

**PENGEMBANGAN *CLIPBOARD* (PAPAN TEMPEL)
UNTUK PENGAYAAN PADA PEMBELAJARAN IQRA
DI TK RAUDHATUL ATHFAL NURUL HIKMAH KELAS B**



**INAS YULIANTI
1215115131
TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

**PROGRAM STUDI KURIKULUM DAN PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2017**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Inas Yulianti
No. Registrasi : 1215115131
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan *Clipboard* (papan tempel) untuk Pengayaan pada Pembelajaran Iqra di TK R.A Nurul Hikmah Kelas B”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilaksanakan pada April-Juni 2016.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar,

Jakarta, Januari 2017

Yang membuat pernyataan,



Inas Yulianti

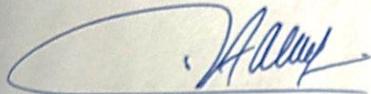
**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan *Clipboard* (papan tempel) untuk Pengayaan pada Pembelajaran Iqra di TK R.A Nurul Hikmah Kelas B.

Nama Mahasiswa : Inas Yulianti
 Nomor Registrasi : 1215115131
 Program Studi : Teknologi Pendidikan

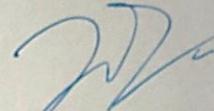
Tanggal Ujian : 10 Januari 2017

Pembimbing I



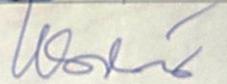
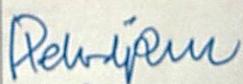
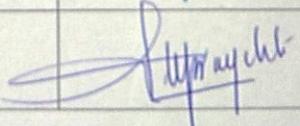
Dr. Khaerudin, M.Pd
 NIP. 196709251994031004

Pembimbing II



Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd
 NIP. 198407292008011008

Panitia Ujian Skripsi

Nama	TandaTangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Ketua Penguji)***		2/2 . 2017
Retno Widyaningrum, Sos.,MM (Anggota)****		07-02-2017
Dra. Suprayekti, M.Pd (Anggota)*****		27/1 - 2017

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Alhamdulillah pengembang panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya pengembang dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Adapun judul dari skripsi pengembangan ini adalah: Pengembangan Clipboard (papan tempel) untuk Pengayaan pada Pembelajaran Iqra di TK R.A Nurul Hikmah Kelas B.

Pengembang mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si (Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta) dan jajarannya di dekanat. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. (Koordinator Program Studi Strata I Teknologi Pendidikan). Bapak Dr. Khaerudin M.Pd. (Selaku Dosen Pembimbing I). Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd., (Selaku Dosen Pembimbing II). Bapak Prof. Dr. Nurdin Ibrahim, M.Pd (Selaku Dosen Pembimbing Akademik). Dan terima kasih kepada Ibu Asih yang telah membantu peneliti dalam membuat segala macam surat untuk kepentingan penelitian dan terima kasih kepada seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan.

Selanjutnya pengembang mengucapkan Terima kasih kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan pengembangan produk pengembangan Clipboard (papan tempel) untuk pengayaan pada pembelajaran iqra. Terima kasih kepada Ibu Neneng (Selaku Kepala Sekolah TK. R. A. Nurul Hikmah) yang sudah mengizinkan untuk melakukan penelitian dan kepada para guru yaitu ibu Nurjanah dan ibu Lilis yang telah membantu peneliti. Terma kasih kepada Ibu Suprayekti yang sudah berkenan untuk menjadi validator instrument. Terima kasih kepada Bapak R.A Barnabas yang

sudah berkenan untuk menjadi ahli materi. Terima kasih kepada Ibu Retno W yang sudah berkenan untuk menjadi ahli media. Terima kasih kepada Ibu Hikmah yang sudah berkenan untuk menjadi ahli desain pembelajaran.

Terima kasih untuk teman-teman seangkatan yang sudah menjadi bagian cerita selama masa-masa kuliah, terutama untuk Widya, Tri, Ana, Sabil (di penghujung masa kuliah dan masa skripsi ku mereka selalu menemani dikosan, mereka adalah teman-teman yang gila makan).

Rohimah, Cici, Yayah, Reza, Irma, Yuni, Tisa, Firda Linda Terimakasih atas saran, pengalaman dan perhatiannya.

Ucum, Tiara, Riesty, Nurul, Dyar, Adi, Seto, Hasyim, Wahab, Dega Terima kasih sudah saling menyemangati dan mengingatkan untuk mengerjakan skripsi, kita pasti lulus. dan teman-teman Tpers 2011 lainnya yang sudah menyapa ku hanya sekedar menanyakan skripsi. Terima kasih sudah di ingatkan.

Terima kasih kepada kakak-kakak angkatan ku yang sudah membantu dalam segala hal, yang selalu siap mendengar keluh kesah dalam membuat skripsi ini dan juga pemberi semangat. Ka Fany, Ka Dita, Ka Ida, Ka Agus, Ka Nung, Ka Via, Ka Dilla yang selalu mau berbagi pengalaman, mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi dan mendo'kan agar cepat lulus. Terima kasih untuk adik-adik angkatan 2015, yang suka memberikan semangat ada Mega, Hasti, Nadia, Pidah (cepat lulus ya kalian).

Terima kasih untuk teman SMA ku yang selalu menanyakan sudah lulus apa belum, Isti, Sri, Firman, Johan, Tyo, bentuk perhatian kalian agak ngeselin sih kadang-kadang. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan satu DP

perskripsian, Tim DP 1 Pak Khae dan DP 2 Pak Imbar. Terakhir Terima kasih untuk Penghuni Lathief house, terutama untuk Prof Latihef yang sudah mengizinkan menempati rumah, untuk dijadikan tempat tinggal kedua selama masa kuliah.

Masih banyak lagi orang-orang yang telah membantu pengembang selama ini, yang tidak mungkin disebutkan satu-persatu. Sekali lagi pengembang ucapkan Terima kasih atas doa dan dukungan serta bantuannya selama ini.

Pengembang berharap, semoga skripsi ini dapat berguna bagi peneliti selanjutnya untuk dijadikan bahan bacaan atau sebagai bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya, serta dapat bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya. Pengembang menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, pengembang mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Akhir kata pengembang mengucapkan syukur Alhamdulillah atas terselesaikannya skripsi ini.

Jakarta, Januari 2017

Pengembang,

I Y

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Taman kanak-kanak adalah salah satu wadah untuk mempersiapkan anak ke jenjang formal atau disebut dengan Sekolah Dasar (SD). Banyak istilah di masyarakat selain Taman Kanak-Kanak, sebut saja Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau pendidikan Anak Prasekolah. Pada jenjang ini, usia anak berkisar dari usia 3-6 tahun dimana pada usia ini anak memiliki kepekaan sensoris dan daya pikir sehingga mulai dapat menyerap pengalaman-pengalaman melalui sensoriknya.

Menurut Theo dan Martin, usia satu setengah tahun hingga tiga tahun, anak mulai memiliki kepekaan bahasa, sehingga merupakan waktu yang sangat tepat untuk dapat mengembangkan bahasanya, seperti berbicara atau bercakap-cakap¹.

Senada dengan Theo dan Martin, kepekaan dan kecakapan dalam berbahasa tidak semata-mata terjadi ketika anak lahir tetapi karena adanya stimulus dari orang terdekat seperti lingkungan keluarga. Tetapi karena dalam lingkungan keluarga tidak adanya batasan dalam berbahasa yang artinya terdapat sanak saudara yang secara tidak sadar

¹ <http://gudangmakalah.blogspot.co.id/2009/04/makalah-aktifitas-psikis-manusia.html/11/3/2015/10.56>
WIB

akan berbahasa sesuai usianya masing-masing. Oleh karenanya fungsi lain lembaga formal yang dinaungi oleh orang-orang yang ahli dalam bidangnya seperti guru adalah untuk membatasi, mengklarifikasi dan memberikan stimulus dalam pengembangan berbahasa anak sesuai usianya.

Secara khusus deteksi dini di sekolah merupakan upaya untuk memahami kelebihan atau potensi anak, dan permasalahan aspek-aspek perkembangan dalam situasi sekolah. Tujuan deteksi dini di lingkungan khusus ini adalah agar perlakuan yang tepat, yakni berupa stimulus atau rangsangan melalui berbagai macam metode program kegiatan belajar di TK, dapat diberikan kepada anak yang memerlukan².

Peneliti melakukan observasi disekolah TK R.A Nurul Hikmah, ditemukan berbagai macam program kegiatan belajar yang disertai sumber belajar. Tetapi ada beberapa guru yang merasa cukup jika sudah memiliki sumber belajar berupa buku, salah satunya pembelajaran iqra, pembelajaran ini membelajarkan anak bagai mana membaca huruf hijaiyah. Ibu Nur selaku guru kelas pun membenarkan untuk saat ini hanya menggunakan buku iqra sebagai sumber belajar, adapun poster huruf hijaiyah sebagai media pembelajarannya. Tetapi untuk jenjang taman kanak-kanak akan lebih baik jika sumber belajar yang ada

² Rita Eka Izzaty, *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*, (Jakarta; DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL, 2005), Hal.84

dilengkapi media pendukung sebagai kegiatan pengayaan pembelajaran tersebut. Pembelajaran iqra adalah bagian dari tema sentral ibadah, diantaranya menghafal do'a & hadist, pembelajaran iqra mewarnai Kaligrafi.

Kegiatan pengayaan dilaksanakan dengan tujuan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperdalam penguasaan materi pelajaran yang berkaitan dengan tugas belajar yang sedang dipelajari sehingga tercapai tingkat perkembangan yang optimal.

Tugas yang dapat diberikan guru pada siswa yang mengikuti kegiatan pengayaan di antaranya adalah memberikan kesempatan menjadi tutor sebaya, mengembangkan latihan praktis dari materi yang sedang dibahas, membuat hasil karya, melakukan suatu proyek, membahas masalah, atau mengerjakan permainan yang harus diselesaikan siswa, Apapun kegiatan yang dipilih guru, hendaknya kegiatan pengayaan tersebut menyenangkan dan mengembangkan kemampuan kognitif sehingga mendorong siswa untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Pengayaan disini maksudnya memberikan kegiatan pembelajaran lain menggunakan media pembelajaran selain sumber utama yaitu buku iqra.

Disamping itu, pembelajaran iqra di TK R.A Nurul Hikmah masih menerapkan pembelajaran yang bersifat *teacher center*, yang mana kegiatan pembelajarannya didominasi oleh peran aktifnya guru, siswa

lebih sering mengamati lalu membaca sesuai pelafalan guru, sifat pembelajaran yang diterapkan memang sudah sesuai jika hanya mengacu pada sumber belajar yaitu buku iqra. Tetapi akan lebih maksimal jika ada kegiatan pembelajaran lain selain mengamati dan hanya sebatas membaca sesuai pelafalan guru yang bersifat *student center*.

Dalam pembelajaran iqra, anak belajar membaca huruf, dalam hal ini huruf hijaiyah, seringkali anak keliru dalam membaca huruf yang penyebutannya mirip. Tetapi akan lebih maksimal jika sejak dini anak diberi arahan bagaimana membaca huruf serta bagaimana membedakan huruf satu sama lain yang penyebutannya mirip, sehingga dapat meminimalisir kekeliruan dalam penyebutan huruf hijaiyah. Selain itu dikhawatirkan menimbulkan kekeliruan pada anak dalam membaca huruf hijaiyah dimasa mendatang. Berikut adalah gambar yang menampilkan 28 huruf hijaiyah.

Gambar 1.1 28 Huruf Hijaiyah

خ KHA	ح HA	ج JIM	ث TSA	ت TA	ب BA	أ ALIF
ص SAD	ش SYIN	س SIN	ز ZAY	ر RA	ذ DZAL	د DAL
ق QAF	ف FA	غ GHAYN	ع AIN	ظ DHA	ط TA	ض DAD
ي YA	و WAW	ه HA	ن NUN	م MIM	ل LAM	ك KAF

28 huruf tersebut mempunyai bentuk yang bermacam-macam, ada yang sama tetapi titiknya berbeda, ada pula yang bentuknya sama tetapi penempatan titiknya berbeda, ada pula yang bentuknya berbeda tetapi penyebutannya sama. hal tersebut yang membuat anak seringkali keliru.

Berdasarkan kesenjangan proses pembelajaran iqra yang ditimbulkan, penulis ingin mengembangkan media pembelajaran yang tergolong kedalam media sederhana berbentuk 2 dimensi, yang mana media tersebut dapat digunakan dengan *mudah dan menyenangkan* yang mana media tersebut dapat digunakan untuk mengenalkan, menghafal, dan membaca huruf hijaiyah untuk anak usia prasekolah.

Mudah artinya konsep media tersebut dapat dipahami anak dengan cepat. Usia anak prasekolah merupakan fase pertumbuhan yang segalanya ingin diperoleh dengan cara mudah. Fase ini belum sampai kepada tahap kemandirian berpikir. Yakni masanya memperoleh informasi dan pengalaman di dalam pembentukan sel-sel otaknya.

Menyenangkan artinya konsep media tersebut dapat digunakan untuk permainan karena masa anak-anak adalah masa bermain. Tetapi terkadang bermain menimbulkan kesan yang negative untuk orang yang terbilang sudah dewasa, tetapi bagi anak sangat besar fungsi dan manfaatnya. Oleh karenanya media pembelajaran harus bisa menyenangkan penggunaanya, dalam hal ini siswa. sehingga anak bisa menikmati pembelajarannya seolah dirinya sedang bermain.

Pada usia pra sekolah (3-6 Tahun), anak mengembangkan kemampuan fisik, kemampuan berpikir, mendorong anak mau bersosialisasi, dan mengembangkan angan-angannya. Pada tahap ini, aspek intelektualnya tentang konsep ruang dan waktu mulai berkembang lebih nyata, mulai mengenal bentuk dua dan tiga dimensi, warna-warna dasar, simbol-simbol angka, matematika, dan huruf.

Selain aspek intelektualnya, tujuan lain dari Taman Kanak-Kanak adalah mempersiapkan anak prasekolah untuk memasuki jenjang Sekolah Dasar (SD), anak yang pernah belajar atau ikut beraktifitas di Taman Kanak-Kanak cenderung lebih percaya diri dalam bersosialisasi dibandingkan dengan anak yang langsung memasuki jenjang Sekolah Dasar yang mana tidak terlalu banyak tahu cara bersosialisasi dan merasakan seperti apa menjadi anak sekolah itu.

Taman kanak-kanak adalah tempat bagi anak usia 4-6 tahun untuk belajar dan bermain. Anak usia prasekolah ini diberikan stimulus untuk kognitif, afektif, motorik berupa materi yang dipelajari dengan metode belajar yang menyenangkan, ataupun materi yang dikemas kedalam bentuk media belajar. metode ataupun media tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa, dan memenuhi kebutuhan belajar agar tercipta proses pembelajaran yang efektif.

Pemanfaatan media pembelajaran untuk memudahkan belajar sesuai dengan salah satu tujuan dari Teknologi Pendidikan, yaitu

memfasilitasi belajar. Hal ini tercantum dalam pengertian Teknologi Pendidikan AECT 2004, sebagai berikut:

*“Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources”.*³

Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Dalam definisi tersebut, disebutkan bahwa untuk memudahkan belajar dapat dengan menciptakan serta menggunakan sumber belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik sasaran.

Dalam hal ini pengembang akan mengembangkan media pembelajaran yang berupa media 2 dimensi. Media tersebut adalah *clipboard* (papan tempel) untuk pengayaan yang diharapkan dapat menjadi alternatif dalam belajar iqra sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif. Serta menambah variasi media belajar untuk pembelajaran yang diterapkan di taman kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan prasekolah yang mengedepankan kreatifitas anak secara spontan dan kebebasan dalam belajar.

Penggunaan media *clipboard* (papan tempel) juga dapat dijadikan sebagai salah satu formulasi dalam pembelajaran iqra di TK R.A Nurul

³ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2012) Hal.31

Hikmah agar lebih efektif, terarah, tepat sasaran, serta berfokus pada siswa (*student center*).

Selain itu, *clipboard* (papan tempel) dikemas sedemikian rupa sehingga mudah dibawa kemana saja, serta penggunaannya yang sangat mudah karena berkonsep “tempel”. Berdasarkan latar belakang tersebut pengembang akan mengembangkan media belajar yang dinamakan *Clipboard* (Papan Tempel) Untuk Pengayaan Pada Pembelajaran Iqro di TK Nurul Hikmah Kelas B

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran menggunakan media clipboard dapat meminimalisir kekeliruan dalam membaca huruf hijaiyah?
2. Apakah pembelajaran menggunakan media clipboard dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang bersifat *student center*?
3. Apakah media *clipboard* dapat digunakan untuk pengayaan buku iqra?
4. Apakah media *clipboard* efektif digunakan sebagai media belajar untuk pembelajaran iqra kelas B di TK R.A Nurul Hikmah?

5. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran untuk pengayaan sumber belajar yaitu buku iqra untuk pembelajaran iqra kelas B di TK R.A Nurul Hikmah?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti dari segi kemampuan, dana, waktu, dan tenaga, maka peneliti memfokuskan pada satu masalah yaitu; Bagaimana mengembangkan media pembelajaran untuk pengayaan sumber belajar yaitu buku iqra untuk pembelajaran Iqra kelas B di TK R.A Nurul Hikmah?

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan perincian masalah yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka rumusan masalah yang ditetapkan adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran untuk pengayaan pembelajaran Iqra kelas B di TK R.A Nurul Hikmah dengan prosedur yang sistematis?”

E. Fokus Pengembangan

Fokus dari pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa media clipboard (papan tempel) untuk kelas B TK R.A Nurul Hikmah.

F. Tujuan Pengembangan

Secara umum tujuan penelitian ini adalah Mengembangkan Media Pembelajaran 2 dimensi “Media *Clipboard* (papan tempel)” yang dapat dijadikan sebagai pengayaan pada pembelajaran Iqra kelas B TK R.A Nurul Hikmah.

G. Kegunaan Penelitian

1. Praktis

a. Bagi Siswa, yaitu:

Mengurangi kekeliruan dalam membaca huruf hijaiyah tunggal maupun berharakat.

b. Bagi Guru, yaitu:

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran untuk siswa taman kanak-kanak kelas B.

c. Bagi Masyarakat, yaitu:

Dapat dijadikan sebagai bahan bacaan yang dapat menambah wawasan serta pengetahuan dalam mengembangkan produk pembelajaran

2. Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat berguna sebagai bahan referensi dalam pelaksanaan pengembangan berikutnya agar dapat menghasilkan suatu karya yang lebih meluas dan mendalam.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pengembangan

1. Definisi Pengembangan

Pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis computer, dan multimedia. Pengembangan bersifat progresif, karena pengaruh kemajuan teknologi perangkat keras yang dimanfaatkan untuk pembelajaran. Kawasan pengembangan menjadi tumpuan pengolahan pesan agar dapat menghasilkan sumber belajar *by design*. Arti pengembangan, yaitu proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik.⁴

Menurut *Pfund* dalam buku Arief Sadiman, pengembangan pembelajaran sebagai proses yang sistematis dan berkelanjutan yang dapat membantu para pengajar dalam mengembangkan pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien.⁵

Senada dengan *Pfund*, pembaharuan pengembangan pembelajaran secara konsisten dapat menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga siswa mendapatkan pengalaman baru.

⁴ Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan* (Jakarta; Kencana, 2012) Hal.50

⁵ Arief Sadiman, *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta; Medyatama Sarana, 1999)Hal.76

Dick and Carey dalam buku *Metode Pembelajaran yang Berhasil*, mengartikan pengembangan pembelajaran sebagai sebuah proses yang sistematis untuk mencapai tujuan secara efektif, efisien, melalui pengidentifikasian masalah, pengembangan strategi dan bahan pembelajaran, serta pengevaluasian terhadap strategi dan bahan pembelajaran tersebut untuk menentukan apa yang harus direvisi.⁶

Menurut definisi *Dick and Carey* dapat digarisbawahi, pelaksanaan pengembangan pembelajaran yaitu bertujuan memecahkan masalah belajar untuk meningkatkan kualitas kegiatan instruksional.

Berdasarkan uraian di atas, pengembangan dapat disimpulkan sebagai kegiatan atau usaha sadar dalam menghasilkan suatu produk berdasarkan kebutuhan yang ada untuk melengkapi kegiatan belajar siswa.

2. Model Pengembangan

Model menurut Briggs yang dikutip oleh Zulkifli L dalam buku *Psikologi Perkembangan*, adalah sebagai seperangkat, prosedur, yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian suatu kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi.⁷

⁶ Mukhtar dan Martinis Yamin, *Metode Pembelajaran yang Berhasil* (Jakarta; Sasama Mitra Sukses, 2002)Hal.58

⁷ Zulkifli I, *Psikologi Perkembangan* (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2002)Hal.65

Yang dapat digarisbawahi adalah seperangkat prosedur untuk mewujudkan suatu proses, yang artinya mengkonkretkan suatu tujuan melalui seperangkat prosedur yang sistematis.

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Sebuah model biasanya menggambarkan keseluruhan konsep yang saling berkaitan. Dengan kata lain model dipandang sebagai upaya untuk mengkonkretkan sebuah teori sekaligus juga merupakan sebuah analogi dan representasi dari variabel-variabel yang terdapat di dalam teori tersebut.⁸

Model dapat berupa deskripsi verbal (model deskriptif konseptual), dapat pula berupa deskripsi visual dalam bentuk diagram, gambar, bagan arus (*flowchart*) yang menggambarkan suatu proses secara berturutan dalam menyelesaikan suatu tugas (model prosedural). Kesemuanya mempresentasikan suatu proses.⁹

Dapat disimpulkan, model adalah pola berpikir yang dikemas ke dalam bentuk deskripsi konseptual ataupun deskripsi visual secara sistematis. Dan model pengembangan adalah pola berpikir yang didasari kebutuhan dari hasil temuan-tecmuan di lapangan, lalu dijelaskan dalam bentuk deskripsi konseptual ataupun deskripsi visual yang nantinya di wujudkan dalam bentuk produk baru.

