

Pengembangan Desain Media Creativity Box Tema “Keluarga Ku” Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok-B (Usia 5-6 Tahun) Di Tk It Bina Insan Batang Kuis

Aga Auria¹, Muhammad Basri², Nurhayani³

^{1,2,3}UIN Sumatera Utara, Medan

Email: agaauria200@gmail.com¹, muhammadbasri@uinsu.ac.id², nurhayani@uinsu.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan guru yang menggunakan media pembelajaran creativity box yang tersedia disekolah untuk mengajarkan anak membaca, namun hasil dari menggunakan media creativity box ini kurang maksimal dikarenakan creativity box yang kurang menarik, dan berbahaya karena bahan creativity box tersebut terbuat dari balok kayu sehingga dapat melukai tangan anak serta jumlah media yang tersedia sangat terbatas. tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan desain media dan efektivitas media creativity box tema keluarga ku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok-b (usia 5-6 tahun) di tk it bina insan batang kuis. jenis penelitian ini menggunakan penelitian Reseach and development (R&D) dengan model penelitian Borg and Gall. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media creativity box terbukti Sangat Valid berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi beseta uji coba pemakaian produk. Penilaian oleh ahli media dapat diketahui bahwa presentase skor sebanyak 92,72% dan hasil penilaian ahli materi memiliki presentase skor sebanyak 74 % . Serta penilaian uji coba produk dapat dilihat dari nilai N-Gain skore yaitu 0, 56778 dan presentase nilai N-Gain Skore yaitu 56, 278 %. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media creativity box tersebut dapat menstimulus kemampuan membaca permulaan anak kelompok-b (usia 5-6 tahun) di TK IT Bina Insan Batang Kuis.

Kata Kunci : *Pengembangan, Creativity Box, Membaca permulaan, Anak Usia 5-6 tahun.*

Abstract

This research is motivated by the use of creativity box media available at schools to help children read the beginning but the results are not optimal because the creativity box is less attractive and dangerous because the box material is made of wooden blocks so that it can injure children’s hands and the amount of media available is very limited. This study is to determine the development of media design and the effectiveness of the media creativity box with my family theme to improve the early reading ability of children in group b (aged 5-6) years in Kindergarten it bina insan Batang Kuis. This type of research uses research and development or r&d with a research model. Borg and gall. The results of this study indicate that the media creativity box is proven based on the final assessment of the media and also material experts along with the trial use of the assessment product by media experts. Try the product can be seen from the value of the N-gain score is 0.56778 and the percentage value of the n-gain score is 56.278%. Based on the results of this study, it can be concluded that the development of the creativity box media can stimulate the early reading ability of children in group b (aged 5-6 years) in Kindergarten it bina people Batang Kuis.

Keywords: *Development, Creativity Box, Beginning Reading, Children aged 5-6 years.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting bagi pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini memberikan peluang guna meningkatkan karakter anak dengan bermacam-macam aspek-aspek perkembangan anak. Berlandaskan peraturan undang-undangan No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang diperuntukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan umur enam tahun yang dicoba melalui pemberian rangsangan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak adalah aspek bahasa. Pembelajaran bahasa pada usia prasekolah adalah kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan (simbolik), anak perlu membaca dan menulis. Langkah pertama yang harus diambil seorang pendidik prasekolah ketika mengajarkan mereka membaca adalah membaca permulaan. Membaca permulaan adalah masa belajar membaca ditandai oleh kemampuan huruf abjad, tetapi terbatas pada membaca setiap abjad, mengetahui abjad, dan mencocokkan abjad jadi suku kata membentuk kata tunggal. Membaca permulaan merupakan cara kognitif yang dimulai dengan mengetahui abjad, angka, dan simbol. Bisa dikatakan bahwa membaca awal merupakan aktivitas peserta didik dengan memulai kegiatannya berupa mengidentifikasi abjad melalui simbol-simbol. Dari segi proses kognitif, pembacaan pendahuluan dilaksanakan melalui penggunaan simbol dan bunyi dalam kalimat sederhana. (Kuntarto, 2013; Sari, 2015, dan Amalia dan Ramadi, 2017). Sangat penting untuk meningkatkan kemampuan membaca anak sejak dini karena semakin baik perkembangan bahasa anak maka semakin tinggi IQ mereka. 2019: 114 (Ahmad Yani).

