbedaan rata-rata antara nilai tes awal dan tes akhir dengan Dasar pengambilan keputusan uji Wilcoxon, yaitu Apabila nilai Asymp.Sig (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha di terima. Apabila nilai Asymp.Sig (2-Tailed) > 0,05 , maka Ho di terima dan Ha ditolak. Hasil uji *Wilcoxon* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Uji Wilcoxon

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	20 <sup>b</sup>	10.50	210.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	20		

- a. Post Test < Pre Test
- b. Post Test > Pre Test
- c. Post Test = Pre Test

Test Statistics<sup>a</sup>

	Post Test - Pre Test
Z	-3.953 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari table di atas dapat dilihat *negative ranks* adalah selisih *negative* nilai rata-rata pre test yaitu 0.00. *Positive ranks* adalah selisih hasil belajar anak yang mengalami peningkatan saat belajar menggunakan media domino. Artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara pre test dan posttest. Hasil *Post test* lebih baik dari pada *Pre Test*.

Dari table uji Wilcoxon hasil dari Test Statistics dapat dilihat hasil nilai Asymp.Sig.(2-tailed) adalah 0.00 yaitu kurang dari 0.05 yang artinya  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. Berarti terdapat perbedaan nilai tes awal dan tes akhir setelah menggunakan Domino.

#### c. Uji *N-Gain*

Uji *N-gain* diperlukan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik. Data yang dihitung dalam uji *n-gain* adalah nilai tes awal dan tes akhir. Hasil uji peningkatan rata-rata data tes awal dan tes akhir ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.13 Rekapitulasi Analisis *N-Gain*

No	Kode Siswa	Nilai		Post-Pre	Skor Ideal (48)-Pre	N Gain Score	Ngain Score Persen
		Pre	Post				
1	a	15	38	23	33	0,70	70
2	b	16	37	21	32	0,66	66
3	c	16	40	24	32	0,75	75
4	d	13	38	25	35	0,71	71
5	e	15	37	22	33	0,67	67
6	f	17	34	17	31	0,55	55
7	g	14	38	24	34	0,71	71
8	h	12	34	22	36	0,61	61
9	i	13	38	25	35	0,71	71
10	j	12	34	22	36	0,61	61
11	k	13	37	24	35	0,69	69
12	l	13	37	24	35	0,69	69
13	m	14	37	23	34	0,68	68
14	n	16	37	21	32	0,66	66
15	o	16	38	22	32	0,69	69
16	p	14	38	24	34	0,71	71
17	q	14	38	24	34	0,71	71
18	r	14	38	24	34	0,71	71
19	s	14	40	26	34	0,76	76
20	t	16	40	24	32	0,75	75
						0,68	68

Berdasarkan table di atas perolehan nilai rata-rata *N-Gain* adalah 0,68 termasuk pada kriteria Sedang. Jadi Hasil uji peningkatan rata-rata data tes awal dan tes akhir termasuk kategori Sedang.

#### Pembahasan

Pengembangan APE Domino diawali dengan menemukan potensi dan masalah melalui kegiatan prapenelitian yakni mengidentifikasi masalah dengan teknik observasi, angket, wawancara pada pendidik. Peneliti dalam mengembangkan APE Domino menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan 4D oleh Thiagarajan. Adapun prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ada tiga tahap yakni: 1) *Define* (pendefinisian); 2) *Design* (perancangan); 3)

*Develop* (pengembangan). Pada tahap 4) *dissemination* tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Berdasarkan masalah dan potensi bahwa masih kurangnya media pembelajaran yang digunakan tersebut, peneliti ingin mengembangkan APE Domino untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Karena peserta didik lebih menyukai bermain balok maka balok-balok tersebut yang akan digunakan untuk belajar membaca permulaan.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis angket kebutuhan yang digunakan untuk mengetahui solusi yang dibutuhkan pendidik dan peserta didik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Setelah melakukan analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik, peneliti mengumpulkan materi tentang membaca permulaan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Langkah selanjutnya adalah merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu APE Domino. Setelah media pembelajaran APE Domino jadi, kemudian dilakukan uji validasi oleh tim ahli yang terdiri ahli media dan ahli materi.