⁸ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta; Dian Rakyat, 2010) Hal. 86

⁹ Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran* (Yogyakarta; Penertbit Ombak, 2012) Hal.23

Ada beberapa model pengembangan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan pembelajaran menurut *Gustafson and Branch*, dapat di klasifikasikan menjadi 3 kelompok, yaitu:¹⁰

- 1) Pengembangan instruksional yang berfokus pada sistem
- 2) Pengembangan instruksional yang berfokus pada kelas
- 3) Pengembangan instruksional yang berfokus pada produk

Karena penelitian ini adalah untuk mengembangkan media, maka yang akan digunakan adalah model pengembangan instruksional yang berfokus pada produk. Model-model yang tergolong model desain sistem pembelajaran yang berorientasi pada produk, pada umumnya didasarkan pada asumsi adanya program pembelajaran yang dikembangkan dalam kurun waktu tertentu. Model-model desain sistem pembelajaran ini menerapkan proses analisis kebutuhan yang sangat ketat. Model-model yang tergolong sebagai model yang berorientasi pada produk biasanya ditandai dengan empat asumsi pokok, yaitu:¹¹

¹⁰ Benny A. Pribadi, *op.cit.*, Hal. 87

¹¹ http://www.academia.edu/6532642/Hakekat_dan_Desain_Sistem_Pembelajaran (diakses tanggal 10 Februari 2016 pukul 11.53)

- a) Produk atau program pembelajaran memang sangat diperlukan.
- b) Produk atau program pembelajaran baru memang perlu diproduksi.
- c) Produk atau program pembelajaran memerlukan proses uji coba dan revisi.
- d) Produk atau program pembelajaran dapat digunakan walaupun hanya dengan bimbingan dari fasilitator.

Berikut ini adalah penjelasan dari model-model pengembangan pembelajaran yang berorientasi produk.

A. Model Pengembangan *Hannafin and Peck*

Tahap-tahap dalam model *Hannafin and Peck* antara lain: tahap analisis kebutuhan, tahap desain, dan tahap pengembangan dan implementasi.¹²

1. Analisis Kebutuhan

Diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan yang meliputi:

- a) Tujuan dan produk yang dibuat,
- b) Pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan oleh kelompok sasaran,
- c) Peralatan dan keperluan yang dibutuhkan. Setelah semua keperluan diidentifikasi, *Hannafin and Peck* menekankan

¹² Muhammad Afandi dan Badarudin, *Perencanaan Pembelajaran* (Bandung; Alfabeta, 2011) Hal.22

untuk melakukan penilaian terhadap hasil itu sebelum melanjutkan ke tahap desain.

2. Desain

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan produk (informasi dari analisa kebutuhan).

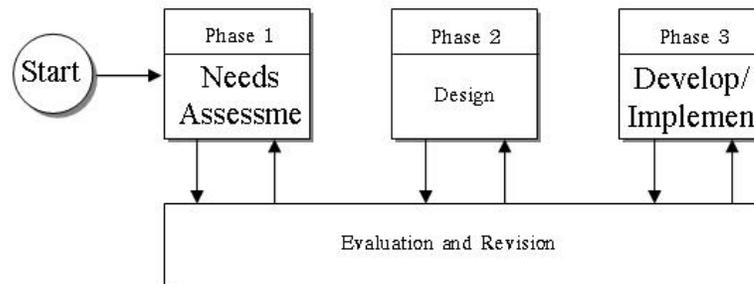
Salah satu dokumen yang dihasilkan dalam fase ini ialah dokumen *storyboard* yang mencakup urutan aktivitas pembelajaran berdasarkan keperluan pelajaran dan objek media pembelajaran yang seperti diperoleh dalam tahap analisis keperluan. Pada tahap ini pun, penilaian perlu dilakukan sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi.

3. Pengembangan dan Implementasi

Tahap akhir ini menghasilkan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif (dilakukan sepanjang proses pengembangan produk) dan penilaian sumatif (dilakukan setelah produk selesai dikembangkan).

Dokumen *storyboard* akan dijadikan landasan bagi landasan pembuatan diagram alur yang dapat membantu proses pembuatan media pembelajaran, serta untuk menilai kelancaran media yang dihasilkan seperti kesinambungan *link*, penilaian dan pengujian. Hasil dari proses penilaian dan pengujian ini akan

digunakan dalam proses penyesuaian untuk mencapai kualitas produk yang di kehendaki.



Gambar 2.1
Model Pengembangan Hannafin and Peck

Model ini sangat menekankan proses penilaian pada tiap tahapannya sehingga produk yang dihasilkan dapat sesuai dengan yang dikehendaki. Ketika dalam tahap tertentu didapat penilaian yang kurang memuaskan, pengembang tidak dapat melanjutkan ke tahap selanjutnya sebelum memperbaiki tahap sebelumnya hingga penilaiannya memuaskan.

B. Model Pengembangan Pembelajaran *Rowntree*

Model *Rowntree* terdiri dari tiga tahap yaitu: (a) perencanaan, (b) persiapan penulisan, (c) penulisan dan penyuntingan.¹³

Tahap-tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut:

¹³ D.Rowntree, *Preparing Materials for Open, Distance and Flexible Learning* (London; Kogan Page) Hal.4

a. Perencanaan

Di dalam tahap perencanaan, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pengembang, antara lain:

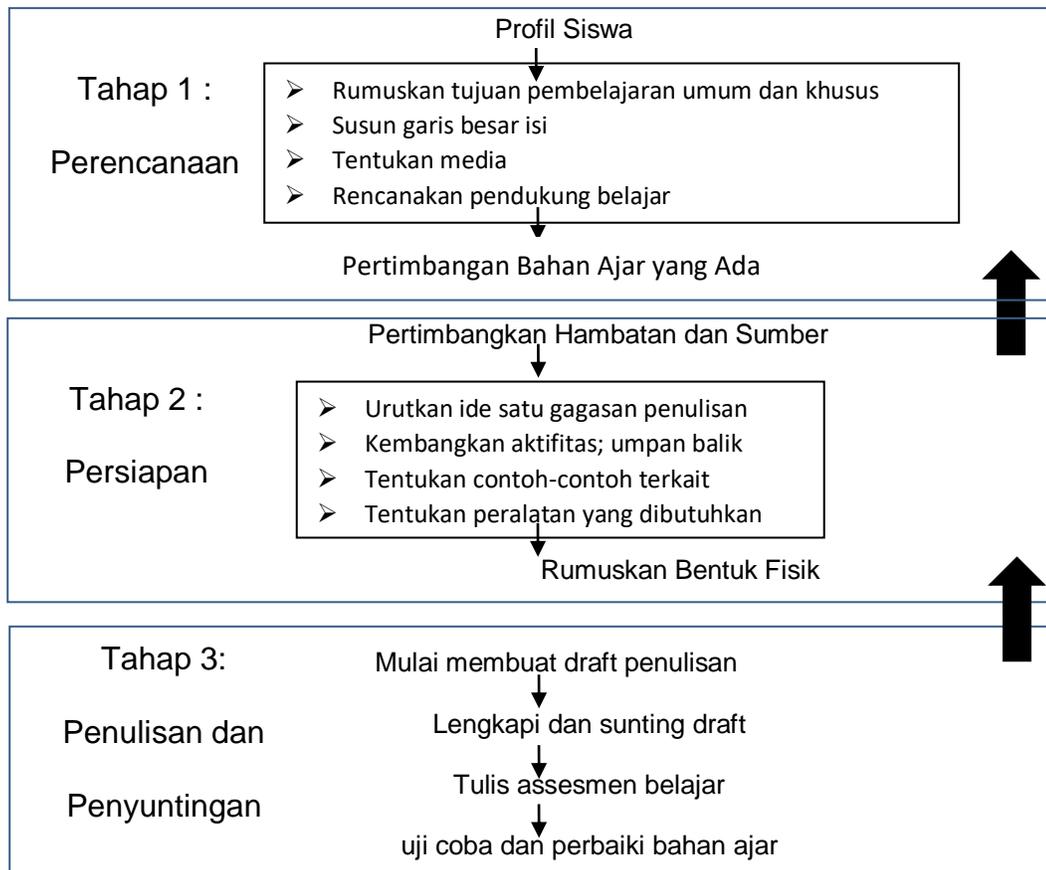
- 1) Profil Pemelajar
- 2) Merumuskan tujuan Umum dan Khusus
- 3) Membuat Garis Besar Isi
- 4) Memilih Media Penyampaian
- 5) Merencanakan Pendukung untuk pemelajar atau
- 6) Mempertimbangkan Bahan Ajar yang Ada

b. Persiapan Penulisan

- 1) Mempertimbangkan hambatan dan sumber
- 2) Mengurutkan Gagasan
- 3) Menentukan Kegiatan Belajar dan Umpan Balik
- 4) Menentukan Contoh
- 5) Menentukan gambar atau grafis yang sesuai untuk
- 6) Menentukan peralatan yang dibutuhkan
- 7) Mempertimbangkan format fisik

c. Penulisan dan Penyuntingan

- 1) Memulai draft pertama
- 2) Melengkapi dan Mengedit draft pertama
- 3) Menuliskan bahan penilaian
- 4) Menguji coba dan memperbaiki bahan ajar



Gambar 2.2 Model Pengembangan Rowntree

C. Model Pengembangan *Baker and Schutz*

Atas dasar keterbatasan waktu dalam menerjemahkan bahasa Inggris-Indonesia, Pengembang memutuskan mengutip pembahasan mengenai tahapan model *baker and schutz* pada Penelitian terdahulu yang juga menggunakan *model baker and schutz*. Penelitian tersebut berjudul "Pengembangan Buku Bergambar (*pop-up*) untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif di Taman Kanak-Kanak

Perguruan Cikini. Oleh Bernarita Dona Marinsa (1215066078) tahun lulus 2011.

Berikut ini tahap-tahap dalam model *Baker and Schutz*.¹⁴

1. *Formulation* (Perumusan)

Tahap pertama dalam pengembangan bahan ajar ini disebut perumusan. Tahap perumusan adalah memutuskan apakah produk pembelajaran sudah dipahami keluasan produknya atau penyebarannya, apa yang harus dicapai, dan apakah produk tersebut berguna jika dikembangkan. Faktor-faktor seperti kegunaan sosial daripada produk, biaya persiapannya, dan selama tahap ini dipertimbangkan pula produk-produk pesaing. Populasi target peserta didik juga ditentukan. Kesulitan pada tahap ini tergantung pada besarnya produk yang akan dikembangkan. Untuk memutuskannya memerlukan banyak waktu atau akan relatif cepat.

Berikut adalah tiga aturan untuk tahap perumusan dari siklus pengembangan produk. Aturan pertama adalah pertimbangan keluasan dari produk harus sesuai dengan pentingnya produk. Dengan pertimbangan faktor-faktor seperti: (a) pendapat ahli

¹⁴ Baker, Robert L. and Schutz et al. *Instructional Product Development* (London; Van Nostrand Reinhold, 1979)Hal.132-159

materi, (b) reaksi guru, (c) ketersediaan produk pesaing, dan (d) reaksi dari sejawat pengembang produk.

Aturan kedua adalah waktu berlebihan seharusnya tidak dihabiskan untuk perumusan. Karena sering terjadi pengembang mengatu lama untuk mengambil keputusan begitu lama untuk mengetahui manfaat dari produk pembelajaran yang akan dikembangkan dan apakah produk tersebut belum pernah dikembangkan sebelumnya.

Aturan ketiga adalah membenarkan bahwa ini pengembangan produk yang baru dan memastikan tidak ada produk pesaing berkualitas tinggi.

2. *Instructional Specification* (Spesifikasi Pembelajaran)

Tahap kedua dalam siklus pengembangan produk adalah tahap spesifikasi pembelajaran. Ini adalah tahap dimana tujuan pembelajaran produk dirumuskan. Pada tahap spesifikasi pembelajaran dituntut adanya penjelasan pembelajaran tentang apa yang akan dicapai oleh peserta didik. Aspek lain dari tahap ini adalah perilaku awal peserta didik (*entry behavior*) atau prasyarat yang di tentukan agar pengguna dapat memperoleh keuntungan dari produk. Pertimbangan lainnya adalah perilaku yang berlangsung selama pembelajaran (*en-route behavior*) harus ditunjukkan sebelum tujuan akhir tercapai.

Berikut ini adalah empat aturan terkait dengan tahap spesifikasi pembelajaran dari siklus pengembangan produk. Aturan pertama adalah semua tujuan pembelajaran berupa deskripsi perilaku peserta didik.

Aturan kedua dari spesifikasi pembelajaran akan mencakup perumusan perilaku awal (*entry behavior*). Aturan ketiga adalah menentukan kriteria untuk menilai respon peserta didik. Respon peserta didik dapat terdiri dari berbagai tingkat ketepatan, sehingga pengembang produk perlu untuk menentukan satu standar yang dapat menilai respon peserta didik. Aturan keempat yaitu menentukan metode yang jelas untuk melihat apakah produk pembelajaran dapat mempengaruhi peserta didik.

3. *Item Tryout* (uji coba Materi)

Tahap ketiga dari siklus pengembangan produk adalah uji coba materi untuk mengetahui perilaku awal (*entry behavior*) dan perilaku yang berlangsung selama pembelajaran (*enroute behavior*) kemudian diberikan kepada peserta didik yang menjadi sasaran. Setelah memberikan butir-butir materi kepada peserta didik yang tepat, pengembang produk merevisi butir materi tersebut.

Berikut ini adalah empat aturan yang berkaitan dengan tahap uji coba materi dari siklus pengembangan produk. Aturan

pertama adalah standar uji coba ditentukan sebelum pengembangan produk pembelajaran. Aturan kedua adalah butir materi untuk mengukur perilaku awal (*entry behavior*) dan perilaku yang berlangsung selama pembelajaran (*en-route behavior*) dibuat untuk uji coba. Aturan ketiga adalah butir materi tidak boleh menyimpang dari perilaku yang di deskripsikan dalam spesifikasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan, terkadang butir materi tidak konsisten dengan spesifikasi pembelajaran yang sebenarnya. Pengembang harus selalu memeriksa untuk melihat bahwa butir materi sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dalam spesifikasi pembelajaran.

4. *Product development* (Pengembangan produk)

Tujuan akan tahap pengembangan produk adalah tahap bahan-bahan pembelajaran dipersiapkan sehingga memungkinkan tujuan akan tercapai.

Berikut ini adalah sembilan aturan terkait dengan tahap pengembangan produk dari siklus pengembangan produk. Aturan pertama adalah menyediakan latihan yang tepat untuk peserta didik didalam urutan pembelajaran. Aturan kedua adalah produk harus menyediakan kesempatan bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan. Aturan ini penting dimasukkan ke dalam rencana agar peserta didik berperan aktif memberikan

respon. Aturan ketiga adalah produk pembelajaran harus berisi petunjuk untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap produk.

Aturan keempat adalah hindari strategi pengembangan yang tidak berubah-ubah dalam pengembangan produk. Pengembangan produk hanya menggunakan satu pendekatan dalam strategi pengembangannya. Aturan kelima adalah jika guru dilibatkan dalam proses pembelajaran, maka ikut sertakan guru untuk memberi contoh. Melibatkan guru untuk berpartisipasi dalam pengembangan produk pembelajaran, pengembang harus yakin bahwa keterlibatan guru dapat dinilai memadai. Kualitas proses pembelajaran sering bergantung pada kualitas partisipasi guru. Aturan keenam adalah gunakan strategi penyusunan yang mudah.

Aturan ketujuh adalah jika produk akan digunakan sebagai media untuk guru, maka harus dibuat dengan kualitas yang baik agar respon dari guru akan positif terhadap produk. Dengan kemasan produk yang menarik, kemungkinan dalam penggunaannya nanti akan mendapat respon yang baik dari guru. Aturan kedelapan adalah pemilihan media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan seperti target, biaya dan pertimbangan lain yang

relevan. Salah satu pertimbangan penting yang harus dilakukan oleh pengembang produk yakni pemilihan media yang akan digunakan untuk menyajikan bahan pembelajaran.

Aturan kesembilan adalah waktu yang dihabiskan untuk pengembangan produk harus sepadan dengan pentingnya produk. Sulit untuk memperkirakan waktu yang harus dialokasikan untuk pengembangan produk secara spesifik. Mungkin jika pengembang memiliki sumber daya yang terbatas, waktu akan menjadi alasan sebagai faktor dalam pengembangan produk.

5. *Product Tryout* (uji coba Produk)

Tahap kelima dari siklus pengembangan produk dikenal sebagai uji coba produk. Tahap ini adalah proses dimana bahan pembelajaran akan digunakan secara ekstensif dalam sekelompok peserta didik. Berikut ini adalah empat aturan yang berkaitan dengan tahap uji coba produk dari siklus pengembangan produk.

Aturan pertama adalah hindari jumlah peserta didik yang sangat kecil atau sangat besar pada saat uji coba. Tidak ada aturan yang pasti mengenai jumlah peserta didik pada saat uji coba. Jika peserta didik yang dilibatkan dalam uji coba sangat sedikit (dua atau tiga misalnya), maka informasi yang didapat

mengenai manfaat dari produk juga sedikit. Di sisi lain, uji coba produk dengan banyak peserta didik menjadi tidak efisien dalam penggunaan waktunya. Pada awal tahap uji coba produk, sebaiknya dilibatkan peserta didik dalam jumlah kecil. Beberapa ahli menyarankan menggunakan minimal dua atau tiga kelas untuk produk tertentu.

Aturan kedua adalah data uji coba harus disimpulkan agar dapat digunakan untuk merevisi produk. Banyak hasil uji coba yang sia-sia karena pengembang yang melakukan uji coba tidak menyimpulkan hasilnya sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk merevisi produk.

Aturan ketiga adalah data uji coba harus disimpulkan agar dapat digunakan untuk merevisi produk. Aturan keempat adalah mereka yang terlibat dalam pengumpulan data uji coba produk, tidak seharusnya terlibat dalam penarikan kesimpulan.

6. *Product Revision* (Revisi Produk)

Revisi Produk adalah langkah berikutnya dalam siklus pengembangan. Pada tahap ini produk yang sudah dikembangkan dapat disempurnakan. Tahap ini kadang disebut sebagai “perbaikan mandiri”, terjadi ketika hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk pembelajaran. Berikut terdapat 4 aturan dalam revisi produk.

Aturan pertama adalah revisi produk didasarkan pada data hasil uji coba yang sah. Aturan kedua adalah kesimpulan utama dari revisi berupa data-data yang penting. Aturan ketiga adalah data tentang respon peserta didik akan menjadi pertimbangan karena merupakan sumber yang berharga untuk kemajuan produk. Informasi yang didapat dari respon peserta didik, selain dapat membantu merevisi produk, dapat pula melengkapi materi pelajaran. Aturan yang terakhir adalah adalah pengembang merasa rugi untuk merevisi produk pembelajarannya. Sering terjadi bahwa pengembang produk merasa produk yang dikembangkan sangat berkualitas, ketika terdapat banyak data yang direvisi, pengembang harus melakukan perubahan yang sangat besar terhadap produknya, sehingga pengembang akan sangat kecewa.

7. *Operations Analysis* (Analisis Operasi)

Selama Tahap akhir dalam siklus pengembangan produk dikenal sebagai analisis operasi. Pada tahap ini dinilai apakah pelaksanaan selama mengembangkan produk sudah memadai. Selain itu, tahap ini dinilai kecukupan tata cara yang digunakan dalam penyusunan produk. Hasil dari tahap ini ditambahkan ke seperangkat pedoman dalam siklus pengembangan produk. Berikut ini adalah dua aturan yang berkaitan dengan tahap analisis operasi dan siklus pengembangan produk.

Aturan pertama yaitu analisis operasi mencakup kesimpulan yang sistematis dari hasil pengembangan produk pembelajaran. Jika kita ingin meningkatkan kualitas dalam pengembangan produk, kita harus mengetahui kelebihan dan kelemahan produk yang telah kita buat.

Aturan kedua, data dari analisis operasi harus disimpulkan dan dikirim ke beberapa repository pusat. Pengembang harus menunjuk seseorang yang bertanggung jawab untuk melakukan dan mendokumentasikan analisis operasi.

Setiap model pengembangan memiliki karakteristik serta porsinya masing-masing, sehingga pengembang dapat memilih model yang menurutnya tepat dengan bahan ajar yang hendak dikembangkan.

Tabel 2.1 Model Pengembangan Baker and Schutz

1	<i>Formulation</i>
2	<i>Instructional specifications</i>
3	<i>Item tryout</i>
4	<i>Product development</i>
5	<i>Product tryout</i>
6	<i>Product revision</i>
7	<i>Operations analysis</i>

Dari beberapa model pengembangan pembelajaran berorientasi produk yang sudah dijelaskan, ada satu model yang sesuai dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Model tersebut adalah *Baker and Schutz*. Hal tersebut dikarenakan model pengembangan *Baker and Schutz* dilakukan secara sistematis, dipaparkan secara detail dan lengkap disetiap tahapan, sehingga memudahkan pengembang dalam mengembangkan sebuah produk.

B. Hakikat Pengayaan

1. Pengertian Pengayaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengayaan adalah proses, cara, perbuatan mengayakan, memperkaya, memperbanyak tentang pengetahuan dan sebagainya.