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan membaca awal pada peserta didik adalah melalui pembelajaran yang bermakna. Pendidik perlu membudayakan kebiasaan membaca sejak dini, karena ini merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan anak. Tentunya dalam hal ini orang tua juga dapat membantu anak belajar membaca di rumah, kegiatan membaca harus menyenangkan karena jika membaca tidak menyenangkan, anak tidak akan menikmatinya. Berdasarkan temuan dari pengamatan dan wawancara dengan kepala sekolah TK IT Bina Insan Batang Kuis dan juga guru kelas kelompok-B yang dilakukan oleh peneliti pada Selasa, 21 Desember 2021 bahwa terdapat permasalahan-permasalahan di TK IT Bina Insan tersebut, salah satunya adalah permasalahan membaca pada anak. Guru menggunakan media pembelajaran *creativity box* untuk mengajarkan anak membaca, namun hasil dari menggunakan media *creativity box* ini kurang maksimal dikarenakan *creativity box* yang kurang menarik dan dari segi bentuk *creativity box* di TK IT Bina Insan ini berbentuk kotak yang terbuat dari kayu dan setiap balok terdapat satu huruf dan satu buah gambar disalah satu baloknya. kemudian dimasukkan kedalam sebuah kotak yang terbuat dari kardus. Terbatasnya jumlah media *Creativity Box* di TK IT Bina Insan Batang Kuis, *creativity box* pada setiap tema hanya berjumlah satu. Misalnya: hari ini tema buah-buahan, maka *creativity box* yang ada di TK tersebut hanya berjumlah satu yaitu *creativity box* dengan sub tema mangga.

Perkembangan membaca pada anak masih belum berkembang secara optimal, masih ada anak-anak yang belum bisa mengenal huruf, bunyi huruf dan membedakan beberapa huruf abjad, apalagi jika bentuk hurufnya mirip seperti huruf “b” dengan “d”, huruf “m” dengan huruf “w”. Kesulitan lainnya yaitu peserta didik sulit membedakan huruf yang bunyinya hampir sama, yaitu:

huruf “f” dengan huruf “v”. Selain itu, ada anak yang kesulitan merangkai atau mengeja huruf. Selain itu bu dewi selaku kepala sekolah di TK IT Bina Insan Batang Kuis, juga mengungkapkan bahwa media creativity box yang digunakan di tk tersebut masih memiliki kekurangan termasuk kurang tepat dengan prinsip-prinsip media pembelajaran anak usia dini yaitu: bahan tidak tersedia dengan mudah dan murah, menggunakan bahan yang berbahaya, dan tidak dapat membangkitkan kreativitas anak. Berdasarkan permasalahan diatas maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan creativity box, dengan judul penelitian **“Pengembangan Desain Media Creativity box Tema “Keluarga Ku” Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia Kelompok B (5-6 tahun) di TK IT Bina Insan Batang Kuis”**.

1. Model Yang Sudah Ada (Existing Model).

Berdasarkan data yang dikemukakan oleh Rahma (2018) diketahui fakta bahwa satu diantara beberapa strategi dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan ialah memakai creativity box. Media creativity box berdampak signifikan terhadap membaca permulaan. Sebenarnya media creativity box dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan membaca permulaan pada anak tergantung dari model atau bentuk creativity box yang digunakan di sekolah.

Berdasarkan pengamatan lapangan yang telah dicoba oleh periset sebelumnya yaitu di TK IT Bina Insan Batang Kuis, pendidik menggunakan model creativity box berbentuk balok yang terbuat dari kayu sebanyak jumlah huruf yang ada didalam satu kata ditambah dengan satu gambar, Misalnya; kata mangga, berjumlah 6 huruf ditambah dengan satu gambar mangga sehingga balok kayu yang digunakan berjumlah 7 balok. Diatas masing-masing balok kayu tersebut dilengketkan masing-masing printan huruf dari kata mangga dan juga printan gambar buah mangga. Balok-balok tersebut dijadikan satu dan dimasukkan kedalam sebuah box.