Setelah peneliti melakukan perbaikan, peneliti melakukan uji coba produk dan uji coba pemakaian terhadap pendidik dan peserta didik untuk mengetahui tanggapan atau respon para pendidik dan peserta didik dengan memberikan angket tanggapan.

Penilaian Validitas dan kelayakan media pembelajaran APE Domino

Skor nilai yang diperoleh diklasifikasikan validitasnya. Pengklasifikasian validitas isi instrumen didasarkan pada interpretasi Indeks Aiken ( $V$ ). Penilaian ini memiliki kriteria sebagai berikut: Interval Aiken ( $V$ )  $0 \leq V \leq 0,4$  termasuk kategori validitas "kurang valid (Rendah)", Interval Aiken ( $V$ )  $0,4 \leq V \leq 0,8$  termasuk kategori validitas "cukup valid (Sedang)", Interval Aiken ( $V$ )  $0,8 \leq V \leq 1,0$  termasuk kategori validitas "sangat valid (Tinggi)".

Pada lembar instrumen ahli media secara keseluruhan terdapat 14 deskriptor. Dengan rata-rata tiap item mendapatkan 0,929 termasuk dalam kategori Sangat Valid (Tinggi). Sedangkan pada lembar validasi ahli materi terdapat dua aspek yakni aspek pembelajaran dan aspek materi/isi. Secara keseluruhan lembar validasi ahli materi terdapat 6 deskriptor. Setiap validator memberikan penilaian secara berbeda-beda. Rata-rata yang diperoleh dari tiap item adalah 0,975 termasuk dalam kategori Sangat Valid (tinggi)

Sedangkan Kelayakan media pembelajaran APE Domino divalidasi oleh ahli media dan materi. Penilaian kelayakan media pembelajaran APE Domino di uji dengan uji deskriptif persentase dengan menggunakan rumus dari (Purwanto, 2017:102). Skor yang diperoleh dari setiap ahli pada tiap komponen dijumlahkan. Penilaian ini memiliki kriteria sebagai berikut: rentang skor 76%-100% termasuk kategori sangat layak, rentang skor 51%-75% termasuk kategori layak, rentang skor 26%-50% termasuk kategori cukup layak dan rentang skor 0%-25% termasuk kategori kurang layak..

Pada lembar validasi ahli media, total skor yang diperoleh dari validator pertama sebanyak 61, validator kedua skor yang diperoleh sebanyak 64, dari validator ke tiga mendapat skor sebanyak 69, dari validator ke empat diperoleh skor sebanyak 70, dari validator ke lima diperoleh skor sebanyak 70. Total skor yang diperoleh dari kelima validator yakni 334 dengan presentase 95,43% dan memiliki kategori sangat layak. Sedangkan pada lembar validasi ahli materi, total skor yang diperoleh dari validator pertama yakni 29, dari validator kedua diperoleh skor 29, dari validator ketiga diperoleh 29, dari validator keempat yakni 30, dan dari validator kelima sebanyak 30. Jumlah total skor yang diperoleh yakni 148 dengan presentase 98,66 % dan memiliki kategori sangat layak

Kepraktisan media pembelajaran APE Domino

Kepraktisan Media pembelajaran APE Domino dapat dilihat melalui hasil angket tanggapan atau respon peserta didik dan pendidik setelah menggunakan Media pembelajaran APE Domino dalam pembelajaran. Angket tanggapan atau respon pendidik yakni instrumen penilaian yang diberikan kepada pendidik untuk meminta tanggapan tentang APE Domino angket terdiri atas 7 butir pertanyaan dan disertai dengan kolom catatan. Catatan yang diberikan oleh guru digunakan peneliti sebagai masukan untuk perbaikan APE Domino. Angket diberikan kepada guru setelah guru mengamati dan menggunakan APE Domino. Hasil yang diperoleh dari 7 indikator tersebut semuanya mendapatkan respon positif yakni 100%

Berdasarkan hasil angket tanggapan atau respon yang diberikan oleh peserta didik dan pendidik dalam uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran APE Domino praktis untuk digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Keefektifan media pembelajaran APE Domino