Permendikbud No.54, 64, 65, 66 dan 67 Tahun 2013 pada dasarnya menganut sistem pembelajaran berbasis aktivitas atau kegiatan, kompetensi, sistem pembelajaran tuntas, dan sistem pembelajaran yang memperhatikan dan melayani perbedaan individual peserta didik. Dengan memperhatikan prinsip perbedaan individu (kemampuan awal, kecerdasan, kepribadian, bakat, potensi,

minat, motivasi belajar, gaya belajar) tersebut, maka program pengayaan dilakukan untuk memenuhi kebutuhan/hak anak.¹⁵

Ada satu hal yang ditekankan dalam Permendikbud, yaitu setiap anak mempunyai kecerdasasan yang berbeda-beda. Dengan adanya perbedaan tersebut diharapkan para guru lebih kreatif dalam merancang strategi belajar sesuai dengan kecerdasan setiap siswa.

Suharsimi Arikunto, menyatakan bahwa kegiatan pengayaan adalah kegiatan yang diberikan kepada peserta didik kelompok cepat sehingga peserta didik tersebut menjadi lebih kaya pengetahuan dan keterampilannya atau lebih mendalam penguasaan bahan pelajaran dan kompetensi yang mereka pelajari.¹⁶

Senada dengan Suharsimi Arikunto, peserta didik yang lebih cepat dalam menguasai pelajaran dibanding temannya yang lain, sewajarnya guru memberikan sebuah kegiatan yang berbeda, yang dapat membantu siswa lebih mendalami bahan pelajaran yang sedang mereka pelajari atau bahan pelajaran yang akan mereka pelajari selanjutnya.

Sedangkan menurut Prayitno, kegiatan pengayaan merupakan suatu bentuk layanan yang diberikan kepada seorang atau beberapa orang siswa yang sangat cepat dalam belajar. Mereka memerlukan

¹⁵ <https://mudarwan.files.wordpress.com/2014/02/05-pembelajaran-remedial-dan-pengayaan-di-sd.pdf>
03/08/2016

¹⁶ Sukiman, *Pengembangan Sistem Evaluasi*, (Insan Madani; Yogyakarta; 2012) Hal.52

tugas-tugas tambahan yang terencana untuk menambah memperluas pengetahuan dan keterampilan yang telah dimilikinya dalam kegiatan pembelajaran sebelumnya.¹⁷

Berbeda dengan Suharsimi Arikunto, Prayitno menekankan untuk guru membuat kegiatan yang berisikan konten bahan pelajaran yang sudah mereka pelajari sebelumnya.

Berdasarkan uraian para ahli, pada umumnya program pengayaan ditujukan untuk anak-anak yang haus akan ilmu. Yang artinya ditujukan untuk mereka yang memiliki kecepatan belajar dibanding temannya yang lain. Tetapi perlu kita tahu bahwa setiap anak memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda. Oleh karenanya program pengayaan sebenarnya bisa diperuntukan untuk semua anak, yang membedakan setiap program pengayaan adalah konten materi dan metode yang dibuat oleh guru itu sendiri berdasarkan karakteristik siswanya.

2. Sifat Pengayaan

Dalam pengayaan metode yang digunakan dapat bervariasi sesuai dengan sifat, jenis, dan latar belakang kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Dalam program pengayaan, media belajar harus betul-betul disiapkan guru agar dapat memfasilitasi peserta didik dalam menguasai materi yang diberikan.

¹⁷ Prayitno, *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*, (Jakarta; Rineke Cipta; 2008) Hal 285

Dalam program pengayaan, guru memfasilitasi peserta didik untuk memperkaya wawasan dan keterampilannya serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Identifikasi kemampuan berlebih peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui jenis serta tingkat kelebihan belajar peserta didik. Kelebihan kemampuan belajar itu antara lain meliputi:¹⁸

- 1) Siswa yang belajarnya lebih cepat,
- 2) Siswa yang mempunyai kelebihan mudah dalam menyimpan informasi,
- 3) Siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi,
- 4) Siswa yang memiliki cara berpikir mandiri,
- 5) Siswa yang superior dalam berpikir abstrak,
- 6) Siswa yang memiliki banyak minat.

Pengayaan dapat bersifat *vertikal* maupun *horizontal*. Pengayaan yang bersifat *vertikal* dimaksudkan untuk membuat pengayaan kepada siswa agar mereka lebih mantap dan lebih meyakini materi yang telah dipelajarinya, materi yang diberikan dalam pengayaan ini sifatnya lebih tinggi dari materi yang telah dipelajarinya. Sedangkan pengayaan yang bersifat *horizontal* dimaksudkan untuk memberikan kegiatan–kegiatan lain yang berhubungan dengan konsep atau prinsip dalam materi yang telah

¹⁸ http://eprints.ums.ac.id/18890/14/NASKAH_PUBLIKASI.pdf

dipelajari. Pengayaan ini dapat memperluas penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari.¹⁹

Berdasarkan pernyataan tersebut, pengembangan Clipboard (papan tempel) untuk pengayaan pembelajaran Iqro, termasuk ke dalam pengayaan *horizontal*. Tujuan dilaksanakannya pengayaan adalah meningkatkan pemahaman dan wawasan terhadap materi yang sedang atau telah dipelajarinya serta agar siswa dapat belajar secara optimal baik dalam hal pendayagunaan kemampuannya maupun perolehan dari hasil belajar.

3. Jenis Pembelajaran Pengayaan

Pembelajaran pengayaan merupakan pembelajaran tambahan dengan tujuan untuk memberikan kesempatan pembelajaran baru bagi peserta didik yang memiliki kelebihan sedemikain rupa sehingga mereka dapat mengoptimalkan perkembangan minat, bakat, dan kecakapannya.

Pembelajaran pengayaan berupaya mengembangkan keterampilan berpikir, kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, eksperimentasi, inovasi, penemuan, keterampilan seni, keterampilan gerak, dsb. Pembelajaran pengayaan memberikan pelayanan kepada peserta didik yang memiliki kecerdasan lebih

¹⁹ Moh.Uzer dan Lilis, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (Bandung; Remaja Rosdakarya, 1993)Hal.108

dengan tantangan belajar yang lebih tinggi untuk membantu mereka mencapai kapasitas optimal dalam belajarnya.

Ada tiga jenis pembelajaran pengayaan, yaitu:²⁰

- 1) Kegiatan *eksploratori* yang bersifat umum yang dirancang untuk disajikan kepada peserta didik. Sajian dimaksud berupa peristiwa sejarah, buku, tokoh masyarakat, dsb, yang secara regular tidak tercakup dalam kurikulum.
- 2) Keterampilan proses yang diperlukan oleh peserta didik agar berhasil dalam melakukan pendalaman dan investigasi terhadap topic yang diminati dalam bentuk pembelajaran mandiri.
- 3) Pemecahan masalah yang diberikan kepada peserta didik yang memiliki kemampuan belajar lebih tinggi berupa pemecahan masalah nyata dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah atau pendekatan *investigatif*/ penelitian ilmiah.

Dalam hal ini konsep pengayaan yang diterapkan dalam clipboard adalah menciptakan proses kegiatan belajar yang dapat membuat anak melakukan pendalaman bagaimana cara membaca huruf hijaiyah.

²⁰ <http://dokumen.tips/documents/remedial-dan-pengayaan.html>

C. Hakikat Pembelajaran Iqra

1. Kurikulum TK R.A Nurul Hikmah

Kurikulum yang digunakan TK Raudhatul Athfal Raudhatul Athfal Nurul Hikmah adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang diberlakukan di Indonesia mulai tahun 2006/2007, adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan.

Menurut pakar kurikulum Nana S. Sukmadinata dalam sebuah seminar nasional di UPI bahwa KTSP bukanlah model kurikulum seperti halnya KBK, melainkan 1) Model pengembangan kurikulum, dan 2) Model pengelolaan/manajemen pengembangan kurikulum. KTSP adalah pengembangan kurikulum berbasis sekolah (PKBS) yang di Australia dikenal dengan *school based curriculum development (SBCD)*.

Dalam prakteknya, KTSP memberikan kebebasan bagi sekolah untuk memilih materi serta pembuatan rencana mengajar asalkan tetap mengarah pada pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan. Dengan adanya hak otonomi yang diberikan oleh KTSP ini, para guru berpeluang untuk meningkatkan kreativitasnya dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan di kelasnya. Untuk keperluan tersebut pihak sekolah dapat menggunakan model-model kurikulum yang tersedia, bahkan dapat mengadopsi model-model

kurikulum dari luar negeri, dan menyesuaikannya dengan konteks kebutuhan setempat.²¹

Berhubung masing-masing sekolah bisa membuat silabus, kurikulum dan indikator-indikatornya sendiri, maka Kepala Dinas tidak boleh ikut campur dalam pengembangan KTSP sekolah. Namun fleksibilitas ini mesti diimbangi dengan potensi sekolah masing-masing serta pemenuhan standar isi seperti digariskan Badan Standardisasi Nasional Pendidikan (BSNP), yaitu standar kualitas minimum yang mesti dicapai.²²

Menyadari akan hal tersebut, pengelola TK Raudhatul Athfal Nurul Hikmah mengembangkan sesuai dengan visi misi serta karakteristik yang dimiliki satuan pendidikan, potensi daerah, sosial budaya masyarakat setempat dan karakteristik peserta didik. Pengelola mengadopsi model pendidikan karakter yaitu *Indonesia Heritage Foundation* (IHF). Terdapat 9 pilar karakter, diantaranya:²³

1. Cinta Tuhan dan Segena Ciptaannya,
2. Tanggung jawab, kedisiplinan dan kemandirian
3. Kejujuran/amanah dan diplomatis
4. Hormat dan santun

²¹ Ratna Megawati, dkk., *Pendidikan Holistik aplikasi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) untuk menciptakan lifelong learners* (Jakarta; indonesia heritage foundation, 2008) Hal.78

²² *Ibid.*,79

²³ http://www.kompasiana.com/arygunawan/pendidikan-karakter-berbasis-taman-pendidikan-al-qur-an-tpa-tpq_5500dfbda333117c6f5124af (diakses 06-06-2016)

5. Dermawan, suka menolong dan gotong royong/kerjasama
6. Percaya diri, kreatif dan pekerja keras
7. Keadilan dan kepemimpinan
8. Baik dan rendah hati
9. Toleransi, kedamaian dan kesatuan

Dengan 9 pilar tersebut, diharapkan anak dapat membentuk dasar perkembangan sikap perilaku, pengetahuan, keterampilan, daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dan menjadi muslim yang menghayati dan mengamalkan agama serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Pendidikan Holistik Berbasis Karakter yang dilakukan oleh IHF, telah berhasil memberikan bekal pada para guru untuk lebih percaya diri dalam mengajar, terutama metode mengajar yang dapat meningkatkan gairah belajar siswa, dan meningkatkan daya kritis dan kreativitas siswa. Karena tujuan dari model training IHF adalah membentuk.²⁴

1. Guru yang dapat berinteraksi dengan siswa sehingga siswa akan merasa dihargai, dihormati, dimengerti, dan diberikan rasa aman.
2. Guru yang dapat mengerti akan keunikan dan kemampuan masing-masing siswa, sehingga setiap anak merasa diterima.

²⁴ *Ibid.*, Hal.79

3. Guru yang dapat memotivasi anak bahwa melakukan kesalahan adalah kesempatan yang terbaik untuk belajar lebih efektif
4. Guru yang dapat merangsang anak untuk bertanya dan selalu tidak puas dengan ilmu yang diperolehnya.

Adapun teori-teori pembelajaran yang diberikan dalam sistem training IHF antara lain: teori DAP - Pendidikan yang patut dan Menyenangkan, prinsip belajar aktif, pembelajaran terintegrasi, belajar ramah otak, belajar yang menumbuhkan rasa ingin tahu anak, pembelajaran kontekstual, belajar dengan praktek nyata, belajar bekerja dalam tim, manajemen kelas efektif, dan komunikasi positif.²⁵

Pilar 1 (Cinta Tuhan dan Segenap Ciptaannya), dalam hal ini penelitian dalam mengembangkan media belajar clipboard dilatarbelakangi oleh pilar tersebut. Pilar 1 terdiri dari; (Bersyukur, Kasih Sayang & Kesetiaan dan Sentra Ibadah).

Sentra Ibadah dibagi kembali menjadi; (*beribadah, mengenal kitab suci, mengenal Do'a-Do'a sesuai Agamanya masing-masing*). Dalam hal ini mengenal kitab suci agama Islam adalah Al-Qur'an.

Proses pembelajaran Al-Qur'an ada fase-fase atau tahapan-tahapan yang harus dilalui oleh siswa. Dan rangkain fase-fase ini dapat ditemukan dalam setiap jenjang pendidikan. Dalam hal ini

²⁵ *Ibid.*, Hal.80

pembelajaran Al-Qur'an pada siswa taman kanak-kanak seputar pengenalan huruf hijaiyah beserta harakatnya.

Menurut pasal 28 Undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 ayat 1, rentangan anak usia dini adalah 0-6 tahun. Sementara menurut kajian rumpun keilmuan PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara, PAUD dilaksanakan sejak usia 0-8 tahun, yang terbagi menjadi empat ruang lingkup, yaitu: 1) *infant* (0-1 tahun), 2) *toddler* (2-3 tahun), 3) *preschool/kindergarten children* (3-6 tahun), dan 4) *early primary school* (SD Kelas Awal) (6-8 tahun). Satuan pendidikan penyelenggara PAUD terutama adalah keluarga. Satuan pendidikan lainnya yang saat ini di masyarakat: Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), Satuan PAUD Sejenis (SPS), dan Sekolah Dasar Kelas Awal (kelas 1,2,3). Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini (0-4 tahun) selama ini banyak dilakukan oleh masyarakat di bawah pembinaan kementerian Pendidikan Nasional. Sedangkan satuan pendidikan yang di bawah kementerian agama selama ini baru pada jalur formal yaitu Raudlatul Athfal (RA) Bustanul Athfal (BA) yang menyelenggarakan pendidikan anak untuk usia 4-6 tahun (RA/BA A dan B). Sedangkan

pendidikan anak usia dini (0-4 th) yang menekankan nilai-nilai agama dan keagamaan belum ada pelayanan dari Kementerian agama.²⁶

Mengingat masih memprihatinkannya kondisi buta huruf Al-Qur'an di Indonesia yang mencapai 65 persen dari jumlah penduduk Islam (Kemenag, 2015), maka terdapat kebutuhan untuk menggalakkan gerakan belajar membaca Al-Qur'an secara lebih meluas. Kemampuan membaca Al-Qur'an dengan baik dan benar adalah kunci utama bagi umat Islam agar mampu memahami dan mengkaji isi Al-Qur'an, serta mengamalkan kebaikan yang terdapat di dalamnya.²⁷

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Pasal 24 ayat 1 menyatakan bahwa: "tujuan pendidikan al-Qur'an adalah meningkatkan kemampuan peserta didik membaca, menulis, memahami, dan mengamalkan kandungan al-Qur'an". Sedangkan kurikulum pendidikan al-Qur'an adalah membaca, menulis, dan menghafal ayat-ayat al-Qur'an, tajwid serta menghafal do'a-do'a utama yang tertulis dalam pasal 24 ayat 5.²⁸

²⁶ <http://blajakarta.kemenag.go.id/unduh/peendidikan/M.%20Amin%20Thaib%20BR/Model%20Pembelajaran%20Al-Qur'an%20Pada%20Anak%20Usia%20Dini.pdf> (diakses 06-06-2016)

²⁷ <http://www.nu.or.id/post/read/65037/belajar-al-quran-kini-semakin-mudah-dengan-aplikasi> (diakses 06-06-2015)

²⁸ <http://gushafizh.blogspot.co.id/2010/10/standar-kurikulum-taman-pendidikan-al.html> (diakses 06-06-2016)

Adapun materi pelajaran yang lazim diajarkan dalam proses belajar mengajar membaca al-Qur'an, adalah: ²⁹

- a. Pengertian huruf hijaiyah yaitu huruf arab dari *alif* sampai dengan *ya*.
- b. Cara membunyikan masing-masing huruf hijaiyah dan sifat huruf.
- c. Bentuk dan fungsi tanda baca.
- d. Bentuk dan fungsi tanda berhenti baca (waqof) 5) Cara membaca Al-Qur'an.

Menurut Menteri Agama RI (1991) Metode iqro' yaitu cara cepat belajar membaca Al-Qur'an. Pada masa anak-anak harus mulai diperkenalkan pada pendidikan Al-Qur'an dengan tahap dasar pengenalan huruf hijaiyah pada anak, karna Al-Qur'an yang menjadi pegangan dan pedoman di dalam kehidupannya nanti, sehingga ketika dewasa tidak kehilangan pegangan dan pedoman.³⁰

Sesuai dengan SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan & Kebudayaan RI No 158/1978 tertanggal 22 Januari 1988. Berikut Penjelasan Konsonan Tunggal.³¹

²⁹ Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, (Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam), h.70

³⁰ <http://desmawatiroza.blogspot.co.id/2015/11/metode-iqra-dalam-pembelajaran-al-quran.html> (diakses 06-06-2016)

³¹ Imam Syafi'ie, *Konsep Ilmu Pengetahuan dalam Al-Qur'an*, (Yogyakarta; UII Press, 2000) Hal.xii-xiii

Tabel 2.2 Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
أ	Alif	-	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	-
ت	Ta'	T	-
ث	Sa'	S	S dengan titik di atasnya
ج	Jim'	J	-
ح	Ha'	H	H dengan titik di bawahnya
خ	Kha'	Kh	-
د	Dal	D	-
ذ	Zal	Z	Z dengan titik di atasnya
ر	Ra'	R	-
ز	Za'	Z	-
س	Sin'	S	-
ش	Syin	Sy	-
ص	Sad	S	S dengan titik di bawahnya
ض	Dad	D	D dengan titik di bawahnya
ط	Ta'	T	T dengan titik di bawahnya
ظ	Za'	Z	Z dengan titik di bawahnya
ع	'ain	-	Koma terbalik
غ	Gain	G	-
ف	Fa	F	-
ق	Qaf	Q	-
ك	Kaf	K	-
ل	Lam	L	-
م	Mim	M	-
ن	Nun	N	-
و	Wawu	W	-

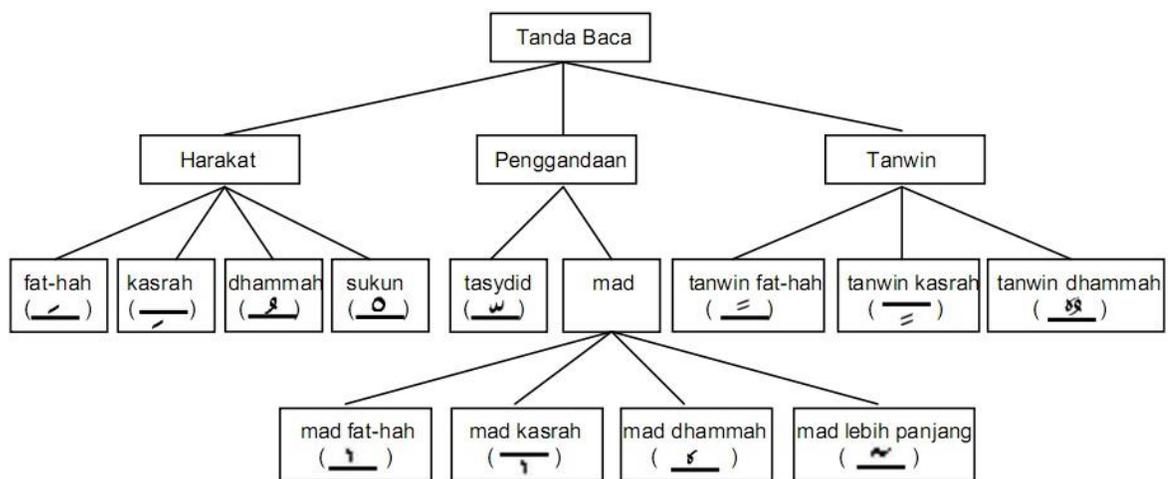
ه	Ha'	H	-
ي / ي	Ya'	Y	(Ya) tanpa titik, pada dasarnya sama dengan 'ya' bertitik
ء	Hamzah	-	Apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata

Tanda baca atau lambang-lambang yang menyertai setiap huruf Arab yang berfungsi memberi sifat baca setiap huruf sehingga ia menjadi sebuah suku kata. Seperti halnya dalam tulisan latin kita ketahui terdiri dan dua macam huruf , yakni huruf vocal dan huruf konsonan. Huruf vocal terdiri dan 'a' 'i' 'u' 'e' 'o' yang disebut juga dengan huruf hidup dan huruf konsonan adalah selain dan 'a' 'i' 'u' 'e' 'o', seperti 'b', 'c', 'd', 'g', dan lain-lain, yang disebut juga dengan huruf mati. Pada huruf Latin, yang membentuk suku suku kata adalah huruf vocal, seperti contoh pada kata "api". Terdiri dan dua suku kata 'a' dan 'pi' dimana 'a' suku kata pertama dan 'pi' (dibentuk oleh huruf vokal 'i') sebagai suku kata kedua. Berbeda halnya dengan huruf Latin, huruf Arab tidak mengenal adanya pembagian huruf vocal dan konsonan.

Huruf Arab bisa dikatakan semua hurufnya konsonan. Walaupun ada huruf 'alif' (a), alif adalah konsonan karena alif juga dibentuk oleh tanda baca dan akan menjadi suku kata sendiri. Alif bisa menjadi 'i'

dan bisa juga menjadi 'u'. Perlu diketahui, dalam bahasa Arab hanya ada tiga bentuk penyebutan vocal yaitu 'a', 'i' dan 'u'.