2. Analisis Kebutuhan.

Tujuan analisis kebutuhan adalah untuk menentukan materi dan media pembelajaran yang harus disiapkan dengan cara yang tepat dan bermakna. (M.Miftah, 2009: 96). Berlandaskan hasil pengamatan dan wawancara dengan kepala sekolah dan pendidik dilapangan yaitu di TK IT Bina Insan pendidik diketahui bahwa penggunaan creativity box kurang optimal dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok-b (usia 5-6 tahun). masih ada anak-anak yang belum dapat mengenal huruf, bunyi huruf dan membedakan beberapa huruf abjad, apalagi jika bentuk hurufnya mirip, contohnya abjad “b” dengan “d”, abjad “m” dengan abjad “w”. Kesulitan lainnya yaitu peserta didik kesulitan membedakan abjad yang bunyinya hampir sama, yaitu: abjad “f” dengan abjad “v”. Selain itu, ada anak yang kesulitan merangkai atau mengeja huruf. Karena melihat kesenjangan seperti itu maka peneliti mencoba menawarkan suatu alternative pemecahan masalah dengan mengembangkan creativity box dengan menggunakan tema “Keluarga Ku” untuk meningkatkan membaca permulaan anak usia kelompok B (5-6 tahun).

Dengan adanya pengembangan media creativity box ini anak-anak dapat membaca, mengenal huruf, membedakan huruf, membedakan suara huruf dan dapat mengenalkan berbagai gambar dan warna kepada anak serta dapat dijadikan contoh media pembelajaran oleh pendidik karena media creativity box yang dikembangkan sangat ramah lingkungan dan biaya yang dikeluarkan sedikit. tentu saja rencana yang ingin dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pengembangan media

pembelajaran untuk anak usia dini yaitu sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, bahan ajar yang dihasilkan harus multi guna, bahan tersedia dengan mudah dan murah serta dapat dibuat dari bahan bekas, jangan menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak-anak, dan dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

3. Materi Yang Dikembangkan.

Oxford juga mencetuskan definisi lain untuk desain, yaitu “pola dekoratif”. Desain didefinisikan sebagai kerangka bentuk, rancangan, motif, pola dan ragam dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan, memancing pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak-anak untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran disebut sebagai media (Eni Munisah, 2018:1). Menurut Henich. et.al (2008:8) media merupakan versi jamak dari istilah “medium” yang merupakan jenis saluran komunikasi. Segala sesuatu yang mentrasfer informasi diantara sumber dan penerima disebut dengan kata ini. Tujuan media dalam pendidikan adalah untuk menyampaikan informasi. Interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan media sebagai saluran adalah proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau perantara pengajaran yang dimanfaatkan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi pembelajaran secara efisien dan efektif. Sedangkan pembuatan atau pengembangan media pembelajaran untuk menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan desain media pembelajaran.

Creativity disebut kreativitas, dimana kreativitas didefenisikan sebagai kemampuan individu untuk mengembangkan, memahami dan bekerja secara kreatif untuk memberikan ide dan metode baru untuk memecakan masalah dan memahami (memikirkan hal-hal baru). Sedangkan box adalah sebuah kotak yang terbuat dari kardus yang digunakan untuk menyimpan segala sesuatu. jadi creativity box adalah salah satu media pembelajaran yang berbentuk box dan membutuhkan kreativitas dari seorang pendidik dalam merangkainya, agar media pembelajaran dapat difungsikan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan membuat media pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi anak. Creativity box hampir mirip dengan reading box namun bedanya, jika reading box menggunakan teks yang panjang bisa berupa sebuah cerita atau peristiwa sedangkan creativity box menggunakan teks atau kata yang sederhana dan berada disekitar anak, biasanya hanya terdiri dari satu sampai dua kata. Namun memiliki tujuan yang sama yaitu untuk meningkatkan membaca permulaan pada anak.