Keefektifan media pembelajaran APE Domino dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik yang didapat dari nilai *Pre Test* dan *Post Tes*. Nilai *pre test* didapat sebelum pembelajaran menggunakan APE Domino dan nilai *post test* didapat setelah peserta didik melakukan pembelajaran membaca permulaan menggunakan APE Domino. Berdasarkan rata-rata nilai *pre test* yakni 14,8 dan *post test* yakni 37,1 terdapat peningkatan rata-rata nilai *Pre Test* dan *Post Tes* sebesar 22,3. Selain itu jumlah peserta didik diprosentasekan belajar pada nilai *pre test* dengan prosentase 30,83%, dan jumlah prosentase peserta didik yang belajar pada nilai *post test* dengan prosentase 77,29%

Berdasarkan hasil uji Normalitas diketahui bahwa nilai sig pada kolom *Kolmogorov smirnov* menunjukkan  $sig < 0,05$  baik itu nilai nilai *Pre Test* maupun *post test*. Nilai *Pre Test* mempunyai nilai sig sebesar 0,045 dan nilai *Post Tes* mempunyai nilai sebesar 0,001. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pre test* dan *post test* tidak berdistribusi normal, dengan demikian maka *statistic* yang digunakan yaitu *statistic non parametrik*

Setelah mengetahui bahwa nilai *Pre Test* dan *Post Tes* tidak berdistribusi normal, selanjutnya peneliti melakukan uji perbedaan rata-rata nilai *Pre Test* dan *Post Tes* dengan melakukan uji *Wilcoxon (Signed Rank Test)*. Dari table uji *Wilcoxon* hasil dari *Test Statistics* dapat dilihat hasil nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* adalah 0.00 yaitu kurang dari 0.05 yang artinya  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima. Berarti terdapat perbedaan rata-rata nilai *Pre Test* dan *Post Tes* setelah menggunakan Domino. Adanya perbedaan hasil belajar pada *Pre Test* dan *Post Tes* menunjukkan bahwa media pembelajaran APE Domino dapat meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran membaca permulaan.

Setelah uji *Wilcoxon* dilakukan, kemudian peneliti melakukan uji *N-Gain*. Berdasarkan uji *N-Gain* diperoleh data bahwa peningkatan rata-rata (*gain*) data nilai *Pre Test* dan *Post Tes N Gain Score* sebesar 0,68 atau 68% dan termasuk dalam kategori Sedang

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran APE Domino yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak berdasarkan penilaian oleh ahli media dan ahli materi, rata-rata kevalidan yang didapatkan yakni untuk kategori tinggi indeks yang didapatkan yakni sebesar 1 dan 0,9. Termasuk kategori Tinggi. Dan untuk *reliabilitas* pada *Cronbach Alpha* diperoleh 0.887, maka dinyatakan *reliabel*
2. Kepraktisan media pembelajaran APE Domino praktis digunakan berdasarkan hasil angket tanggapan guru dan peserta didik.
3. Penggunaan media pembelajaran APE Domino efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan dan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil belajar kognitif peserta didik pada nilai *pre test* dan *Post Tes* terdapat peningkatan rata-rata 0,68 dengan kriteria Sedang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin Y, Tita M, & hana Y. 2018. *Pembelajaran Literasi*: Bumi Aksara
- Ana Widyastuti. 2017. *Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Arikunto, Suharsimi. (2010) *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara : Yogyakarta
- Dalman. (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Dalman. 2017. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers
- Hamid, M. A. Dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan:Yayasan Kita Menulis. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Hibah penelitian pengembangan*. Yogyakarta: CV. Budi utama
- Sugiyono (2011). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dn R&D*. Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan Vol. 5 NO. 4 November-Desember 2019

Rumidjan., Sumanto., Badawi, A. (2017). *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD*.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/1331>

Sri Hayati, *Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, Jurnal Vol. 37 No. 1 (2012), hal.13

Siti Aida, *Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual*. (Vol 3, 2018), h. 58

*Internet Website*

Basori, B. (2021). *PENGGUNAAN APE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI*. *Al-Abyadh*, 4(1), 34-41. Retrieved from <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/view/251>

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), hal. 201