Tanda dalam tulisan Arab dibagi menjadi tiga bagian. Dan dan tiga pembagian tersebut terdapat pula pembagian-pembagian lagi. Perhatikan tabel di bawah ini.³²



Gambar 2.3 Tanda Baca dalam Tulisan Arab

Dalam hal ini, pengembang membatasi tanda baca yang digunakan dalam clipboard, yakni tanda baca harakat. Hal tersebut dilakukan agar tidak membebani peserta didik, karena pada dasarnya anak usia taman kanak tidak bisa diberi materi dengan konten yang banyak, harus secara perlahan dan bertahap. Berikut penjelasan dan tanda baca harakat.

³² 2-langkah-mudah-belajar-alquran3.pdf

2. Tanda Baca Harakat

Harakat adalah tanda baca yang menyertai huruf Arab yang berfungsi untuk membentuk penyebutan seperti penambahan huruf vocal 'a' (fat-hah), seperti penambahan vocal 'i' (kasrah), seperti penambahan vocal 'u' (dhammah) dan tanpa vocal atau mengembalikan/menetapkan huruf pada posisi konsonan (sukun).

a) Harakat Fat-hah

Yang membentuk huruf menjadi seperti penambahan huruf vocal 'a'. Lambangnya seperti. () Letaknya di atas huruf.

فَ → f + a = fa
 زُ → z + a + za
 سُ → sy + a + sya

أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر	ز	س	ش	ص	ض	ط	ظ	ع	غ	ف	ق	ك	ل	م	ن	و	ه	ي
ya	ha	wa	na	ma	la	ka	qa	fa	gha	'a	zha	tha	dha	sha	sya	sa	za	ra	dza	da	kha	ha	ja	tsa	ta	ba	a

b) Harakat Kasrah

Yang membentuk huruf menjadi seperti penambahan huruf vocal 'i'. lambangnya seperti () Letaknya di bawah huruf.

فِ → f + i = fi
 زِ → z + i = zi
 سِ → sy + i = syi

أ	ب	ت	ث	ج	ح	خ	د	ذ	ر	ز	س	ش	ص	ض	ط	ظ	ع	غ	ف	ق	ك	ل	م	ن	و	ه	ي
yi	hi	wi	ni	mi	li	ki	qi	fi	ghi	'i	zhi	thi	dhi	shi	syi	si	zi	ri	dzi	di	khi	hi	ji	tsi	ti	bi	i

d) *Harakat Dhammah*

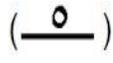
Yang membentuk huruf Arab menjadi seperti penambahan huruf 'u'. lambangnya seperti () Letaknya di atas huruf.

فُ → f + u + fu
زُ → z + u = zu
شُ → sy + u = syu

يُ	هُ	وُ	نُ	مُ	لُ	كُ	قُ	فُ	غُ	عُ	ظُ	طُ	ضُ	صُ	شُ	سُ	زُ	رُ	دُ	ذُ	خُ	حُ	جُ	ثُ	بُ	أُ	
yu	hu	wu	nu	mu	lu	ku	qu	fu	ghu	'u	zhu	thu	dhu	shu	syu	su	zu	ru	dzu	du	khu	hu	ju	tsu	tu	bu	u

e) *Tanda Baca Sukun (Mati)*

Sukun adalah tanda baca yang berfungsi untuk mematikan huruf atau mempertahankan keadaan huruf tetap konsonan.

Lambanganya adalah seperti (). Letaknya di atas huruf.

فْ → f + (sukun) = f
زْ → z + (sukun) = z
شْ → sy + (sukun) = sy

pendekatan dalam pembelajaran membaca Al-Qur'an seperti metode membaca Al Qur'an Iqro dan lain-lain. Di Indonesia menempuh pendidikan TPA/TPQ tidaklah wajib, namun dalam perkembangannya masyarakat membutuhkan lembaga ini untuk

memberikan dasar-dasar membaca Al Qur'an (mengaji) kepada anak-anaknya terutama bagi orangtua yang bekerja.

Metode Iqra' ini termasuk salah satu metode yang cukup dikenal dikalangan masyarakat karena proses penyebarannya melalui banyak jalan, seperti melalui jalur (DEPAG) atau melalui cabang-cabang yang menjadi pusat Iqra'.

3. Pengertian Pembelajaran iqra

Metode Iqra disusun oleh K.H. As'ad Humam, Pengasuh Team Tadarus Al-Qur'an Angkatan Muda Masjid-Mushalla (AMM) Yogyakarta, pada tahun 1957. Sejak tahun 1950-an, beliau mengajarkan Al-Qur'an dengan berbagai macam metode sebagai upayanya untuk mengentaskan buta huruf baca-tulis al-Qur'an.³³

Iqro' (اِقْرَأْ) berasal dari bahasa arab yang berarti "bacalah". Kalau kata Iqra' digabungkan dengan metode, maka memiliki arti "suatu cara yang tersusun rapi (sistematis) atau rapi untuk mencapai tujuan yang dalam hal ini adalah mampu membaca Al-Qur'an.

Metode Pembelajaran Iqra' adalah suatu metode membaca Al-Qur'an yang menekankan langsung pada latihan membaca. Adapun

³³ Haitami Salim, *Gagasan dan Gerakan Pendidikan BKPRMI, Sebuah Fenomena Baru Organisasi Kemasyarakatan Pemuda Islam Pada Orde Baru* (Pontianak; Romeo Grafika, 2002) Hal.67

buku panduan Iqra' terdiri dari 6 jilid dimulai dari tingkat yang sederhana, tahap demi tahap sampai pada tingkatan yang sempurna.

Membaca Al-Quran tidak sama dengan membaca buku atau membaca seni, seni baca alqur'an. Al-Qur'an adalah wahyu Allah SWT yang diturunkan kepada nabi Muhammad SAW yang mengandung ajaran yang bersifat universal dan sebagai ibadah dan mutlak kebenarannya.³⁴

Pada masa anak prasekolah harus mulai diperkenalkan pendidikan Al-Qur'an dengan tahap dasar pengenalan huruf hijaiyah, karena Al-Qur'an yang menjadi pegangan dan pedoman dalam kehidupannya nanti. Maka dari itulah untuk membaca Al-Qur'an harus mengenal huruf-huruf hijaiyah terlebih dahulu. Membaca huruf hijaiyah untuk anak adalah sebagai dasar pembelajaran Al-Qur'an. Dengan metode iqro' diharapkan lebih memudahkan guru dalam mengenalkan huruf hijaiyah hingga tahap membaca Al-qur'an pada anak.

4. Tujuan Pembelajaran Iqra

Penentuan tujuan dalam pengajaran Al-Qur'an prinsipnya tidak jauh berbeda dengan penetapan tujuan pendidikan membaca. Perbedaannya adalah terletak pada metode yang digunakan dalam

³⁴ Zakiyyah Darajat,dkk., *Metodik Kusus Pengajaran Agama islam* (Jakarta; Aksara)Hal.90

menyampaikan materi pengajaran membaca Al-Qur'an. Ada yang menggunakan metode Iqra', qiro'ati, bagdadiyyah, dan yang lainnya. Semua metode tersebut memiliki tujuan yang sama yaitu menjadikan anak didik atau siswa mampu membaca huruf-huruf Al-Qur'an secara baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.

Sesuai dengan muqoddimah K.H. Dahlan Salim Zarkasyi mengatakan bahwa "tujuan dari belajar al-Qur'an dengan menggunakan metode Iqra' adalah siswa mampu membaca Al-Qur'an dengan bacaan tartil.³⁵ (tartil adalah membaca Al-Qur'an dengan pelan dan jelas, artinya membaca dengan sebaik-baiknya sesuai dengan kaidah ilmu tajwid).

5. Prinsip Pembelajaran iqra

Prinsip dasar metode Iqra' terdiri dari beberapa tingkatan pengenalan.³⁶

- a) *Tariqat Asantiyah* (penguasaan atau pengenalan bunyi)
- b) *Tariqat Atadrij* (pengenalan dari mudah kepada yang sulit)
- c) *Tariqat muqaranah* (pengenalan perbedaan bunyi pada huruf yang hampir memiliki makhraj sama).
- d) *Tariqat Lathifathul Athfal* (pengenalan melalui latihan-latihan)

³⁵ http://eprints.walisongo.ac.id/1166/2/093911201_Bab2.pdf

³⁶ <http://digilib.uinsby.ac.id/8274/4/Bab%202.pdf>

Pada dasarnya suatu pembelajaran itu terjadi apabila ada guru dan siswa, alat-alat pembelajaran serta adanya tujuan yang pasti. Guru mengajarkan materinya sedangkan siswa akan mendengar dan mempelajarinya kembali.

6. Sifat Pembelajaran iqra

Sifat pembelajaran iqra diantaranya sebagai berikut.³⁷

- | | |
|------------------------------------|----------------|
| 1) Bacaan langsung | 6) Praktis |
| 2) CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif) | 7) Sistematis |
| 3) Prifat | 8) Variatif |
| 4) Modul | 9) Komunikatif |
| 5) Asistensi | 10) Fleksibel |

Pembelajaran Al-Qur'an tidak bisa disamakan dengan pelajaran membaca dan menulis di sekolah-sekolah umum, karena dalam hal ini anak-anak diajarkan mengenai huruf-huruf, kata-kata, kalimat-kalimat yang cara membacanya diatur oleh kaidah ilmu tajwid maupun kaidah makharijul huruf. Maka dari itu pengajaran Al-Qur'an (Iqro' Qur'an) harus ditangani dengan teliti dan seksama sehingga kelak akan mendapatkan hasil yang maksimal. Ruang lingkup pembelajaran Al-Qur'an ini lebih banyak berisi pengajaran keterampilan khusus yang memerlukan banyak latihan dan pembiasaan.

³⁷ As'ad Humam, *Buku Iqra Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur'an* (Yogyakarta; Team Tadarus AMM, 1994)

7. Sistematika Tahapan Pembelajaran iqra

Berikut ini adalah petunjuk penggunaan metode Iqra sebagaimana terdapat dalam seriap jilidnya:

- a. **Buku Iqra Jilid 1** mengenalkan huruf per huruf berharakat *fathah* (baris di atas huruf). Judul dibacakan langsung oleh gurunya. Pembacaan huruf yang sudah betul tidak perlu diulang lagi. Jika siswa betul-belul menguasai pelajaran, maka materi bacaan dilanjutkan pada materi bacaan selanjutnya. Jika siswa belum lancar membacanya, maka bacaannya harus diulang sampai ia betul-belul bisa membacanya dengan banar. Pada jilid 1 ini semua huruf hijaiyyah belum berangkai atau bersambung dan huruf-hurufnya disusun secara acak. Yang terpenting adalah siswa dapat membedakan bacaan huruf-huruf yang serupa tai berbeda dalam bacaan tebal dan tipisnya.³⁸
- b. **Buku Iqra Jilid 2**, mengenalkan bacaan *madd* (panjang) dan bersambung. Bila bacaan siswa keliru, maka guru cukup menegurnya dengan pelan. Huruf-huruf pada jilid ini mulai berangkai namun masih berharakat *fathah*.³⁹
- c. **Buku Iqra jilid 3**, mengajarkan tanda baca *kasrah* (baris di bawah huruf). Petunjuk mengajarkannya tidak jauh berbeda dengan jilid-

³⁸ As'ad Humam, *Buku Iqra Jilid 1* (Yogyakarta: Team Tadarus AMM, 2000) Hal.3

³⁹ As'ad Humam, *Buku Iqra Jilid 2* (Yogyakarta: Team Tadarus AMM, 2000) Hal.2

jilid sebelumnya. Materi pelajaran mulai bervariasi yang dibaca pelan asalkan benar. Huruf-huruf hijaiyah sudah sudah berbaris *fathah, kasrah* dan *dhamah*. Rangkaian huruf semakin panjang namun membacanya boleh secara terputus-putus.⁴⁰

- d. **Buku Iqra jilid 4**, siswa dikenalkan dengan bacaan bertajwid, namun tidak harus disertai dengan istilah-istilah ilmu tajwid. Yang pokok adalah bacaan siswa betul-betul tepat. Bila ada yang keliru cukup dibetulkan pada bacaan yang keliru. Dikenalkan pula huruf hijaiyyah yang *ber-tanwin* dan bacaan *nun sukun*. Pelajaran tajwid dikenalkan secara praktis seperti bacaan *qalqalah*.⁴¹
- e. **Buku Iqra jilid 5**, siswa dikenalkan dengan potongan surah-surah Al-Qur'an seperti surah *al-Mu'minun* yang dianjurkan untuk dihapal. Jika ada beberapa siswa yang sama tingkat pelajarannya, boleh digunakan sistem *tadarus* (bergiliran membaca) sekitar dua baris dan anak yang lain menyimak. Siswa juga dikenalkan dengan tanda baca, tetapi tidak dengan istilah ilmu tajwid, seperti tanda waqaf, bagaimana mewaqaf, dan bacaan bertasydid.⁴²
- f. **Buku Iqra jilid 6**, mengajarkan bacaan bersambung yang hampir sama dengan membaca Al-Qur'an. Bacaan lamban dan tersendat seperti banyak berhenti (*saktah*) bukan masalah; yang penting

⁴⁰ As'ad Humam, *Buku Iqra Jilid 3* (Yogyakarta: Team Tadarus AMM, 2000) Hal.2

⁴¹ As'ad Humam, *Buku Iqra Jilid 4* (Yogyakarta: Team Tadarus AMM, 2000) Hal.3

⁴² As'ad Humam, *Buku Iqra Jilid 5* (Yogyakarta: Team Tadarus AMM, 2000) Hal.2

bacaan anak benar. Jika anak dapat membaca dengan lancar dan benar, ia dapat meneruskan tadarus al-Qur'an dan pelajaran ilmu tajwid.⁴³

Dalam hal ini *clipboard* dikembangkan hanya menerapkan satu konsep yaitu untuk pengayaan buku Iqra jilid 1, karena siswa kelas B masih belajar membaca huruf hijaiyah tunggal. Oleh karena itu *clipboard* tidak bisa digunakan untuk pengayaan buku iqra 2,3,4,5,6.

D. Hakikat Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

1. Definisi Pembelajaran

Menurut Sadiman yang dikutip dalam buku Teknologi Pembelajaran, pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.⁴⁴

Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.

⁴³ As'ad Humam, *Buku Iqra Jilid 6* (Yogyakarta: Team Tadarus AMM, 2000) Hal.2

⁴⁴ Bambang Warsita, *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN Landasan&Aplikasinya* (Jakarta; Rineka Cipta, 2008)Hal.85

Sedangkan menurut Miarso yang dikutip oleh Bambang Warsita dalam bukunya Teknologi Pembelajaran, Pembelajaran (instruksional) adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif dalam kondisi tertentu.⁴⁵

Ada hal yang ditekankan oleh Miarso, yaitu rekayasa lingkungan. Dalam hal ini lingkungan belajar, lingkungan belajar dapat berpengaruh terhadap siswa itu sendiri. Semakin baik lingkungan yang dibuat, akan terbentuk pribadi yang baik pula.

Menurut Gagne:

“Instruction as a set of external events design to support the several processes of learning, which are internal. Instruction is intended to promote learning, external situation need to be arranged to activate, support and maintain the internal processing that constitutes each learning event”

(Pembelajaran adalah seperangkat peristiwa-peristiwa *eksternal* yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar).

⁴⁵ *Ibid.*, Hal.85

Dengan demikian, inti dari pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran harus membuat siswa belajar, lalu tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan. Pelaksanaannya terkendali, baik isinya, waktu, proses, maupun hasilnya.

2. Pengertian Taman Kanak-Kanak

Kata taman berarti suatu tempat yang menyenangkan. Jadi dapat diartikan bahwa Taman Kanak-Kanak bukan merupakan sekolah, tetapi tempat yang menyenangkan bagi anak usia taman kanak-kanak. Sesuai dengan keinginan pendirinya, taman kanak-kanak adalah tempat bermain sambil belajar. Oleh karenanya diharapkan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran di taman kanak-kanak, ditingkat selanjutnya anak mempunyai kesanggupan belajar, membaca, menulis, dan berhitung tanpa banyak mengalami kesulitan.

Menurut Padmonodewo kegiatan ini pun harus dilakukan dengan cara yang menyenangkan seperti bernyanyi, bermain, mengucapkan syair, pengenalan menulis, dan berhitung sambil menggunakan

media yang menarik atau sambil menggunakan gambar yang sesuai dengan minat anak.⁴⁶

Jadi suasana belajar tidak selalu duduk manis di atas kursi, tetapi dapat dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Masa prasekolah merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognisi, bahasa, social emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Oleh karena itu dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Upaya pengembangannya dilakukan dengan bermain sambil belajar.

Dengan bermain anak mempunyai kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bahkan menurut *Moleong* bermain merupakan sarana paling tepat bagi anak untuk mengeksplorasikan dunianya.⁴⁷

Bredenkamp membagi anak usia dini menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok bayi hingga 2 tahun, kelompok 3 hingga 5 tahun, dan kelompok 6 hingga 8 tahun.⁴⁸ Berdasarkan keunikan dan

⁴⁶ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains di TK* (Jakarta; Indeks, 2010) Hal.2

⁴⁷ *Ibid.*, Hal 3

⁴⁸ Mbak Itadz, *Memilih Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini* (Yogyakarta; Tiara Wacana, 2008)Hal.2

perkembangannya, anak usia dini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu masa bayi lahir sampai 12 bulan, masa batita (*toddler*) usia 1-3 tahun, masa prasekolah usia 3-6 tahun, dan masa kelas awal 6-8 tahun.⁴⁹

Jadi dapat dipahami anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya.

Tumbuhnya rasa agama dalam kepribadian anak dan terbentuknya dasar nilai moral yang baik, serta mulai terbina sikap positif terhadap agama. Kegiatan pendidikan agama pada usia Taman Kanak-Kanak ini dikembangkan lebih banyak bersifat pengenalan, latihan dan pembiasaan. Kemampuan daya pikir anak usia ini belum memungkinkannya untuk berpikir abstrak, karena pemikiran logis baru mulai bertumbuh kira-kira pada usia 7 tahun, anak menyerap nilai-nilai melalui pengalaman yang dilaluinya, baik

⁴⁹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta; Pustaka Pelajar, 2009) Hal.88

melalui penglihatan, pendengaran, perlakuan yang diterimanya maupun latihan-latihanyang diberikan kepadanya.⁵⁰

Kepribadian guru, sikap, dan perilaku serta keyakinan beragamaguru, ikut diserap oleh anak didik secara tidak langsung. Oleh karena itu, fungsi guru amat menentukan dalam pembinaan jiwa agama pada anak usia dini di taman kanak-kanak

3. Tujuan dan Fungsi Taman Kanak-Kanak

Barikut ini adalah beberapa tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus.

- a. Terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan prasekolah.
- b. Terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orangtua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal.
- c. Mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap masuk pendidikan dasar.⁵¹

Pendidika anak usia dini sangatlah penting. Banyak fungsi yang dapat diambil dari proses pendidikan ini. Di antaranya adalah:⁵²

⁵⁰ Abdul Rachman Shaleh, *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa* (PT.Rajagrafindo Persada; Jakarta, 2005) Hal.58

⁵¹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoretik&Praktik* (Jogjakarta; Ar-Ruzz Media, 2012)Hal.72-73

⁵² *Ibid.*, Hal.73

- a) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak sesuai dengan tahap perkembangannya
- b) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar
- c) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak
- d) Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.

4. Karakteristik Siswa Taman Kanak-Kanak

Setiap usia perkembangan manusia mempunyai karakteristik tertentu. Menurut suyanto, siswa di Taman Kanak-Kanak dan Raudhatul Athfal adalah anak usia prasekolah yang perilaku alamiahnya dapat diidentifikasi berdasarkan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Senang menjajaki lingkungannya
- b. Mengamati dan memegang segala sesuatu, eksplorasi secara ekspansif dan eksefif
- c. Rasa ingin tahunya besar, suka mengajukan pertanyaan tak henti-hentinya
- d. Bersifat spontan dalam menyatakan pikiran dan perasaannya
- e. Suka berpetualang, selalu ingin mendapatkan pengalaman-pengalaman baru.
- f. Suka melakukan eksperimen, membongkar, dan mencoba segala hal

- g. Jarang merasa bosan, ada-ada saja hal yang ingin dilakukan
- h. Mempunyai daya imajinasi yang tinggi.⁵³

Berdasarkan pendapat Suyanto di atas, anak usia Taman Kanak-Kanak dapat diarahkan untuk berperan aktif dalam mengeksplorasi walaupun ketika bermain.

5. Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

a. Tujuan Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 disebutkan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁵⁴

Pendidikan taman kanak-kanak juga dimaksudkan untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh seorang anak supaya dapat berkembang dengan baik dan maksimal. Menurut

⁵³ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta; Indeks, 2010) Hal.13-14

⁵⁴ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD* (Jogjakarta; Ar-ruzz Media, 2012) Hal.72

kurikulum 2004, pendidikan pada anak usia dini adalah dalam rangka membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social-emosional, kognitif, fisik-motorik, kemandirian maupun seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.⁵⁵ Rancangan kegiatan pembelajaran berkaitan dengan karakteristik anak.

Menurut *Samples*, pada saat lahir otak bayi belum sempurna, tetapi sudah mengandung jaringan saraf sekitar 100 miliar sel saraf aktif yang siap melakukan sambungan antarsel. Perkembangannya menjadi sempurna melalui pengalaman dari hari ke hari. Sambungan itu harus diperkuat melalui berbagai rangsangan yang membentuk pengalaman belajar.⁵⁶

Hal yang ditekankan oleh *Samples* adalah berbagai rangsangan yang secara konsisten diberikan, dapat membentuk pengalaman sehingga jaringan antar sel dapat berkembang.