Susanto (2011:83) mendefinisikan membaca permulaan sebagai membaca yang diajarkan kepada anak prasekolah melalui kurikulum yang terstruktur. Dengan permainan dan aktivitas menarik yang berfungsi sebagai perantara pembelajaran, kurikulum ini berfokus pada pengajaran kata-kata yang utuh dan bermakna kepada anak-anak dalam konteks mereka sendiri. Membaca permulaan dimaksudkan untuk membantu anak mengenal huruf, dapat membedakan bunyi, dan mengeja sehingga dapat membaca dengan lancar. Tujuan membaca permulaan anak mengenal huruf, anak dapat membedakan bunyi, anak dapat mengeja hingga anak dapat membaca lancar.

Metode Penelitian.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research And Development (R&D). Proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan. Penelitian tentang media kotak pertumbuhan

keaktivitas ini menggunakan model penelitian Borg dan Grall (1998). Sepuluh tahapan penelitian pengembangan yang menyusun desain pengembangan Borg and Grall adalah sebagai berikut: 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Informasi, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Perbaikan Desain, 6) Uji Coba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Uji Coba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Pembuatan Produk Masal. Namun, hanya delapan dari sepuluh tahap penelitian dan pengembangan yang disediakan Borg & Gall yang dimanfaatkan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu hanya sampai penggunaan uji coba dan belum sampai pembuatan produk massal. Delapan langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Potensi dan masalah.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti di TK IT Bina Insan Batang Kuis yaitu masih banyak peserta didik yang belum bisa membedakan huruf, membedakan suara huruf, mengeja huruf dan menyambung huruf menjadi sebuah kata hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dalam melatih anak membaca permulaan kurang efektif, pendidik menggunakan media Creativity box yang mana media tersebut tidak disajikan secara menarik dari segi warna, dan bahan yang digunakan berbahaya.

2. Mengumpulkan Data.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengumpulkan data dari beberapa kajian-kajian yang relevan atau penelitian-penelitian terdahulu tentang pengembangan media creativity box untuk meningkatkan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

3. Desain Produk.

Pengembangan rancangan media creativity box ini sesuai dengan kreasi dan pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini, khususnya bahan ajar yang dihasilkan harus multifungsi, bahan harus mudah didapat dan murah serta dapat dibuat dari bahan bekas, tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak, dapat merangsang kreativitas, dapat dimainkan untuk menghibur anak, dapat merangsang imajinasi, serta dapat dibuat dari bahan yang mudah didapat dan murah. Selain itu, sesuai dengan peran dan tujuan fasilitas. Terakhir, media diproduksi berdasarkan tahap perkembangan anak.

4. Validasi Ahli.

langkah selanjutnya adalah mendapatkan desain yang disetujui oleh para ahli di bidang media pelajaran dan materi pelajaran. Validator ahli materi dan ahli media adalah dosen program studi PIAUD, fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan.

5. Perbaikan Desain.

Dari penilaian para ahli, peneliti akan mengetahui kekurangan ataupun kelemahan dari media creativity box yang akan dikembangkan dan akan diperbaiki sehingga menghasilkan produk yang tepat dengan kebutuhan.

6. Uji Coba Produk.

Uji coba ini dilakukan untuk melihat efektif atau tidak efektifnya media creativity box untuk meningkatkan membaca permulaan pada anak kelompok-B (5-6 tahun). Uji coba ini menggunakan kelompok populasi kecil yaitu berjumlah sepuluh anak.

7. Revisi Produk.

Faktor-faktor berikut memerlukan revisi produk: 1) Karena uji coba dilakukan dalam kelompok kecil, tidak akurat mewakili keadaan dan lingkungan. 2) Uji coba mengungkapkan kekurangan atau kelemahan produk yang peneliti buat.

8. Uji Coba Pemakaian.

Langkah selanjutnya adalah uji coba penggunaan dengan kelompok yang cukup besar terdiri dari 20 anak usia 5 sampai 6 tahun di TK IT Bina Insan Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara.