Howard Gardner mengemukakan masa anak merupakan masa terjadinya peningkatan perkembangan kecerdasan dari 50% menjadi 80%. Peningkatan ini akan tercapai bila lingkungan memberikan rangsangan atau stimulus yang tepat.⁵⁷

⁵⁵ Uyu Wahyudin dan Mubiar Agustin, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Hal.5

⁵⁶ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta; Kencana, 2011) Hal.19

⁵⁷ *Ibid.*, Hal.19

Senada dengan *Howard*, masa anak merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, motorik, kognitif, bahasa, social-emosional, konsep diri, disiplin, seni, moral, dan nilai-nilai agama. guru dapat mengambil bagian dalam memberikan pengalaman-pengalaman yang merangsang pertumbuhan dan perkembangan semua potensi anak. Pengalaman ini digambarkan dan dimasukkan dalam rancangan pembelajaran.

berdasarkan kutipan para ahli, dapat disimpulkan masa anak merupakan rentang waktu anak berada dalam masa peka. Anak sensitif untuk menerima berbagai rangsangan sebagai upaya pengembangan seluruh potensi anak. Kondisi ini sebagai acuan guru dalam merancang pembelajarannya. Sehingga diharapkan perkembangannya meningkat dari hari-kehari.

b. Pemetaan Kompetensi di Taman Kanak-Kanak

Tahun-tahun prasekolah merupakan awal yang sangat penting dalam peletakan dasar kesehatan, kreativitas dan intelegensi. Pada saat mereka dewasa, kita percaya bahwa kreativitas anak-anak saat bermain secara alamiah akan mengisi kemampuan akademik, kelancaran irama hari bersekolah, dan kehidupan sosial serta ketenangan aktivitas individual mereka.

Lingkungan fisik merupakan hal yang sangat penting bagi anak prasekolah. Melalui pancaindra, anak-anak menangkap seluruh pemandangan, suara-suara, bau dan aroma serta perasaan tentang dunia. Ini menjadi hal yang penting bagi pendidik, untuk memastikan bahwa lingkungan tersebut adalah indah dan aman. Untuk menjadikan anak prasekolah memiliki kreativitas dan berkembang sesuai harapan, maka kurikulum yang dirancang dan dikembangkan harus mengacu pada kompetensi yang sesuai dengan perkembangan anak.

Kompetensi merupakan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan melalui kebiasaan berpikir dan bertindak. Kebiasaan berpikir dan bertindak secara konsisten dan terus-menerus memungkinkan seseorang menjadi kompeten, dalam arti memiliki pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai dasar untuk melakukan sesuatu.

Kurikulum berbasis kompetensi berorientasi pada (1) hasil dan dampak yang diharapkan muncul pada diri anak melalui serangkaian pengalaman belajar yang bermakna dan (2) keragaman yang dapat dimanifestasikan sesuai dengan kebutuhannya.

Rumusan kompetensi dalam KBK merupakan pernyataan tentang apa yang diharapkan dapat diketahui atau dilakukan

anak dalam setiap jenjang pendidikan dan sekaligus menggambarkan kemajuan anak yang dicapai secara bertahap dan berkelanjutan untuk menjadi kompeten.

Kurikulum berbasis kompetensi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Menekankan pada ketercapaian kompetensi anak baik secara individual maupun klasikal
 - b) Berorientasi pada hasil belajar (learning outcomes) dan keberagaman
 - c) Penyampaian dalam pembelajaran menggunakan pendekatan dan metode yang bervariasi
 - d) Sumber belajar bukan hanya guru, tetapi juga sumber belajar lainnya yang memenuhi unsur edukatif
 - e) Penilaian menekankan pada proses dan hasil belajar dalam upaya penguasaan atau pencapaian suatu kompetensi
- c. Metode Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

Anak pada hakikatnya memiliki potensi untuk aktif dan berkembang. Pembelajaran yang berpusat pada anak banyak diwarnai paham konstruktivis yang dimotori *Piaget and Vigotsky*. Anak adalah pembangun aktif pengetahuannya sendiri. Mereka membangun pengetahuannya ketika berinteraksi dengan objek, benda, lingkungan, baik lingkungan fisik maupun lingkungan

social. Landasan pembelajaran yang berpusat pada anak adalah pendekatan perkembangan dan pendekatan belajar aktif.⁵⁸

Dari penjelasan *Piaget and Vigotsky*, menyimpulkan belajar aktif merupakan proses ketika anak mengeksplorasi lingkungan melalui mengamati, meneliti, menyimak, menggerakkan badan mereka menyentuh, mencium, meraba, dan membuat sesuatu terjadi dengan objek-objek di sekitar mereka.

Ada beberapa metode yang dapat diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Metode-metode ini sudah disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik anak pra sekolah.

Antara lain:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan suatu metode pembelajaran yang dilakukan dengan penuturan secara lisan oleh guru dalam menyampaikan materi terhadap peserta didik. metode ceramah digunakan sebagai pelengkap dan penyempurna dalam penggunaan metode lainnya.

Metode ini sangat cocok digunakan untuk menyampaikan penjelasan aturan permainan yang akan dipakai, juga untuk menarik kesimpulan mengenai apa yang telah didapatkan dalam proses bermain. Melalui penjelasan

⁵⁸ Novan Ardy Wiyani & Barnawi, *Format PAUD*, (Jogjakarta; Ar-Ruzz Media, 2012) Hal.114

dari guru, seorang anak akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

2. Metode Tanya Jawab

Ialah metode yang dimaksudkan untuk menanyakan sejauh mana siswa telah mengetahui materi yang telah diberikan, serta mengetahui tingkat-tingkat proses pemikiran siswa. Pada pembelajaran TK, Tanya jawab disesuaikan dengan usia atau perkembangan mereka. Artinya, Tanya jawab dilakukan secara jelas dan sederhana, yang sekiranya siswa dapat mengerti pertanyaan yang diberikan sehingga bisa menjawabnya meskipun masih sangat terbatas.

Agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, sebaiknya metode ini tidak digunakan terus menerus selama proses pembelajaran. Yang baik ialah dipakai pada saat kegiatan awal dan akhir pembelajaran. Kegiatan dimaksudkan untuk menguji kemampuan anak sebelum pembelajaran, sedangkan kegiatan akhir ialah untuk menguji pemahaman anak terhadap materi yang telah diajarkan. Oleh karenanya, metode ini harus pula diselaraskan dengan metode-metode pembelajaran yang lainnya sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang dilakukan.

3. Metode Bermain

Adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

bermain dapat dikategorikan menjadi dua jenis sebagai berikut.

a) Bermain aktif

Kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, atau kelompok, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin/cat, atau menggunakan alat yang berbahan kayu atau balok.

b) Bermain pasif

Kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit *energy*. Anak-anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan tenaga.

4. Metode Bernyanyi

Merupakan metode pembelajaran yang menggunakan syair-syair yang dilagukan. Biasanya syair-syair tersebut disesuaikan dengan materi-materi yang akan diajarkan. Bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal. Pada prinsipnya tugas lembaga anak prasekolah adalah untuk mengembangkan seluruh aspek dalam diri peserta didik, meliputi fisik-motorik, social, emosional, intelektual bahasa dan seni, serta moral dan agama.⁵⁹

Berdasarkan metode-metode yang telah di uraikan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran iqra menggunakan clipboard yang mana mengajarkan bagaimana membaca huruf hijaiyah dapat menggunakan ke empat metode tersebut tetapi tentunya disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

Metode ceramah dapat digunakan sebagai langkah awal seorang guru dalam menjelaskan setiap bagian huruf hijaiyah.

Metode tanya jawab dapat digunakan ketika pembelajaran yang bersifat individu maupun kelompok, metode ini dimaksudkan untuk menanyakan sejauh mana siswa

⁵⁹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Hal.26

mengetahui huruf hijaiyah, tanya jawab disini bersifat santai dengan menyesuaikan karakteristik sasaran.

Metode bermain adalah metode andalan yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran anak usia prasekolah, tujuannya agar anak nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung. Menjodohkan, menebak, memasangkan adalah contoh permainan yang dapat dikolaborasikan dengan media clipboard.

Metode benyanyi dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat pada anak, membaca huruf hijaiyah dengan di iramakan tentunya akan membuat anak tidak merasa sedang membaca tetapi bernyanyi, anak akan cepat menghafal huruf yang di iramakan.

d. Media Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

Media dan sumber belajar dan bermain yang dapat digunakan oleh anak bersama guru merupakan salah satu faktor penting yang sangat mempengaruhi penguasaan anak terhadap materi yang diberikan.

Lee menyatakan bahwa sebagian besar peralatan rumah tangga atau barang rongsokan yang tidak terpakai lagi dapat digunakan sebagai media kreatif yang dapat menghasilkan suatu karya yang *innovative*. *Bean* menambahkan bahwa beberapa kriteria dalam pemilihan media yang dapat menunjang kreativitas

yaitu tidak tajam/segala sesuatu yang bertepi tidak tajam, tidak mudah hancur, tidak beracun, serta hindari penggunaan kantong plastik untuk anak yang masih kecil.⁶⁰

Selanjutnya dalam pemilihan media terdapat kriteria yang harus diperhatikan, antara lain tidak berbahaya atau dapat melukai anak, sesuai dengan konteks yang dituju serta bentuknya wajar atau biasa dilihat anak.

e. Penilaian Pembelajaran Taman Kanak-Kanak

Dalam pedoman penilaian Depdikbud 1994, dinyatakan bahwa tujuan penilaian adalah untuk mengetahui kemajuan belajar anak, untuk perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar anak sekaligus memberi umpan balik bagi perbaikan pelaksanaan kegiatan belajar. lebih bersifat koreksi, bahwa tujuan penilaian untuk mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan atau kesulitan belajar anak, dan sekaligus memberi umpan balik yang tepat.⁶¹

Penilaian pendidikan anak usia dini dapat dilakukan antara lain melalui penilaian unjuk kerja, observasi, *anecdotal record*,

⁶⁰ Yuliani Nurani Sujiono & Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta; Indeks, 2010) Hal.73-74

⁶¹ Dadan Suryana dan Nenny Mahyudin, *Dasar-Dasar Pendidikan TK* (Banten; Universitas Terbuka, 2014)Hal.7.20

pemberian tugas, percakapan, skala bertingkat, *portofolio*, dan penilaian diri.⁶²

a) Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja dilakukan berdasarkan tugas anak didik dalam melakukan perbuatan yang dapat diamati.

b) Observasi

Adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi melalui pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku anak. Untuk kepentingan tersebut, diperlukan pedoman yang mengacu pada *indicator* yang telah ditetapkan.

c) *Anecdotal Record* (Catatan Anekdote)

Merupakan kumpulan catatan peristiwa-peristiwa penting tentang sikap dan perilaku anak dalam situasi tertentu. Catatan tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kreativitas anak baik yang bersifat positif maupun negative, kemudian ditafsirkan guru sebagai bahan penilaian setiap akhir semester.

⁶² Mulyasa, *MANAJEMEN PAUD* (Bandung; PT REMAJA ROSDAKARYA, 2012)hal.198-205

d) Pemberian Tugas

Merupakan cara penilaian berupa tugas yang harus dikerjakan anak didik dalam waktu tertentu baik secara perseorangan maupun kelompok.

e) Percakapan

Percakapan dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang pengetahuan atau penalaran anak mengetahui sesuatu.

Percakapan merupakan pengumpulan data dengan jalan mengadakan komunikasi dengan sumber informasi yang dilakukan dengan dialog (Tanya jawab) penilaian percakapan dapat dibedakan menjadi percakapan terstruktur dan tidak terstruktur.

- Penilaian Percakapan Terstruktur

Dilakukan sengaja oleh guru dengan menggunakan waktu khusus, dan menggunakan suatu pedoman walaupun sederhana.

- Penilaian Percakapan Tidak Terstruktur

Adalah menilai percakapan antara anak dengan guru tanpa dipersiapkan terlebih dahulu yang dilakukan pada jam istirahat atau ketika sedang mengerjakan tugas.

f) Skala Bertingkat

Skala penilaian memuat daftar kata-kata atau persyaratan mengenai tingkah laku, sikap, dan atau kemampuan peserta didik. Skala penilaian bisa berbentuk bilangan, huruf, dan ada yang berbentuk uraian.

g) Portofolio

Adalah kumpulan tugas dan pekerjaan seseorang secara sistematis. Dalam bidang pendidikan portofolio berarti pengumpulan karya anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran pada satuan pendidikan tertentu.

h) Penilaian Diri

Merupakan proses pengumpulan informasi untuk membuat gambaran tentang kondisi diri sendiri. Penilaian diri mencakup nilai-nilai, minat, kepribadian, dan keterampilan yang dapat dilakukan dengan tes psikologi.

Terdapat beberapa cara untuk menilai pembelajaran taman kanak-kanak yang dapat diterapkan, setiap penilaian tentunya memiliki kelebihan-masing. Penilaian yang baik adalah penilaian yang sesuai dengan materi dan karakteristik sasaran. Penilaian mengandung tujuan yang hendak di evaluasi dari sasaran, pastikan aspek yang ingin kita nilai sesuai dengan proses penilaiannya.

Dalam hal ini penilaian yang digunakan pengembang untuk mengevaluasi media clipboard yang digunakan oleh anak menggunakan teknik observasi yang disertai rubric cek list, hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa paham ketika anak menggunakan clipboard dalam pembelajaran iqra.

6. Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun

Penggunaan bahasa yang baik (sesuai aspek komunikatif) adalah sesuai dengan sasaran kepada siapa bahasa tersebut disampaikan. Hal ini harus disesuaikan dengan unsur umur, agama, status sosial, lingkungan sosial, dan sudut pandang khalayak sasaran kita. Dengan kata lain, bahasa yang kita gunakan sesuai dengan lawan bicara, sehingga tidak menimbulkan kesalah pahaman ketika berkomunikasi. Bahasa yang benar berkaitan dengan aspek kaidah, yaitu peraturan bahasa (tata bahasa, pilihan kata, tanda baca, dan ejaan). Bahasa yang benar mengacu pada kaidah penulisan dan pengucapan Bahasa Indonesia seperti yang tertera dalam kamus besar Bahasa Indonesia, dan terdapat pada di EYD (Ejaan Yang Disempurnakan).⁶³

Dari 2 hal diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa bahasa yang baik dan benar adalah bahasa yang tidak menyinggung

⁶³ <http://aryaztec.blogspot.co.id/2015/04/penjelasan-untukmenggunakan-bahasa.html> (19/09/2016)

lawan bicara, dan tiap katanya adalah bagian dan kata-kata dalam kamus besar bahasa Indonesia.

Anak usia 4-5 tahun rata-rata dapat menggunakan 900-1000 kosa kata yang berbeda. Mereka menggunakan 4-5 kata dalam satu kalimat yang dapat berbentuk kalimat pernyataan, negative, Tanya, dan perintah. Anak usia 4 tahun sudah mulai menggunakan kalimat yang beralasan seperti “saya menangis karena sakit”. Pada usia 5 tahun pembicaraen merka mulai berkembang dimana kosa kata yang digunakan lebih banyak dan rumit.

Tahap differensiasi (usia 2,5 — 5 tahun), mampu menguasai bahasa sesuai dengan ketentuan tata bahasa yang berlaku yaitu SPO; Kosakata yang dimiliki banyak; Berbahasa sesuai dengan struktur dan menggunakan kata penghubung untuk mengkombinasi kalimat; Mengganti kata yang sesuai dengan artinya; Anak mampu berbicara lebih bermakna dan penggunaan bahasa.⁶⁴

Menurut kurikulum TK capaian perkembangan bahasa anak, antara lain.⁶⁵

⁶⁴ <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/Martha%20christiantj,%20M.pd./pengembangan%20Bahasa%201.pdf>

⁶⁵ *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta; Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan TK dan SD), Hal.13

a. Menerima Bahasa

Capaian perkembangan: mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam permainan

b. Mengungkapkan Bahasa

Capain perkembangan: menjawab pertanyaan yang lebih kompleks; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama; berkomunikasi secara usan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal symbol-simbol untuk persiapan membaca, menyusun kalimat sederhana dalam struktur yang fengkap, memiliki banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagian cerita atau dongeng yang telah diperdengarkan.

c. Keaksaraan

Capaian perkembangan: menyebutkan symbol-symbol huruf yang dikenal, mengena suara huruf awal dan nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri dan menulis nama sendiri. Di dalam perkembangan Anak Usia Dini yang disebut

dengan perkembangan bahasa tulis. *Santrock* Menjelaskan arti bahasa tulis yaitu: ⁶⁶

Dari beberapa pendapat di atas mengenai struktur bahasa tulis dapat dijadikan landasan dalam pemilihan kalimat untuk siswa taman kanak-kanak, dalam media *clipboard* itu sendiri akan ditemukan kalimat pernyataan yang bersifat perintah. Implikasi media clipboard dalam pencapaian perkembangan bahasa anak yaitu:

- a. Menerima Bahasa; anak akan diberi penjelasan terlebih dahulu untuk memahami aturan media *clipboard* itu sendiri.
- b. Mengungkapkan Bahasa; anak dapat menyebutkan, mengenal serta menyusun suatu kata dengan begitu akan bertambah pula perbendaharaan huruf-huruf arab.
- c. Keaksaraan; pada tahap ini anak mampu menyebutkan huruf yang dikenalnya atau di ingatnya, juga mampu menyusun huruf sesuai dengan nama nya.

Bentuk komunikasi yang didasarkan pada system symbol tertentu, sejajar dengan bahasa usan dan bahasa isyarat. Bahasa tulis juga terdiri dan satuan lingual yang digunakan suatu komunitas, memiliki kaidah pemenggalan dan pengombinasian.

Jennings menjelaskan konsep membaca dini kedalam enam area yang harus dikembangkan. Enam konsep membaca dini itu adalah.⁶⁷

⁶⁶ S_PAUD_1007849_Chapter1.pdf (di unduh tanggal 14 September 2016)

- a. *Oral Language Development* (Pengembangan Bahasa Lisan)
- b. *Concepts About Print* (Konsep tentang tulisan)
- c. *Alphabet Knowledge* (Pengenalan Huruf)
- d. *Phonemic Awareness* (Kesadaran Fonemik)
- e. *Letter-sound Correspondence* (Korespondensi Bunyi Huruf)
- f. *Beginning Reading Vocabularies* (Kosakata Awal Membaca)

Berdasarkan enam konsep diatas, clipboard dikembangkan dengan menerapkan enam konsep membaca dini sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Jennings, berikut penjabarannya:

- a. *Oral Language Development* (Pengembangan Bahasa Lisan) Dalam hal ini clipboard mengenalkan bagaimana membaca huruf hijaiyah, yang mana huruf hijaiyah termasuk kedalam bahasa asing.
- b. *Concepts About Print* (Konsep tentang tulisan)
Dalam hal ini clipboard sebagai media yang mengenalkan struktur penulisan huruf hijaiyah.
- c. *Alphabet Knowledge* (Pengenalan Huruf)
Clipboard adalah media yang berisikan huruf hijaiyah yang dicetak terpisah, untuk memudahkan dalam mengenali masing-masing huruf.

d. *Phonemic Awareness* (Kesadaran Fonemik)

Dalam media clipboard terdapat tanda baca dan beberapa kelompok huruf yang penempatannya berbeda, anak akan diberi penjelasan umum akan hal tersebut, bahwa pada penempatan huruf akan mempengaruhi tulisan, dan akan mempengaruhi maknanya juga

e. *Letter-sound Correspondence* (Korespondensi Bunyi Huruf)

Adanya hubungan antara bunyi huruf, artinya setiap huruf sudah ada bunyinya sendiri.

f. *Beginning Reading Vocabularies* (Kosakata Awal Membaca)

Dalam hal ini media *clipboard* adalah media pembelajaran yang dapat di gunakan untuk anak yang baru memulai membaca huruf hijaiyah, dapat disesuaikan dengan tingkatan penguasaan setiap anak.

7. Perkembangan Kognitif Taman Kanak-kanak

Perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-Kanak atau anak dalam fase praoperasional dapat dikenali dengan kemampuan anak untuk melakukan kegiatan representasi mental, yaitu kemampuan untuk menghadirkan benda, objek, atau orang dan peristiwa secara mental. Ini berarti anak telah mempunyai

kemampuan untuk membayangkan benda, objek, orang dan peristiwa di dalam pikirannya walaupun semuanya tidak hadir di depan anak. Kemampuan seperti ini disebut kemampuan berfikir secara simbolis. Kemampuan-kemampuan berpikir ini dihadirkan anak ketika anak sedang bermain. jadi, ketika anak bermain, anak sedang mengoperasikan kemampuan berpikir simbolis.

Anak mampu bermain secara simbolis yaitu kegiatan bermain yang menghadirkan objek yang terlibat dalam kegiatan dalam kegiatan bermain secara simbolis. Anak mampu berbahasa simbolis yaitu kegiatan bercakap-cakap yang dilakukan anak pada waktu bermain simbolis. Pada waktu ini anak bercakap-cakap seolah-olah objek yang diajak bicara hadir secara fisik.

Dalam upaya mengembangkan kognitif anak, digunakan metode yang mampu menggerakkan anak untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi sehingga dapat mengembangkan kreativitas.

E. Kajian Media Pembelajaran

1. Hakikat Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu system maka media belajar menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen system pembelajaran.

Tanpa media, komunikasi juga tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran.

Menurut *Barlo* dalam *miarso*, proses komunikasi melibatkan paling kurang tiga komponen utama, yakni pengirim atau sumber pesan (*source*), perantara (*media*), dan penerima (*receiver*). Sedangkan menurut *Widodo* dan *Jasmadi* ada 4 komponen yang harus ada dalam proses komunikasi, yakni pemberi informasi, informasi itu sendiri, penerima informasi dan media. Keempat komponen dalam proses penyaluran pesan tersebut, oleh *Miarso* digambarkan dengan Model S-M-C-R (*Source, media, channel, receiver*).⁶⁸

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone Of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) (*Dale, 1969*). Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh *Bruner* sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui

⁶⁸ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta; Referensi, 2012)Hal.5

benda tiruan, sampai kepada lambing verbal (*abstrak*). Semakin keatas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.⁶⁹



Gambar 2.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

2. Hakikat Media Audio

Audio berasal dari kata audible, yang artinya suara yang dapat diperdengarkan secara wajar oleh telinga manusia. Kemampuan

⁶⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta; PT RajaGrafindo; 2009) Hal.10

mendengar telinga manusia berada pada daerah *frekuensi* antara 20 sampai dengan 20.000 *hertz*.