Penelitian R&D ini menggabungkan dua jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi dan angket penilaian validator. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu analisis kevalidan produk dan analisis efektivitas

Hasil Pengembangan Dan Pembahasan.

Dalam penelitian Pengembangan Desain Media Creativity box tema keluarga ku untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok-b (usia 5-6 tahun) di TK IT Bina Insan Batang Kuis peneliti membahas dua tujuan yaitu: Desain pengembangan media creativity box dan efektivitas pengembangan media creativity box. Berikut ini penjelasannya:

1. Desain Pengembangan Media Creativity Box.

Pada bagian ini akan membahas tentang bagaimana bentuk media creativity box yang dibuat oleh peneliti yaitu:

- a. Sampul kemasan.
Sampul kemasan ini berbentuk box dengan ukuran 21 cm × 25,5 cm terdiri dari tulisan "Creativity Box" dengan berbagai gambar.
- b. Cover Depan
Cover depan terdiri dari tulisan "Membaca permulaan tema lingkungan sekitar anak usia 5-6 tahun" dan terdapat berbagai gambar yaitu: rumah, pohon, gambar anggota keluarga (ayah, ibu, adik, kakak dan saya) dan beberapa anak-anak baik itu laki-laki maupun perempuan. Serta dilengkapi dengan berbagai warna.
- c. Cover Sub Tema pertama
Sub tema pertama ini membahas tentang keluarga ku yang didalamnya mengenalkan anggota keluarga, dan juga menjelaskan bahwa materi membaca permulaan terdiri dari mengenal kata, suku kata, kata dan kalimat sederhana.
- d. Materi sub tema pertama.
Pada halaman pertama berisikan gambar anggota keluarga yaitu; kakek, nenek, ayah, ibu, kakak dan adik.
- e. Materi halaman pertama dan ke dua
Halaman pertama terdapat gambar kakek yang sedang membaca Koran dan dilengkapi dengan huruf, suku kata dan kata "kakek". Sedangkan halaman kedua terdapat tempat untuk anak-anak menyusun huruf-huruf menjadi kalimat sederhana sesuai gambar pada halaman pertama yaitu kakek baca.
- f. Materi ke tiga dan ke empat.
Halaman ke tiga terdapat gambar nenek yang sedang sholat dan dilengkapi dengan huruf, suku kata dan kata "nenek". Sedangkan halaman ke empat terdapat tempat untuk anak-anak menyusun huruf-huruf menjadi kalimat sederhana sesuai gambar pada halaman ke tiga yaitu nenek sholat.
- g. Materi halaman ke lima dan ke enam.

Halaman kelima terdapat gambar ayah yang sedang makan dan dilengkapi dengan huruf, suku kata dan kata “ayah”. Sedangkan halaman ke enam terdapat tempat untuk anak-anak menyusun huruf-huruf menjadi kalimat sederhana sesuai gambar pada halaman ke lima yaitu ayah makan.

h. Materi halaman ke tujuh dan ke delapan.

Halaman ke tujuh terdapat gambar ibu yang sedang memasak dan dilengkapi dengan huruf, suku kata dan kata “ibu”. Sedangkan halaman ke delapan terdapat tempat untuk anak-anak menyusun huruf-huruf menjadi kalimat sederhana sesuai gambar pada halaman ke tujuh yaitu ibu masak.

i. Materi halaman ke Sembilan dan ke sepuluh

Halaman ke sembilan terdapat gambar kakak yang sedang minum dan pada bawah gambar terdapat huruf, suku kata dan kata “kakak”. Sedangkan halaman ke sepuluh terdapat tempat untuk anak-anak menyusun huruf-huruf menjadi kalimat sederhana sesuai gambar pada halaman ke sembilan yaitu kakak minum.

j. Materi halaman ke sebelas dan ke dua belas.

Halaman ke sebelas terdapat gambar adik yang sedang tidur dan dilengkapi dengan huruf, suku kata dan kata “adik”. Sedangkan halaman ke dua belas terdapat tempat untuk anak-anak menyusun huruf-huruf menjadi kalimat sederhana sesuai gambar pada halaman ke sebelas yaitu adik minum.

2. Efektivitas Pengembangan Media Creativity Box.

Penelitian ini dilakukan karena terdapat beberapa permasalahan yang terjadi di tk, tentunya peneliti telah melihat permasalahan itu yaitu ditemukan bahwa masih banyak peserta didik yang belum bisa membedakan huruf, membedakan suara huruf, mengeja huruf dan menyambung huruf menjadi sebuah kata hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan dalam melatih anak membaca permulaan kurang efektif. Tahap kedua adalah pengumpulan data. Peneliti juga memakai beberapa jurnal dan buku dengan tahun terbit minimal 5 tahun dari skripsi ini disusun, materi yang diambil berhubungan dengan Media pembelajaran dan membaca permulaan pada anak. Selain itu peneliti juga mengumpulkan data dari hasil wawancara bersama dengan guru dan kepala sekolah terkait permasalahan di TK IT Bina Insan Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara tersebut. Tahap ketiga adalah tahap desain media. Perencanaan dan desain yang digunakan dalam pembuatan media creativity box ini sesuai dengan tujuan pengembangannya. Hal pertama yang dilakukan dalam proses pembuatan media creativity box ialah menyiapkan Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat produk creativity box yaitu; gunting, penggaris, pensil, kertas origami, kertas karton, kardus, kertas jeruk, lakban bening, double tip, lem fox, pembolong kertas, Velcro perekat perepet kain dua sisi, binder, printan gambar, kertas manila dan slotip bergambar. Selanjutnya adalah memuat produk dengan langkah-langkah berikut ini:

- a) Pertama membuat box atau kotak. Buatlah desain gambar kotak diatas kardus dengan menggunakan pensil, wadahnya beserta tutupnya. lalu gunting desain tersebut dan rangkai menjadi sebuah box dengan bantuan lakban bening. Selanjutnya lapisan dengan kertas manila, untuk wadahnya berwarna orange dan tutupnya berwarna kuning keemasan. di tengah-tengah kotak dihiasin dengan slotip bergambar. dan tak lupa diatas tutup dilengketkan printan dengan tulisan creativity box.

- b) Ke dua membuat huruf. Buatlah desain gambar huruf yang diperlukan diatas kardus menggunakan pensil. kemudian gunting desain tersebut. selanjutnya lapisin dengan kertas origami berwarna warni dengan lem fox dan rapikan sesuai dengan bentuk huruf.
- c) ke tiga menyiapkan gambar. print gambar yang telah diambil dari sumber internet, kemudian gunting sesuai dengan bentuk gambar.
- d) ke empat membuat hiasan. Hiasan yang dibuat berupa bentuk kupu-kupu dan bunga dari kertas origami. buatlah sketsa bunga dan kupu-kupu diatas kertas origami, kemudian gunting dan hiasin kupu-kupu dan bunga tersebut dengan kertas origami berwarna-warni.
- e) ke lima yaitu membuat kertas. gunting kertas katun berwarna putih dengan ukuran A4 sebanyak 8 lembar. Setelah itu lubangi kertas kartun dengan pembolong kertas.
- f) ke enam adalah membuat bukunya. Buatlah desain sampul buku diatas kardus menggunakan pensil dengan besar seukuran kertas A4. kemudian gunting dan lapisin luar sampul buku dengan kertas kado. setelah itu rekatkan binder diatas sampul buku menggunakan doble tip. Selanjutnya tutupi sampul binder menggunakan kertas jeruk berwarna orange dengan bantuan double tip dan lakban bening. Selanjutnya masukkan kertas yang telah dibuat kedalam binder. setelah itu lengketkan gambar-gambar tadi di masing-masing kertas. pada halaman pertama terdapat cover depan, halaman kedua terdapat cover sub tema pertama, halaman ketiga terdapat materi sub tema pertama, halaman keempat terdapat gambar kakek sedang membaca Koran, kemudian dibawah gambar dilengketkan kertas origami berwarna-warni berbentuk persegi panjang diatasnya dilengketkan susunan huruf, suku kata dan kata "kakek" menggunakan huruf-huruf yang telah dibuat. Kemudian diberi hiasan kupu-kupu yang terbuat dari kertas origami diatas tempat yang tampak kosong. halaman kelima ditempelin kertas origami secara vertikal dan dibawahnya dilengketkan origami yang diletakkan miring. kemudian dikertas origami yang vertikal dilengketkan huruf-huruf yang terbuat dari kertas origami yang membentuk kalimat sederhana yaitu "kakek baca", kemudian lengketkan perekat diatas huruf-huruf tersebut. Sedangkan pada kertas origami yang miring digunakan sebagai pembatas, disamping kanan kiri letakkan perekat dan kemudian berilah perekat pada huruf yang terbuat dari kardus, selanjutnya huruf-huruf tersebut direkatkan pada perekat yang telah ditempel dikertas, tempel huruf secara acak. huruf-huruf itu nantinya digunakan untuk menyusun kalimat "kakek baca". Ulangi hal diatas dengan gambar yang berbeda dan susunan abjad, suku kata, dan kata dari subjek yang ada digambar serta kalimat sederhana mengenai aktivitas yang dilakukan subject sesuai dengan gambar yang ada, lakukan sampai kertas terakhir.