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Sifat pesan yang diterima media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal.

Bahan audio ini diproduksi dengan merekam suara dengan menggunakan peralatan yang disebut *recorder*. *Recorder* berfungsi sebagai alat yang mewakili telinga manusia untuk mengungkap gelombang suara yang kemudian diproses secara mekanik atau elektronik dan disimpan dengan media seperti pita *magnetis* bahkan *digital disc*. Audio sebagai media komunikasi yang memadukan unsur suara/bunyi dengan segala teknik penyiapan yang didasarkan pada derajat kegunaannya (*usewere*), sangat ditentukan oleh penyiapan penggarapan perangkat lunak (*software*) yaitu materi/pesan dan perangkat keras (*hardwere*) berupa peralatan produksi.⁷⁰

Dalam hal ini media clipboard dilengkapi audio yang disimpan dalam *disc*. Audio ini bersifat pelengkap media *clipboard* untuk diperdengarkan kepada anak bagaimana penyebutan huruf yang

⁷⁰ Isjoni, dkk. *Pembelajaran Virtual Perpaduan Indonesia-Malaysia* (Yogyakarta; Pustaka Belajar, 2008) Hal.3

benar dan dibarengi guru menempelkan setiap huruf hijaiyah pada *clipboard*.

3. Prinsip Pembuatan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran memerlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan.⁷¹

a. Multiguna

Maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.

Dalam hal ini media *clipboard* dapat merangsang aspek motoric anak dengan adanya kegiatan menyusun potongan papan. Selain itu dapat merangsang aspek kognitif/pengetahuan juga dengan ditampilkannya huruf-huruf hijaiyah pada potongan papan dengan *background* berbagai macam warna.

b. Sederhana dan Murah

Bahan yang digunakan mudah di dapat dilingkungan sekitar dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Dalam hal ini *clipboard* menggunakan bahan dasar triplek, untuk potongan hurufnya dapat dilapisi dengan kardus bekas atau kertas duplex.

⁷¹ Hasnida, *Media Pembelajaran Kreatif* (Jakarta; PT Luxima Metro Media; 2014) Hal.38-40

c. Aman dan Tidak Membahayakan

Bahan dan perlengkapan belajar anak harus aman dari segi bahan, bentuk, dan pewarna yang digunakan. Dalam hal ini setiap sisi clipboard dibuat tumpul untuk keamanan anak. Jenis cat yang digunakan pun menggunakan cat kayu yang tidak mengelupas.

d. *Eksploratif* dan mengundang rasa ingin tahu anak

Dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya Imajinasi, serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. Dalam hal ini alat permainan konstruktif seperti potongan papan merupakan salah satu contoh media yang cukup menarik dan menantang anak untuk berkreasi.

e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Setiap media setiap media pembelajaran sudah memiliki fungsi yang berbeda antara satu dan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan. Dalam hal ini clipboard dibuat atas dasar kebutuhan belajar. Karena sentral ibadah belum ada media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajarannya.

f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal.

Media pembelajaran dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, dalam kelompok, dan klasikal. Dalam hal ini clipboard mampu memenuhi kebutuhan tersebut, yakni dapat digunakan secara individu, kelompok dan klasikal.

g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak

Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru. Dalam hal ini clipboard memiliki beberapa tingkat kesulitan, contohnya adalah jumlah kepingan huruf yang disusun oleh anak akan berbeda antara satu kelompok usia dan usia lainnya.

Dalam prosesnya, pengembang menerapkan 7 prinsip pengembangan media pembelajaran, dengan harapan media clipboard dapat dijadikan media pembelajaran yang memiliki kualitas yang baik.

Prinsip multiguna adalah *clipboard* yang dapat digunakan untuk merangsang aspek kognitif, motorik dan spiritual. Clipboard berbahan baku yang mudah di dapat dan terjangkau, dalam hal ini clipboard berbahan baku triplek yang mudah di dapatkan serta harganya terjangkau karena terdapat beberapa jenis dan ketebalan yang harganya pun berbeda. Clipboard dirancang seaman mungkin

agar tidak membahayakan anak. Clipboard di desain dengan bentuk yang menarik mungkin sehingga dapat mengundang rasa penasaran dan rasa ingin tahu anak. Clipboard memiliki tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Dalam penggunaannya clipboard dapat digunakan secara individu, kelompok, klasikal.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Cecep dan Bambang dalam bukunya yaitu Media Pembelajaran, secara umum kedudukan media dalam system pembelajaran adalah sebagai: alat bantu; alat penyalur pesan; alat penguatan (*reinforcement*); dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik.

Kemp and Dayton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas, atau sebagai cara utama pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran tidak kaku
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran bisa lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.

- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak, dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa lebih besar.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja diinginkan atau diperlukan, terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa. dan media pembelajaran digunakan sebagai penguatan dari suatu mata pelajaran.

Dalam hal ini, Clipboard dirancang sebagai pelengkap pelajaran/tema yang mana ketika di kelas hanya didominasi buku

teks, dan melengkapi metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

5. Alat Permainan Edukatif (APE)

Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Bermain sering dikatakan sebagai suatu fenomena yang paling alamiah dan luas serta memegang peranan penting dalam proses perkembangan anak. Ada lima pengertian sehubungan dengan bermain yaitu sebagai berikut:

- 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak
- 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, tetapi memotivasinya lebih bersifat intrinsic
- 3) Bersifat spontan dan sukarela
- 4) Melibatkan peran serta aktif anak
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, perkembangan social, disiplin, mengendalikan emosi, dan sebagainya.

Persyaratan Alat Permainan Edukatif adalah sebagai berikut:

- 1) Mengandung nilai pendidikan
- 2) Aman atau tidak berbahaya bagi anak
- 3) Menarik dilihat dari warna dan bentuknya
- 4) Sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak
- 5) Sederhana, murah dan mudah diperoleh
- 6) Awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya
- 7) Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
- 8) Berfungsi merigembangkan kemampuan anak

Jenis – Jenis Alat Permainan *Edukatif*.⁷²

Tabel 2.3 Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif

Anak Usia	Perkembangan Anak	Simulasi yang Harus Diberikan	Nama APE
4-5 tahun	a. Naik turun tangga dengan kaki berganti-ganti, melompat tanpa jatuh, dan berjalan mundur. b. Menggunting dengan mengikuti garis terputus, menggambar segi empat, segitiga, kubus, dan bulatan, kemudian menggabungkan menjadi gambar rumah, orang, dll. c. Dapat memahami cerita panjang dan dapat menceritakan kembali walaupun tidak berstruktur. d. Dapat menggabungkan perintah lisan ke dalam kegiatan bermain e. Dapat mengerti urutan kejadian atau peristiwa	a. Alat permainan yang memberikan pengalaman baru b. Bermain peran sebagai ibu dan bapak c. Bermain menirukan ibu atau bapak dalam kegiatan sehari-hari, misalnya membuat roti, memasak, atau mengaduk semen bagi anak laki-laki. d. Permainan yang bersifat bongkar pasang	a. Bermain & mewarnai adonan b. Membuat mainan dengan berbagai bentuk c. Boneka wayang d. Boneka jari e. Boneka dengan tangkai f. Boneka kotak g. Mainan dari batang korek api h. Bermain printing

⁷² Zainal Aqib, *Pedoman Teknis Penyelenggara PAUD*, (Bandung; Nuansa Aulia, 2011) Hai.78-81

	<ul style="list-style-type: none"> f. Berbicara tentang hubungan sebab akibat dengan menggunakan kata penghubung g. Lebih kritis dengan lingkungan sekitar, dengan menanyakan apa, mengapa, kapan, bagaimana dan siapa. h. Bermain dengan kata-kata, misalnya membuat pantun sederhana i. Menghitung 1-10 dan penjumlahan sampai dengan 10 tanpa salah j. Memakai dan mengikat tali sepatu sendiri k. Memotong makanan atau daun-daun untuk main masak-masakan l. Bermain, berinteraksi dengan anak lain, dan telah manruh perhatian lawan jenisnya. 		
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mulai tumbuh rasa percaya diri dan merasa mampu mengerjakan sesuatu b. Minat dan motivasi belajar semakin meningkat c. Rasa bertanggung jawab semakin besar d. Senang mengunjungi rumah temannya e. Lebih mandiri f. Rasa humornya semakin berkembang g. Senang bermain dengan huruf h. Mengenal banyak warna i. Dapat membedakan bentuk dan pendapat yang benar dan salah j. Memiliki kosakata kurang lebih 2.000 kata k. Mulai menggabungkan dari fantasi ke realita l. Mampu menggunakan kata sulit 	<ul style="list-style-type: none"> a. Permainan dengan menggunting-gunting b. Buku-buku cerita c. Boneka jari atau sejenisnya d. Kartu angka, kartu huruf, atau kartu warna. e. Permainan yang mencocokkan bentuk dan lain-lain f. Permainan yang membentuk atau mencetak g. Permainan yang membutuhkan persaingan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Kartu perintah b. Botol aroma c. Abjad yang dapat dipindahkan d. Jam-jaman e. Permainan ludo

Dalam hal ini *clipboard* adalah media permainan *edukatif* yaitu sejenis abjad yang dapat dipindahkan, berbentuk kartu huruf warna-warni yang bersifat bongkar pasang. Dengan harapan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar semakin meningkat, mengenal banyak warna, senang bermain dengan huruf.

6. Taksonomi Media Pembelajaran

a) Taksonomi Menurut *Rudy Bretz*

Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak.⁷³

Visual sendiri dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis (*line graphic*) dan simbol yang merupakan suatu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap dengan indera penglihatan. Disamping itu *Bretz* juga membedakan antara media siaran (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*) sehingga terdapat 8 klasifikasi media 1)media audio visual gerak, 2)media audio visual diam, 3)media audio semi-gerak, 4)media visual gerak, 5)media visual diam, 6)media semi gerak, 7)media audio, dan 8)media cetak.

⁷³ Arief S. Sadiman, *Media Pembelajaran* (PT RajaGrafindo Persada; Jakarta; 1993) Hal.20

Berdasarkan Taksonomi *Rudy Bretz, Clipboard* dapat digolongkan ke dalam media visual diam.

b) Hirarki Media Menurut Duncan

Dalam menyusun taksonomi media menurut hirarki pemanfaatannya untuk pendidikan, Duncan ingin menjajarkan biaya investasi, kelangkaan dan keluasan lingkup sasarannya di satu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya di lain pihak dengan kerumitan perangkat medianya dalam satu hirarki.⁷⁴

Dengan bahasa awam dapat kiranya dijelaskan bahwa semakin rumit jenis perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya investasinya, semakin susah pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya dan semakin luas lingkup sasarannya.

Sebaliknya, semakin sederhana perangkat media yang digunakan biayanya akan lebih murah, pengadaannya lebih mudah, sifat penggunaannya lebih khusus, dan lingkup sasarannya lebih terbatas. Jadi pada dasarnya hirarki Duncan disusun menurut tingkat kerumitan perangkat media yang dipergunakan.

⁷⁴ *Ibid.*, Hal.20

Berdasarkan hirarki media menurut *Duncan, Clipboard* termasuk ke dalam perangkat media sederhana yang biayanya terbilang murah dan berbahan baku yang mudah ditemukan, tetapi sifat penggunaannya lebih khusus karena hanya mencangkup satu tema yang dipelajari oleh siswa, dan secara tidak langsung lingkup sasarannya pun lebih terbatas hanya cocok digunakan untuk jenjang pendidikan tertentu dalam hal ini untuk siswa Taman Kanak-kanak.

c) Taksonomi Menurut Briggs

Taksonomi ini lebih mengarah pada karakteristik menurut stimulus atau rangsangan yang dapat ditimbulkannya daripada dari mediana sendiri, yaitu kesesuaian rangsangan tersebut dengan karakteristik siswa, tugas pembelajaran, bahan, dan transmisinya. *Briggs* mengidentifikasi 13 macam media yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar, yaitu: objek, model, suara langsung, rekaman audio, media cetak, pembelajaran terprogram, papan tulis, media transparansi, film rangkai, film bingkai, film televisi dan gambar.⁷⁵

Berdasarkan Taksonomi *Briggs*, media Clipboard (papan tempel) bisa disebut suatu objek, yang mana objek tersebut mengenalkan bentuk 28 huruf hijaiyah beserta harakatnya.

⁷⁵ *Ibid.*, Hal.23

Media tersebut dibuat untuk melengkapi pembelajaran lqro sehingga diharapkan pembelajaran tersebut dapat membuat siswa lebih antusia dalam belajar.

d) Taksonomi Menurut *Gagne*

Tanpa menyebutkan jenis dari masing-masing medianya, *Gagne* membuat 7 macam pengelompokan media, yaitu: benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara dan mesin belajar. ke tujuh kelompok media ini kemudian dikaitkannya dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut tingkatan hirarki belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasukan alih-ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.⁷⁶

Berdasarkan uraian tersebut, media *clipboard* sebagai benda untuk didemonstrasikan, karena pada clipboard terdapat item, yaitu huruf dan harakatnya terpisah yang bersifat bongkar pasang. Digunakan sebagai pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, karena pada dasarnya siswa TK membutuhkan kondisi belajar yang menyenangkan agar mereka tidak cepat jenuh dalam belajar.

⁷⁶ *Ibid.*, Hal 23

Media *clipboard* juga memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir anak dalam membedakan setiap huruf berbeda pula dalam penyebutannya, menilai prestasi yaitu cara menilai anak menyelesaikan tugasnya dalam membaca dan menyusun huruf. Itu semua tak luput dari metode pemanfaatan yang digunakan ketika menerapkan media clipboard.

7. Macam-Macam Media Belajar

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh *Seels & Glasgow* (1990:181-183) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.⁷⁷

1) Pilihan Media Tradisional

a. Visual diam yang diproyeksikan, sebagai berikut:

Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.

b. Visual yang tak diproyeksikan, sebagai berikut:

Gambar/poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan bulu.

c. Audio, sebagai berikut:

Rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*

⁷⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (PT RajaGrafindo Persada; Jakarta; 2009) Hal.33-35

d. Penyajian Multimedia, sebagai berikut:

slide plus suara (tape), multi-image

e. Visual dinamis yang diproyeksikan, sebagai berikut:

Film, televise, video

f. Cetak, sebagai berikut:

Buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (*hand-out*)

g. Permainan, sebagai berikut:

Teka-teki, simulasi, permainan papan

h. Realita, sebagai berikut:

Model, *specimen* (contoh), manipulative (peta, boneka)

2) Pilihan Media Teknologi Mutakhir

a. Media berbasis telekomunikasi, sebagai berikut:

Telekonferen, kuliah jarak jauh

b. Media berbasis mikroprosesor, sebagai berikut:

Computer-assisted unstructional, permainan computer, system computer intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*

Berdasarkan uraian tersebut, Clipboard (papan tempel) dapat dikelompokkan sebagai media tradisional, yakni visual yang tak diproyeksikan. Yang mana di dukung beberapa taksonomi media pembelajaran. Seperti taksonomi *Rudy Bretz* yang mana *clipboard* digolongkan kedalam media visual diam, hirarki media menurut

Duncan yaitu *clipboard* termasuk kedalam perangkat media sederhana yang biayanya terjangkau dan berbahan baku yang mudah ditemukan tetapi sifat penggunaannya lebih khusus karena hanya mencakup satu tema dan lingkup sasarannya pun lebih terbatas.

Taksonomi Briggs menggolongkan *clipboard* sebagai suatu objek yang mana objek tersebut mengenalkan bentuk 28 huruf hijaiyah beserta harakatnya. Dan menurut taksonomi *Gagne*, *clipboard* dapat dikelompokan sebagai alat untuk didemonstrasikan karena pada *clipboard* terdapat item, yaitu huruf dan harakatnya terpisah yang bersifat bongkar.

F. Kajian *Clipboard* (Papan Tempel)

1. *Clipboard* (papan tempel)

Papan tempel adalah sebilah papan yang fungsinya sebagai tempat untuk menempelnya pesan dan suatu tempat untuk menyelenggarakan suatu *display* yang merupakan bagian aktivitas penting suatu sekolah.⁷⁸

Papan tempel dapat dikategorikan sebagai media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media

⁷⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran* (PT.SARANA TUTORIAL SEJAHTERA; Bandung, 2011) Hal.22

pembelajaran dua dimensi meliputi grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.

2. Tujuan Media Pembelajaran Clipboard (papan tempel)

Dalam hal ini tujuan media *Clipboard* adalah sebagai pengayaan pembelajaran iqra sehingga aktifitas proses pembelajaran iqra lebih berkualitas. Dan juga agar anak dapat mengenal dan membaca huruf hijaiyah beserta tanda bacanya, menumbuhkan gairah atau semangat belajar dalam menyusun huruf sehingga membentuk satu kata dan belajar membaca Al-Qur'an. Tujuan pembelajaran tersebut akan dicantumkan pada buku panduan media *Clipboard*.

3. Karakteristik *clipboard* (papan tempel)

Karakteristik atau ciri-ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan atau pengelompokannya. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan maupun pendengaran. Dalam hal ini *Clipboard* adalah media visual dua dimensi karena hanya dapat dilihat dari bagian depannya saja, dan hanya dapat diterima melalui indra mata. *Clipboard* dikelompokkan kedalam media tradisional yakni visual yang tak diproyeksikan dan dibuat sebagai pengayaan pembelajaran iqra.

Kelebihan *clipboard*, gambar atau huruf dengan mudah ditempelkan, efisiensi waktu dan tenaga, bisa digunakan secara individu maupun kelompok, menarik perhatian siswa, memudahkan

siswa dalam mengenal dan mengucapkan setiap huruf, memudahkan guru dalam menjelaskan materi pelajaran. Kekurangannya Hanya mencangkup satu tema saja.

4. Alasan Praktis Pemilihan Media

Menurut Arif Sadiman, penyebab orang memilih media diantaranya sebagai berikut:⁷⁹

- a) *Demonstration*. Media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan, dan lain-lain. Media berfungsi sebagai alat peraga pembelajaran. Dalam hal ini media *Clipboard* dipilih sebagai alat demonstrasi dalam pengenalan, penyusunan, membaca huruf hijaiyah beserta harakatnya. .
- b) *Familiarity*. Penggunaan media pembelajaran menggunakan media tersebut karena merasa sudah menguasainya. Dalam hal ini secara umum sifat media *Clipboard* sama dengan media papan flanel, *puzzle* yang ada di taman kanak-kanak pada umumnya, penggunaannya dibongkar pasang.
- c) *Clarity*. Guru menggunakan media pembelajaran untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dalam memberikan penjelasan

⁷⁹ http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/197210242001121-BAGJA_WALUYA/MEDIA_PEMBEL.GEOGRAFI/Hakikat_Media_dalam_Pembelajaran.pdf

yang lebih konkret. Dalam hal ini media *Clipboard* diharapkan media clipboard dapat memperjelas buku iqra itu sendiri.

- d) *Active learning*. Guru menggunakan media ini sebab dapat dapat mempengaruhi efektivitas program belajar mengajar dan siswa ikut berperan secara aktif baik secara fisik, mental maupun emosional. Dalam hal ini siswa di ajak untuk berperan aktif dalam menyusun huruf, dan di ajak untuk bersaing untuk mengumpulkan point bintang yang terdapat pada potongan huruf.

Dari ke empat alasan yang telah dipaparkan di atas, *active learning* adalah alasan yang paling melatarbelakangi dan mendasari pembuatan media pembelajaran *clipboard*. Dengan harapan proses pembelajaran lebih berkualitas.

Dalam hal ini media clipboard dibuat dengan harapan dapat memenuhi kriteria media pembelajaran yang bersifat *demonstrasi, Familiarity, Clarity, Active learning*.