Tahap keempat yaitu validasi desain. Tahap ini dilakukan sebanyak dua kali, pertama validasi yang dilakukan oleh ahli media. Dari hasil validasi ini bahwa media creativity box sangat valid karena diketahui hasil rata-rata skor dari indikator penilaian yaitu 0,21 dengan jumlah skor 51 dari 55 dan untuk presentase skor sebanyak 92,72 % . kedua, validasi yang dilakukan oleh ahli materi juga dikatakan valid karena diketahui hasil rata-rata skor dari indikator penilaian yaitu 0,27 dengan jumlah skor 37 dari 50 dan untuk presentase skor sebanyak 74 %.

Tahap kelima yaitu perbaikan desain, dimana pada tahap ini terdapat beberapa saran dari ahli media dan ahli materi. Ahli media menyarankan agar lebih memperbanyak warna pada huruf dan membedakan warna baju pada gambar. sedangkan ahli materi memberikan

saran yaitu contoh kata tidak boleh berimbuan dan lebih dulu mengenalkan huruf, kosa kata, kata dan kalimat sederhana.

Tahap keenam ialah uji coba produk dengan sepuluh anak, hasilnya 7 dari 10 anak tersebut dapat membaca dengan baik dapat dilihat bahwa 3 anak mulai berkembang (MB), 2 anak berkembang sangat baik (BSB) dan 5 anak berkembang sesuai harapan (BSH) itu berarti media creativity box efektif bila digunakan.

Pada tahap ke tujuh ini adalah revisi produk dimana setelah melakukan uji coba peneliti melihat bahwa anak-anak mengalami kesulitan pada saat melepaskan huruf-huruf dari perekatnya sehingga peneliti membuat kotak khusus untuk meletakkan huruf-huruf tersebut agar anak mudah mengambilnya. dan tahap terakhir pada penelitian ini yaitu uji coba pemakaian. Pada tahap ini peneliti menerapkan media creativity box dengan 20 orang anak. Berikut ini hasilnya:

Tabel 1.
Hasil Uji Coba Pemakaian Produk

No	Nama	Penilaian				Jml	%	Ket
		Mampu menyebutkan lambang bunyi huruf	Membedakan simbol huruf	Mampu mengeja kata	Mampu membaca kata			
1.	Kevin Diarshaka	4	4	4	4	16	100%	BSB
2.	Rafasya Arka Lukito	4	4	4	4	16	100%	BSB
3.	Azizan Azka	3	3	3	2	11	68,75 %	BSH
4.	Nur Syakilla Al Fatih	3	3	2	2	10	62,5 %	BSH
5.	Rumaisha Al Adawiyah	2	2	2	2	8	50%	MB
6.	Adiva Afsheen.H	3	2	2	2	9	56,25%	BSH
7.	Shireen Nafiza Rahman	3	2	2	2	9	56,25 %	BSH

8.	Anindita Keisha Maryam	2	2	2	2	8	50%	MB
9.	Assyfa Rizkia Lubis	3	2	3	2	10	62,5 %	BSH
10.	M. Ryan Ramadhan	3	3	2	2	10	62,5 %	BSH

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulannya bahwa hasil uji coba pemakaian cukup efektif karena nilai N-Gain skore diatas yaitu 0,56778 yang berarti sedang karena berada di Nilai N-Gain yaitu $0,3 \leq g \leq 0,7$ dan presentase nilai N-Gain Skore yaitu 56,278 % berada pada posisi presentase 56-75 %.

SIMPULAN

Desain Pengembangan Media Creativity Box Tema “Keluarga Ku” adalah sebuah media pembelajaran berbentuk buku yang berada didalam sebuah box yang terbuat dari kardus bekas dengan jumlah halaman sebanyak 16 halaman yang memiliki tema keluarga ku, dan setiap lembar nya berisikan gambar anggota keluarga yang bertujuan meningkatkan membaca permulaan pada anak kelompok-b (usia 5-6 tahun). Efektivitas pengembangan terbukti sangat valid berdasarkan validasi ahli media, ahli materi dan uji coba produk. Pada hasil validasi ahli media skor presentase sebanyak 92,72 % sedangkan presentase ahli materi yaitu 74 % serta hasil uji coba produk dapat dilihat dari nilai N-Gain skore diatas yaitu 0,56778 dan presentase nilai N-Gain Skore yaitu 56,278 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Fattah Abu Ghuddah. 2019. Semarang: Toha Putra. 131-132.
- A, Alek & H Ahmad. (2018). *Bahasa Indonesia Untuk Perguruan Tinggi*. Jakarta: Perdana Media Group.
- Al-qur'an dan Terjemahannya. (2018). Jakarta: CV Darus Sunnah.
- Ahmad, Yani. (2019). *Jurnal Indonesia Untuk Kajian Pendidikan, Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dalam Perspektif Analisis Reading Readiness*. 4(2). 114.
- Devianty, Rina. *Membangun Bahasa Anak Usia Dini Melalui Siasat Pemerolehan Bahasa*. 4-6.
- Fitriani dan Fahrudin. (2017). *Pengembangan Media Creativity box untuk MenstimulusKemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B PAUD Tanwirul Qulub*. 3-4
- Hamidah. (2016). *Upaya Peningkatan Perkembangan membaca Permulaan Melalui Media Gambar Pada Anak Usia Dini Kelompok B PAUD Wijaya Kesuma Bandar Lampung 2016*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Hasanah, Uswatun. (2017). *Strategi Guru Kelas Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I di Sekolah Dasar*. “Aisyiyah Kamila.
- Dinoyo Malang. *Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Isran, Rasyid Karo-karo S, dkk. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, Vol. VII, No. 1.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing. 43-47.

- Kustadi, Cecep dan Bambang Sudjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nurlaela, Lela. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Creativity box dalam meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung*. 9-11.
- Rahman, Yasinta rahman. (2018). Skripsi. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media BuSy Book di TK B Hikari, Serpon*. Langgerang Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah
- Rahmah, Hakim Pratiwi. (2020), *Journal of Islamic Early Childhood Education, Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Kata Bergambar*. 1(1). 56-57.
- Sadirman, Arief S. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setia Ningsih, Gunanti dan Amir Syamsudin. 2019. *Pengembangan Media Creativity box Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 tahun*. 7-9
- Sugiarti, Endah Wahyu. 2020. Skripsi. *Pengembangan Media Creativity box Untuk Meningkatkan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sukiti. 2016. *Metodologi Penelitian: Sebuah Pengantar*. Medan: CV. Manhaji.
- Sunarto, Ahmad. *Terjemah Riyadhus Shalihin*. 2019. Jakarta: Pustaka Amani.
- Zahra, Hilda. 2018. *Metode Pengembangan Bahasa Anak Pra Sekolah*. *Jurnal Raudhah*. 6(2). 3-4.