5. Bahan-bahan yang bisa digunakan untuk media papan

a. Flannel

Jika selembar tripleks dilapisi dengan flanel sehigga tegang dan rata, maka sepotong flanel lainnya yang permukaannya ditekankan kepadanya akan menempel dengan sendirinya. Ini

disebabkan bulu-bulu yang terdapat pada kedua permukaan flanel itu mengait. Flanel yang akan ditempelkan itu berupa guntingan macam-macam bentuk untuk dijadikan bahan visualisasi. Guntingan-guntingan berbentuk itu mudah menempelkannya ke papan flanel, kemudian mudah pula dilepaskan kembali. Flanel banyak warnanya. Oleh karena itu untuk bentuk-bentuk yang akan ditempelkan dipilih warna yang akan menimbulkan kontras yang cocok dengan tempat menempelkannya, supaya lebih jelas dan menarik.⁸⁰

Papan triplek yang dilapisi flanel sering juga disebut *visual board*. Gambar atau simbol yang menempel disebut *item* papan flanel. Kegunaan papan flanel adalah dapat dipakai untuk jenis pelajaran apa saja, dapat menerangkan perbandingan atau persamaan secara sistematis, dapat memupuk siswa untuk belajar aktif. Dengan demikian,⁸¹

b. Magnet

Papan magnet adalah tripleks yang dilapisi bidang logam, lalu dicat putih. Pada triplek yang dilapisi logam itu bisa ditempelkan objek-objek yang tidak berat kalau pada alasnya direkatkan sepotong kecil magnet, magnet itulah yang sebenarnya

⁸⁰ Mur Hamzah, *Media Audio - Visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan* (PT Gramedia; Jakarta, 1985) Hal.119-122

⁸¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera; Bandung, 2010) Hal.22-23

menempelkan objek itu ke logam. Objek yang dapat ditempelkan seperti potongan kertas karton yang telah digambar. Mula-mula terkenal dengan nama *magnetic board*, tetapi oleh karena *magnetic board* itu selalu berwarna putih kemudian ia lebih dikenal dengan nama *white board* artinya papan papan putih lawan papan hitam atau black board.⁸²

c. Buletin Board

Pada papan bulletin, objek bisa langsung ditempelkan, karena sifatnya sebagai media pengumuman sehingga dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Tetapi bisa juga dilapisi stereofom, bahan untuk menempelkan kertas pada stereofom adalah dengan mencatutkan paku payung. Berbagai jenis media grafis yang diuraikan diatas (gambar, poster, sketsa, diagram, dan chart) dapat ditempel pada papan buletin ini. Tentu saja selain itu juga pesan-pesan verbal tertulis seperti karangan-karangan, berita, feature, dan sebagainya.⁸³

d. Display Board

Untuk sebuah pameran, papan itu disebut juga panel. Untuk membuat papan peragaan, di atas papan diatur foto-foto,

⁸² *Op Cit.*, Mur Hamzah., Hal 125-126

⁸³ Yudhi Munadi, Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru (Gunung Persada Press; Jakarta, 2008) Hal.106-107

gambar-gambar, diagram, grafik dengan angka statistik beserta keterangan-keterangan pendek yang disebut '*caption*' bisa juga ditambah dengan peta atau benda-benda yang tidak berat untuk melengkapi. Peragaan atau display serupa ini termasuk salah satu alat visual yang efektif dan murah, materialnya tidak perlu mahal asal lengkap. Papan yang digunakan adalah papan yang terbuat dari '*soft board*' atau tripleks ukuran papan menurut banyaknya orang yang akan melihatnya, makin banyak orang yang akan melihatnya, makin besar hendaknya papan itu.⁸⁴

Clipboard adalah sebilah papan tripleks yang fungsinya sebagai tempat untuk menempelkan pesan dan suatu tempat untuk menyelenggarakan suatu *display* yang merupakan bagian aktivitas penting suatu sekolah.⁸⁵

Dalam hal ini media clipboard yang dibuat berbahan baku seperti buletin board yang mana hanya membutuhkan triplek sebagai papan utama tempat menempelnya display berupa gambar huruf hijaiyah, dan harakatnya. Tetapi dalam teknisnya memiliki kemiripan dengan flanel board seperti mengenalkan dan menyusun item (huruf atau angka angka) yang terdapat pada setiap potongan papan, bedanya

⁸⁴ *Op Cit., Mur Hamzah., Hal.127-130*

⁸⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Bandung; Satu Nusa, 2010) Hal.22

hanya pada muatan tema, jika pada flanel bisa memuat beberapa tema tetapi *clipboard* hanya mencakup satu tema.

Jika flanel board atau buletin board digantung pada dinding, *clipboard* hanya disangga oleh penyangga papan. Sehingga penerapannya bisa digunakan senyaman dan sesantai mungkin oleh anak.

6. Prinsip Desain Pesan

Merancang sebuah visual dimulai dengan pengumpulan atau pembuatan gambaran individual dan unsur-unsur teks yang ingin digunakan. Asumsinya adalah telah menentukan kebutuhan dan minat para siswa yang terkait dengan topik dan memutuskan tujuan apa yang akan dicapai melalui visual yang sedang direncanakan.

Unsur-unsur visual terdiri dari *Pengaturan, Keseimbangan, Warna, Kemudahan dibaca, Menarik*.⁸⁶

a. Pengaturan

Menentukan sebuah pola dasar untuk menentukan bagaimana sudut pandang pengguna.

⁸⁶ Sharon E. Smaldino.,dkk, *Instructional Technology&Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar* (Jakarta; KENCANA, 2011)Hal.78-90

- a) *Perataan*, tempatkan unsur-unsur utama di dalam satu visual sehingga memiliki hubungan visual yang jelas satu sama lain.
- b) *Bentuk*, menyusun unsur-unsur visual dan menyatukannya sehingga membentuk sebuah pola yang menarik dan memfokuskan perhatian.
- c) Aturan sepertiga, posisi yang paling dominan dan dinamis adalah pada posisi perpotongan garis-garis pembagi tiga bagian horizontal/vertical terutama pada potongan kiri atas.
- d) Kedekatan, mendekatkan unsur-unsur yang berkaitan dan memisahkan unsur-unsur yang tidak berkaitan.
- e) Pengarah, merupakan alat yang jelas untuk mengarahkan perhatian.
- f) Kontras sosok-latar, objek yang gelap paling baik terlihat pada latarbelakang bercahaya, dan sebaliknya.
- g) Konsistensi, menempatkan unsur-unsur yang sama dalam lokasi yang sama, menggunakan teks yang sama untuk judul utama, dan menggunakan skema warna yang sama dalam serangkaian tampilan.

b. Keseimbangan

Kesamarataan berat unsur-unsur dalam sebuah tampilan secara merata tersebar pada tiap sisi.

c. Warna

Perhatikan keharmonisan warna. Huruf dan latarbelakang yang memiliki warna dengan kegelapan yang sama, tidak akan memiliki warna kontras yang baik. Pastikan visual dapat terlihat jelas dan keterbacaannya baik (*Legibilitas*)

d. Kemudahan di Baca

Sebagian besar tampilan menyertakan informasi tekstual selain visual.

- a) Gaya, gaya dari teks seharusnya selaras dengan unsur-unsur visual lainnya. Sebaiknya menggunakan tidak lebih dari dua jenis gaya ketikan yang berbeda.
- b) Ukuran, sederhananya membuat huruf kecil setinggi $\frac{1}{2}$ inci untuk setiap 10 kaki dari jarak peserta didik.
- c) Spasi, untuk sebuah media yang baik, spasi vertikal di antara baris-baris sebaiknya kurang dari tinggi rata-rata huruf kecil semua.
- d) Warna, warna teks harus kontras dengan warna latar belakang agar memudahkan untuk dibaca dan memberi penekanan pada kalimat tertentu.
- e) *Penggunaan huruf besar*, keterbacaan yang baik gunakan huruf kecil dan menambahkan huruf besar hanya ketika dibutuhkan.

e. Menarik

terdapat beberapa teknik untuk menghasilkan daya tarik; gaya, kejutan, tekstur, interaksi. Pengguna akan beralih ketika pesan dirasa monoton.

7. Metode Penggunaan Media Clipboard (papan tempel)

Pembelajaran dengan memanfaatkan *Clipboard* (Papan Tempel) sebagai salah satu sumber belajar yang bisa digunakan secara mandiri dan kelompok.

Belajar mandiri bukan cara belajar yang tertutup, di mana peserta didik dapat belajar secara sendiri tanpa bantuan orang lain. Belajar mandiri terjadi dengan bantuan orang lain seperti guru, tutor, mentor, narasumber, dan teman sebaya. Guru bukan pengendali dalam proses belajar akan tetapi guru hanya sebagai penasehat yang memberikan pengarahan kepada peserta didik. Guru harus memperhatikan bahwa dengan belajar mandiri peserta didik diharapkan mempunyai keterampilan dalam memanfaatkan sumber belajar yang tersedia.

Menurut Sadiman, dkk. dalam bukunya yaitu *Media Pendidikan*, agar media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga

langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media, diantaranya; *persiapan, pelaksanaan dan tindak lanjut*.⁸⁷

a) *Persiapan Sebelum Menggunakan Media*

Agar penggunaan media berjalan dengan baik kita perlu membuat persiapan dengan baik pula. Pertama kita pelajari buku petunjuk yang telah disediakan, kemudian kita ikuti petunjuk-petunjuk itu.

Bila media itu digunakan secara berkelompok sebaiknya tujuan yang akan dicapai dibicarakan dahulu dengan semua anggota kelompok. Hal itu penting supaya perhatian dan fikiran terarah ke hal yang sama.

b) *Kegiatan Selama Menggunakan Media*

Yang perlu dijaga selama kita menggunakan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan.

c) *Kegiatan Tindak Lanjut*

Maksud kegiatan tindak lanjut ini ialah untuk menajagi apakah tujuan telah tercapai dan untuk memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang disampaikan melalui media bersangkutan.

⁸⁷ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: RajaGrafindo Persada: 1993) Hal.197-200

Bila media itu digunakan secara berkelompok, ajaklah berdiskusi untuk membicarakan apakah mereka mengalami gangguan dalam penggunaannya.

G. Profil TK Raudhatul Athfal Nurul Hikmah

Berdasarkan hasil pengamatan situasi belajar siswa kelas B TK Raudhatul Athfal Nurul Hikmah, dari sarana dan prasarana dapat dikatakan cukup. Di TK tersebut hanya terdapat 3 ruang yakni satu kelas A dan dua kelas B, dilengkapi kipas angin, di halaman terdapat beberapa permainan yang disebut Sentra Outdoor, seperti Ayunan, Perosotan, Tangga Majemuk, Jungkat Jungkit, Mangkok Putar. Jumlah siswa di TK Raudhatul Athfal Nurul Hikmah yaitu kelas A=10 dan kelas B=15 orang. Di TK tersebut terdapat 1 kepala sekolah dan 2 guru, dimana mereka masing-masing bertanggungjawab atas 1 kelas.

H. Rasional Pengembangan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media belajar untuk Taman Kanak-Kanak kelas B. Pengembangan ini adalah Pengembangan *Clipboard* (papan tempel) untuk Pengayaan pada Pembelajaran Iqra di TK Raudhatul Athfal Nurul Hikmah. Pembelajaran Iqra adalah bagian dari tema Sentral Ibadah.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model *Baker and Schutz* yang terdiri dari *formulation* (perumusan), *instructional specification*

(spesifikasi pembelajaran), *item tryout* (ujicoba materi), *product development* (pengembangan produk), *product tryout* (ujicoba produk), *product revision* (revisi produk), *operations analysis* (analisis operasi). Model ini dipilih karena prosesnya yang sistematis akan memudahkan pengembang dalam produksi.

Pada tema sentral ibadah terdapat materi pembelajaran iqra yang proses pembelajarannya belum maksimal, hanya terdapat buku bahan ajar, tidak ada media belajar. Akan lebih maksimal jika bahan ajar dilengkapi dengan media belajar yang tentunya sesuai dengan tema pelajaran. Pembelajarannya harus diperkaya agar lebih bervariasi. Oleh karenanya pengembangan clipboard untuk pengayaan pada pembelajaran iqra diharapkan dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan.

Clipboard (papan tempel) adalah media sederhana/tradisional yang berbentuk 2 dimensi, berbahan baku papan triplek dan kertas duplex. Media tersebut terdiri dari papan utama yang berukuran panjang 35cm dan lebar 28cm sebagai tempat menempelnya kertas duplex yang berukuran panjang 6cm dan lebar 6cm, kertas duplex dapat menempel karena pada papan utama terdapat penyangga di bagian bawah.

Dirancang dengan warna-warna cerah namun tetap kontras. Setiap potongan kayu triplek tersebut akan dilapisi kertas yang sudah bertuliskan 28 huruf Hijaiyah, 28 huruf latin dan 4 tanda baca.

Media Clipboard dilengkapi dengan buku petunjuk *Clipboard* yang terdapat dibagian dalam papan clipboard, buku petunjuk digunakan oleh guru sebagai acuan penggunaan media *Clipboard*. Pemberian buku petunjuk ini bertujuan agar guru atau pendamping agar lebih mudah dalam menggunakan media *Clipboard*.

Pada prosesnya ada beberapa prinsip yang melandasi pembuatan media pembelajaran, diantaranya bersifat multiguna dalam (hal ini clipboard dapat merangsang aspek motoric dan kognitif anak), bahan baku mudah di dapat dan murah, aman, menimbulkan kreativitas, sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana, dapat digunakan secara individu, kelompok, klasikal, dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Dalam media clipboard ada beberapa kalimat yang menerangkan penggunaan media secara umum. Tata bahasa yang digunakan dalam clipboard dibuat sesederhana mungkin, hanya 2-4 kata dalam satu kalimat, itupun kalimat pernyataan atau perintah.

Media *Clipboard* (papan tempel) untuk pengayaan pada pembelajaran iqra yaitu sebagai media pendukung dari penggunaan buku Iqra. Pengayaan disini adalah pengayaan yang bersifat *Horizontal*, artinya untuk memberikan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan konsep atau prinsip dalam materi yang telah dipelajari. Sebelum peserta didik menggunakan media *Clipboard*, sebelumnya anak akan belajar menggunakan buku Iqra terlebih dahulu dan ketika pengulangan

barulah menggunakan media *Clipboard* (papan tempel). *Clipboard* dibuat hanya mencakup satu tema, artinya tidak bisa digunakan untuk tema pembelajaran lain.

Media pembelajaran *clipboard* termasuk kedalam alat permainan edukatif, yang artinya segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (*edukatif*) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Ada persyaratan alat permainan edukatif, yaitu; mengandung nilai pendidikan; aman atau tidak berbahaya bagi anak; menarik dilihat dari warna dan bentuknya; sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak; Sederhana, murah dan mudah diperoleh; awet, tidak mudah rusak, dan mudah pemeliharaannya; ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak; berfungsi mengembangkan kemampuan anak.

I. Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian pengembangan Papan Tempel (Clipboard) dengan subtema Pembelajaran Iqro untuk siswa kelompok B di TK Raudhatul Athfal Nurul Hikmah ini, mengacu pada penelitian-penelitian yang relevan, diantaranya:

- a. Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Inggil Dengan Role Playing Media Papan Tempel Pada Siswa Kelas IV SDN 03 Tugurejo Semarang. Aditya Hendi Hendarto. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri

Semarang. 2013. Penelitian ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai budi pekerti para peserta didik dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jawa yang baik dan benar. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas, dilaksanakan dalam 3 siklus dengan satu pertemuan untuk setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap, Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes sedangkan analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Sumber : <http://lib.unnes.ac.id/17508/1/1401409219.pdf>

- b. Pengembangan media Pembelajaran Flash Card untuk Menstimulun Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di PKBM Kharisma Bangsa oleh Rr Indah Dariah Anisa S.Pd 2013. Krikulum dan Teknologi pendidikan. Penelitian ini menggunakan model Baker dan Schutz yang memiliki orientasi pada pengembangan produk. Adapun tujuh tahapan yang terdapat pada model Baker dan Schutz, yaitu; *formulasi produk, spesifikasi pembelajaran, item, tryout, pengembangan produk, uji coba produk, revisi produk dan analisis operasi*. Secara umum media pembelajaran flash card yang dikembangkan ini dapat dijadikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk memfasilitasi belajar anak-anak usia 5-6 tahun dalam mengenal kata benda dan menstimulun kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun di PKBM Kharisma Bangsa

BAB III

STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Strategi Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini yaitu menghasilkan media sederhana yang berbentuk dua dimensi, dengan nama (*clipboard* (papan tempel) untuk pengayaan pada pembelajaran Iqra kelas B di TK Nurul Hikmah JL.Multikarya 17, Matraman, Jakarta Timur. Media *clipboard* dibuat sebagai media pembelajaran interaktif untuk pendidikan taman kanak-kanak, dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan anak bisa lebih memahami, mengenal dan membaca huruf hijaiyah beserta tanda bacanya. Serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran Iqra agar lebih menyenangkan dan siswa bisa lebih aktif (*student center*).

2. Metode Pengembangan

Ditinjau dari tujuannya dalam pengembangan suatu produk penelitian ini dapat digolongkan sebagai penelitian pengembangan. Metode pengembangan yang dipakai dalam pengembangan media sederhana *Clipboard* ini sebagai media pembelajara Iqro dengan

menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada produk dari *Baker and Schutz*. Model ini dipilih karena jika dilihat dari langkah-langkahnya mudah dipahami oleh pengembang, sistematis, simple, serta mudah digunakan untuk mengembangkan suatu produk media sederhana *Clipboard*. Dalam model pengembangan *Baker and Schutz* ini terdapat tujuh tahap yang dilakukan untuk media yaitu: tahap perumusan, tahap spesifikasi langkah, tahap ujicoba, butir soal, tahap pengembangan produk, tahap ujicoba produk, dan tahap analisis operasi.

3. Responden

Penelitian pengembangan ini melibatkan beberapa pengkaji dan responden yang meliputi:

a. Pengkaji

Pengkaji terdiri dari ahli materi yaitu dosen Pendidikan Bahasa Arab yang akan memberikan penilaian mengenai ketepatan materi yang akan disajikan pada produk yang dikembangkan.

Ahli media dari dosen yaitu dosen Teknologi Pendidikan yang akan memberikan penilaian dan masukan mengenai produk yang dikembangkan.

Ahli desain pembelajaran yaitu dosen Pendidikan Anak Usia Dini yang akan memberikan penilaian dan masukan mengenai

desain dan metode pembelajaran yang disajikan pada produk yang dikembangkan agar sesuai dengan jenjang pendidikan serta karakteristik anak. Uji coba yang dilakukan kepada pengkaji menggunakan skala *Likert* dengan rentang nilai 1-4.

b. Responden

Responden dalam uji coba *clipboard* adalah siswa taman kanak-kanak menggunakan penilaian unjuk kerja dan seorang guru kelas di TK R.A Nurul Hikmah kelas B menggunakan skala *Guttman* dengan jawaban YA dan TIDAK.

4. Instrumen

Pada tahap awal penelitian dilakukan pengumpulan data melalui observasi kepada guru dan kepala sekolah, informasi yang didapatkan dijadikan latarbelakang dalam pengembangan media.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa kuesioner. Kuesioner berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang kesesuaian isi materi dan kualitas dari media *Clipboard (papan tempel)*.

Kuesioner ini akan dibagikan kepada para pengkaji yaitu ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran. Penilaian untuk kuesioner ini menggunakan skala *Likert* 1-4 dengan kategori sebagai berikut:

1= Kurang Baik

3= Baik

2= Cukup

4= Sangat Baik

Kuesioner untuk responden dalam hal ini guru kelas menggunakan kuesioner dengan skala *Guttman*, Ya=1 atau Tidak=0



: YA



: TIDAK

Selain itu, kuesioner untuk pengkaji maupun responden dalam hal ini guru kelas disertai kolom pertanyaan terbuka untuk mendapatkan komentar, kritik, dan saran.

Sedangkan uji coba responden dalam hal ini untuk siswa taman kanak-kanak menggunakan penilaian unjuk kerja. penilaian unjuk kerja dilakukan berdasarkan tugas anak didik dalam melakukan perbuatan yang dapat di amati.

Penilaian unjuk kerja tidak memiliki kriteria benar salah melainkan ingin mengetahui derajat kesuksesan atau kualitas, untuk itu diperlukan sebuah rubric yang sederhana dan jujur yang mencerminkan kriteria kinerja.⁸⁸ Dalam hal ini pengembang menggunakan rubric penilaian unjuk kerja dengan kriteria sebagai berikut:

- Pelafalan dan intonasi: 0=kurang; 25=sedang; 50=baik.
- Keberanian: 0=tidak berani; 25= kurang berani; 50=berani.

⁸⁸ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (Jakarta; KENCANA, 2011) Hal.273-274

B. Prosedur Pengembangan

Dalam pengembangan *Clipboard* (*papan tempel*) menggunakan model pengembangan dari model Baker dan Schutz.

Tabel 3.1 Model Pengembangan Baker & Schutz

1	<i>Formulation</i>
2	<i>Instructional specifications</i>
3	<i>Item tryout</i>
4	<i>Product development</i>
5	<i>Product tryout</i>
6	<i>Product revision</i>
7	<i>Operations analysis</i>

Berikut adalah tahapan pengembangan media sederhana *Clipboard*:

1. **Formulation (Perumusan)**

Berikut ini adalah 3 aturan tahap perumusan:

Aturan pertama adalah pertimbangan keluasan dari produk harus sesuai dengan pentingnya produk. Aturan kedua adalah mengetahui manfaat dari produk pembelajaran yang akan dikembangkan, dalam hal ini pengembang menganalisis hasil dari wawancara dan diskusi untuk merumuskan manfaat yang akan dihasilkan dari penggunaan media yang akan dikembangkan.

Aturan ketiga adalah membenarkan bahwa ini pengembangan produk yang baru dan memastikan tidak ada produk pesaing

berkualitas tinggi. Dalam hal ini pengembang merumuskan hasil observasi terkait produk pesaing, untuk nantinya dijadikan acuan dalam mendesign media sehingga dapat menghindari pembuatan komponen media yang serupa.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, didapatkan hasil: Konsep *clipboard*, Rumusan manfaat *clipboard*, Produk pesaing

2. *Instructional Spesification* (Spesifikasi Pembelajaran)

Pada tahap ini pengembang melakukan diskusi dengan guru kelas untuk menentukan tujuan pembelajaran berupa deskripsi perilaku peserta didik. Pada tahap ini merumuskan tujuan pembelajaran yang berupa standar kompetensi, perumusan disesuaikan dengan tujuan dari mata pelajaran yang ada.

Lalu menentukan spesifikasi pembelajaran yang mencakup perumusan perilaku awal (*entry behavior*). Pada tahap ini merumuskan kompetensi dasar, perumusan didiskusikan dengan guru kelas.

Serta menentukan kriteria untuk menilai respon peserta didik. Pada tahap ini ditentukan pola penggunaan yang artinya dibuat untuk menjadi standar penggunaan media. Agar nantinya dapat diketahui apakah siswa dapat menggunakan media sesuai dengan alur yang telah ditetapkan sebelumnya.

Pengembang juga menentukan metode yang jelas untuk melihat apakah produk pembelajaran dapat mempengaruhi peserta didik. Pada tahap ini dirumuskan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak, metode pembelajaran tersebut di adopsi dari teori yang dicetuskan para ahli.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, didapatkan hasil: Rumusan Spesifikasi Pembelajaran; Garis Besar Isi Media (GBIM); Gambaran Kegiatan Pembelajaran; Pola penggunaan clipboard (papan tempel).

3. *Item Tryout (Ujicoba Materi)*

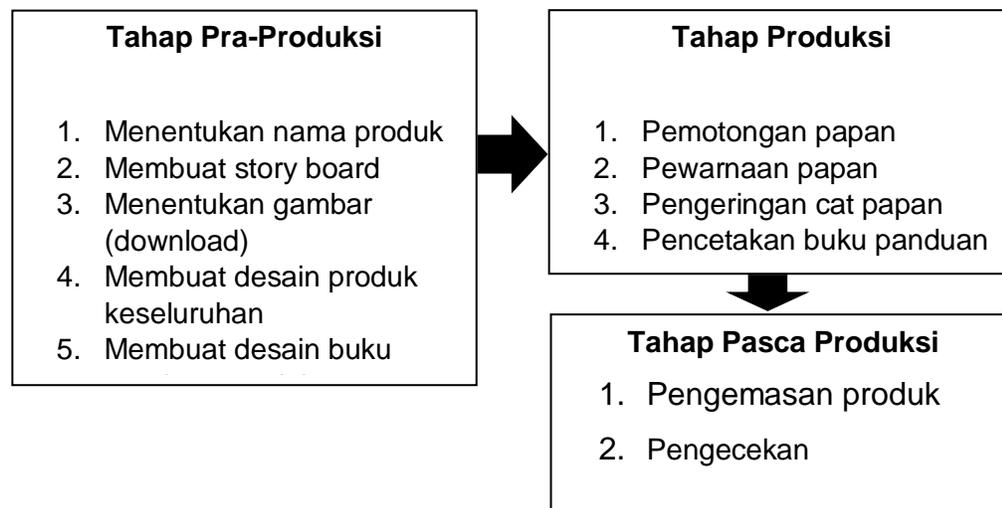
Pada tahap ini pengembang mengidentifikasi karakteristik siswa agar pengembang dapat mengukur kemampuan anak sebelum pengembang melakukan review produk *clipboard* kepada para ahli. Pengembang melakukan diskusi berupa tanya jawab dengan guru kelas untuk mengukur perilaku awal peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran iqra. Tingkat keberhasilan ujicoba siswa tidak dapat dinilai melalui instrumen soal, tetapi untuk siswa taman kanak-kanak ini akan dilihat melalui pengamatan dan respon anak ketika belajar menggunakan media *clipboard* sesuai rubric penilaian unjuk kerja.

Selain itu pada tahap ini pengembang menyusun kisi-kisi instrumen kuesioner untuk ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, didapatkan hasil: kisi-kisi instrument ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, guru kelas dan rubrik penilaian unjuk kerja untuk siswa.

4. *Product Development (Pengembangan Produk)*

Pada tahap ini, pengembangan produk berupa media sederhana *Clipboard (papan tempel)*. Tahapan-tahapan yang dilakukan adalah:



Gambar 3.1
Sistematika Membuat Media Clipboard

TAHAP PRA-PRODUKSI

a. Menentukan Nama Produk

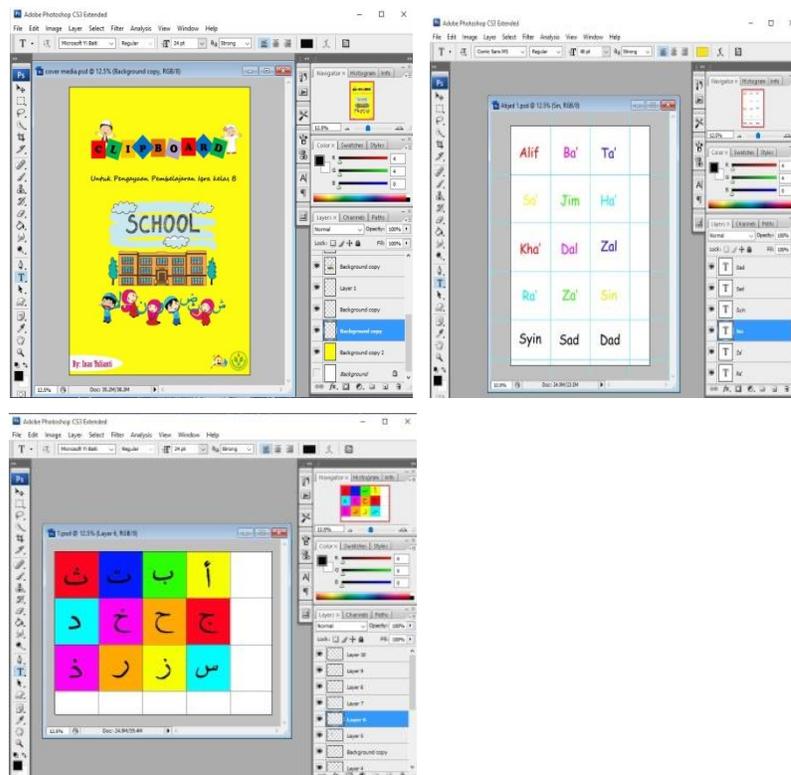
Pada tahap ini menentukan nama produk yang mana akan ditulis dalam cover media itu sendiri.

b. Menentukan Gambar

Proses mendownload gambar dilakukan melalui internet. Gambar-gambar yang diperlukan untuk kelengkapan media *clipboard*, potongan papan huruf hijaiyah dan buku panduan.

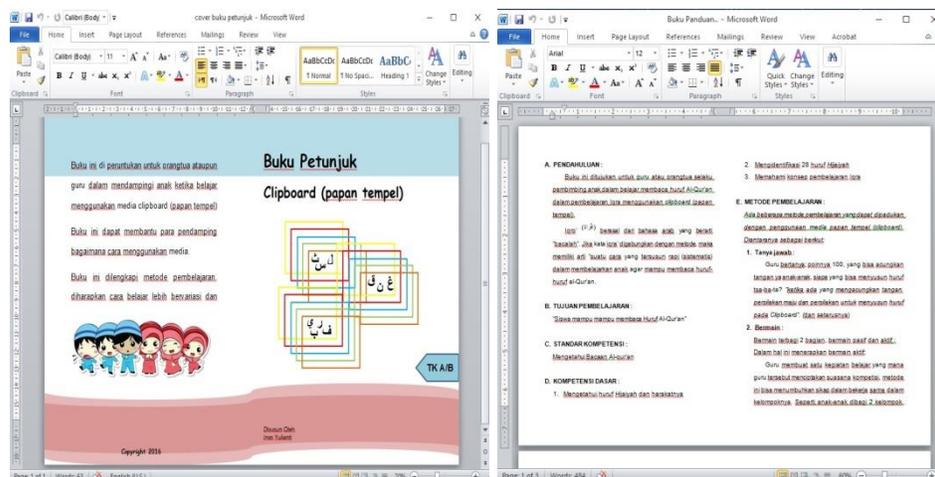
c. Membuat Produk Keseluruhan

Desain produk dibuat untuk memberikan gambar produk secara utuh, sehingga mudah untuk di diskusikan. Produk dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS3* dan *aplikasi Paint*.



d. Membuat Buku Panduan

Buku panduan dibuat untuk memudahkan guru atau pengguna dalam menggunakan media *Clipboard*. Cara penggunaan tersebut dimuat dalam buku panduan disertai dengan rianin SK, KD dan Indikator pembelajaran serta pendahuluan yang memuat arahan pembelajaran lqro.



TAHAP PRODUKSI

a. Pemotongan Papan

Pemotongan menggunakan gergaji kayu, lalu dipotong sesuai ukuran yang telah ditentukan.



b. Pewarnaan Papan

Pewarnaan dilakukan ketika papan sudah selesai dibentuk dan dipotong. Warna cat dasar berwarna hitam, dan potongan papan untuk huruf hijaiyah dipilih warna cerah seperti merah, kuning, hijau, biru.



c. Pengeringan Cat Papan

Pengeringan dilakukan segera setelah pewarnaan selesai. Disarankan pewarnaan ketika cuaca cerah. Karena pengeringan mengandalkan sinar matahari.

d. Pencetakan Buku Panduan Produk

Buku panduan terdiri dari cover dan halaman isi. Cover dicetak dengan menggunakan kertas *art paper*, dilengkapi gambar, dan tulisan teks berwarna hitam. Halaman isi berjumlah 5 halaman dengan menggunakan kertas A4 80 gram.

TAHAP PASCA PRODUKSI

a. Pengemasan produk

Pengumpulan komponen-komponen media untuk ditata penempatannya sehingga cukup dalam satu kotak.

b. Pengecekan

Adalah proses pengecekan ulang apakah komponen produk sudah lengkap atau belum.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, didapatkan hasil: *storyboard*, buku petunjuk, *karakteristik produk clipboard*.

5. *Product Tryout* (Ujicoba Produk)

a. *Expert Review*

Review atau peninjauan ahli merupakan evaluasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, hasil *review* yang dilakukan oleh para ahli akan menjadi acuan

perbaikan yang bermanfaat untuk meningkatkan kualitas media *clipboard*.

b. *One to One*

Ujicoba *one to one* dilakukan oleh pengembang dengan melibatkan tiga orang pengguna yaitu siswa taman kanak-kanak kelas B. Ketiga siswa dipilih secara acak dengan kemampuan yang berbeda yaitu siswa yang sedang, di atas sedang, dan di bawah sedang.

Ujicoba ini tidak dilakukan dengan memberi kuesioner, hal tersebut di karenakan dalam penelitian ini respondennya adalah siswa taman kanak-kanak yang belum bisa mengemukakan pendapat perihal teknis media *clipboard*. Oleh karenanya pengembang melakukan ujicoba dengan cara penilaian unjuk kerja.

Penilaian unjuk kerja adalah penilaian kinerja di mana siswa mengetahui bahwa dirinya dinilai dengan melalui kegiatan yang menunjukkan kinerjanya maupun menyelesaikan suatu proyek.⁸⁹

Dalam hal ini proses ujicoba dilakukan dengan pengamatan secara langsung apakah anak dapat menyelesaikan tugas sesuai kompetensi dasar yang tertera pada rubric penilaian unjuk kerja.

⁸⁹⁸⁹ Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (KENCANA; Jakarta, 2011) Hal.273

sebelum penilaian unjuk kerja dilakukan, guru akan menjelaskan tujuan serta cara penggunaan media clipboard itu sendiri. Pengamatan respon anak dilengkapi dengan rubric penilain unjuk kerja yang akan diisi oleh guru kelas. cara tersebut dilakukan karena melihat karakteristik sasaran yang belum bisa menjawab soal.

Ujicoba dilakukan dengan mengajak anak bermain menggunakan *clipboard*. Guru hanya mengarahkan anak sesuai acuan yang tertera di *rubric*, lalu dilihat apakah anak bisa melakukan tugas tersebut.

c. *Small Group*

Ujicoba pada tahap ini tidak berbeda jauh dengan tahap one to one. Yang membedakan hanya jumlah respondennya saja. Pada *small group* melibatkan 5 orang anak yang dipilih secara acak. Sebelum pengamatan dilakukan, guru akan menjelaskan tujuan serta cara penggunaan media *clipboard* itu sendiri.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, didapatkan hasil: penilaian media *clipboard* (papan tempel) untuk pengayaan pada pembelajaran iqra kelas B.

6. *Product Revision* (Revisi Produk)

Setelah mendapatkan hasil dari evaluasi formatif, maka pada langkah ini pengembang melakukan revisi terhadap media clipboard, dari berbagai aspek yang dianggap kurang oleh *expert review* dan guru kelas.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, didapatkan hasil: Media *clipboard* untuk pengayaan pada pembelajaran iqra di TK RA.Nurul Hikmah kelas B

7. *Operations Analysis* (Analisis Operasi)

Pada tahap ini akan disimpulkan kegiatan pengembangan dari awal proses hingga akhir, dan penjabaran mengenai kelebihan maupun kekurangan dari produk *clipboard* (papan tempel) untuk pembelajaran.

Berdasarkan kegiatan yang dilakukan, didapatkan hasil: Gambaran keseluruhan proses pengembangan media *clipboard* untuk pengayaan pembelajaran iqra.

C. Teknik Analisis Data

Untuk melakukan perhitungan pada evaluasi formatif dilakukan dengan menggunakan statistik sederhana. Data yang telah terkumpul dari pengkaji dan responden diolah untuk mendapatkan nilai rata-rata,

untuk menafsirkan data kuantitatif menjadi data kualitatif digunakan acuan sebagai berikut:

1. Kuesioner Untuk Pengkaji

Penilaian kuesioner ini digunakan oleh pengkaji yaitu ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran menggunakan *skala Likert* 1-4 dengan rentang nilai sebagai berikut:

$$\text{Rentang nilai} = \frac{\text{Nilai maksimum} - \text{Nilai minimum}}{\text{Jumlah pilhan jawaban}}$$

$$\text{Rentang nilai} = \frac{4 - 1}{4} = 0,75$$

Dalam mengolah data hasil kuesioner, pengembang menggunakan statistik sederhana, sebagai berikut:

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{Jumlah keseluruhan skor}}{\text{Jumlah butir soal}}$$

Keterangan:

1,00 - 1,75 = Kurang Baik

1,76 – 2,50 = Cukup Baik

2,51 – 3,25 = Baik

3,26 – 4,00 = Sangat Baik

2. Kuesioner Untuk Guru

Penilaian kusioner ini digunakan oleh responden dalam hal ini guru kelas menggunakan skala *Guttman* untuk jawaban “ya” diberikan skor 1 dan jawaban “tidak” diberikan skor “0”.⁹⁰

kuesioner dihitung penilaiannya dengan rumus:

$$\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah seluruh nilai}} \times 100\%$$

Dari hasil persentase tersebut dibuat kesimpulan menggunakan teknik deskriptif untuk mendapatkan gambaran sejauh mana produk dapat diterima oleh responden. Berikut ini acuan pengembang dalam menafsirkan data kuantitatif dan kualitatif.⁹¹

Tabel 3.2 Interpretasi Skala *Guttman*

Persentase	Interprestasi
0%	Tidak ada
0,1% - 20%	Sedikit sekali
20,1% - 39,9%	Sebagian kecil
40% - 49,9%	Kurang dari sebagian
50%	Sebagian
50,1% - 69,9%	Lebih dari sebagian
70% - 89,9%	Sebagian besar
90% - 99,9%	Hampir semua
100%	Semua

⁹⁰ Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, (Jakarta; Raja Graindo 1996) Hal.74

⁹¹ *Ibid.*, Hal.75

3. Penilaian Unjuk Kerja

Penilaian unjuk kerja ini digunakan untuk menilai kinerja anak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, melalui pengamatan secara langsung guru memberikan nilai sesuai dengan ketentuan yang tertera dalam rubric penilaian unjuk kerja.

Penilaian unjuk kerja tidak memiliki kriteria benar salah melainkan ingin mengetahui derajat kesuksesan atau kualitas, untuk itu diperlukan sebuah rubric yang sederhana dan jujur yang mencerminkan kriteria kinerja.⁹²

Kriteria penilaian unjuk kerja diantaranya sebagai berikut:

- Pelafalan dan intonasi: 0=kurang; 25=sedang; 50=baik.
- Keberanian: 0=tidak berani; 25= kurang berani; 50=berani.

Setelah dilakukan penilaian akan didapatkan skor akhir, skor ini hanya untuk mengetahui kualitas masing-masing anak.

skor 100 artinya anak sudah menguasai materi,

skor 75 artinya anak hampir menguasai materi,

skor 50 artinya anak cukup menguasai materi,

skor 25 artinya anak tidak menguasai materi.

⁹² Trianto, *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik* (Jakarta; KENCANA, 2011) Hal.273-274

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

D. Nama Produk

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa media sederhana dua dimensi yang dibuat sesuai dengan karakteristik pengguna dan tentunya sesuai dengan tema pelajaran. Produk ini berisikan model huruf hijaiyah beserta tanda baca yang di muat dalam potongan-potongan papan. Hasil pengembangan ini dinamakan “*Clipboard* (papan tempel) untuk Pengayaan Pembelajaran Iqra Kelas B” yang dapat dimanfaatkan pada jenjang taman kanak-kanak kelas B.

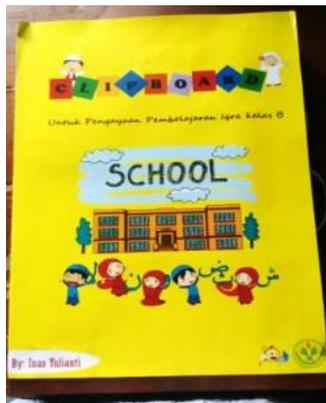
E. Karakteristik Produk

Berikut ini akan dijelaskan spesifikasi dari hasil pengembangan produk

1. Cover *Clipboard*

Cover berjudul “*Clipboard* untuk pengayaan pembelajaran Iqra kelas B” dicetak dikertas *art paper* dengan *digital printing full color*.

Menggunakan huruf *Comic Sans Ms, Lucida Handwriting*.

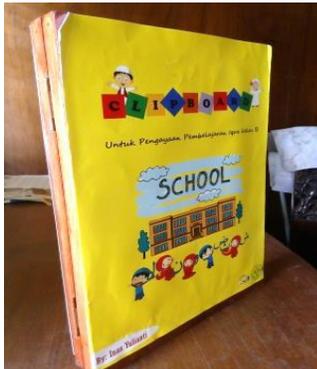


2. *Clipboard* (papan tempel)

Dilengkapi pegangan agar mudah dipindahkan dan dibawa kemana saja. Karena *clipboard* itu sendiri dijadikan sebagai wadah menyimpan komponen clipboard dan tempat menempelnya huruf, sehingga dapat dibuka dan ditutup, oleh karenanya dilengkapi pengunci sederhana.



Tinggi *Clipboard* 38,5 cm.



Lebar persatu sisi *clipboard* 28 cm, Lebar keseluruhan 56 cm,



Tebal persatu sisi clipboard (terbuka) 3 cm. Tebal keseluruhan (tertutup) 6 cm.



Bagian dalam *Clipboard*: terdapat sekat-sekat untuk menempelkan potongan huruf hijaiyah berukuran 6 cm dan tanda baca harakat yang berukuran 4 cm.



3. Penyangga *Clipboard*

Memiliki tinggi 26 cm. lebar keseluruhan 52 cm dan persatu sisi 26 cm



ketebalan persatu sisi 0,7 mm dan tebal keseluruhan 1,4 cm



penyangga ini digunakan untuk menopang *clipboard* dengan posisi penyangga 90°

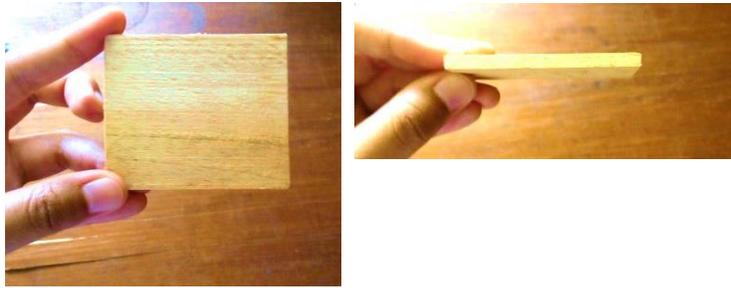


4. Potongan Huruf Hijaiyah dan Latinnya

Penulisan huruf terbagi dua, yakni huruf hijaiyah dan huruf latinnya berjumlah 28 huruf. Dicetak menggunakan kertas karton *art paper* dengan *digital printing*. Jenis huruf untuk huruf hijaiyah ialah *Sakkal Majalla* dan huruf latin menggunakan *comic Sans MS*. Potongan kertas berukuran panjang 5 cm, lebar 6 cm.



Potongan kertas huruf hijaiyah beserta latinnya akan ditempelkan secara bolak balik di triplek yang ukurannya telah disamakan. Ketebalan triplek 0,3 mm

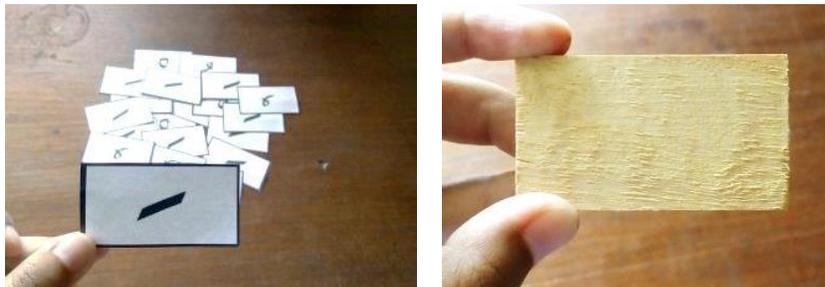


5. Potongan Tanda Baca Harakat

Tanda baca harakat berjumlah 4, setiap tanda baca akan di gandakan

1. Dicetak menggunakan kertas *art paper* dengan *digital printing*. Jenis huruf yang digunakan untuk tanda baca harakat ialah *Sakkal Majalla*.

Potongan kertas memiliki panjang 3 cm, lebar 6 cm.



Potongan kertas tanda baca harakat akan ditempelkan secara bolak balik di triplek yang ukurannya telah disamakan dengan potongan kertas itu sendiri. Ketebalan triplek 0,3 mm.

6. Buku Petunjuk

Buku ini berisikan pendahuluan, tujuan pembelajaran, standar kompetensi, kompetensi dasar, metode penggunaan dan cara penggunaan yang terdiri dari 4 halaman dengan ukuran kertas A5.



F. Deskripsi Hasil Prosedur Pengembangan

Berikut ini hasil dari tahapan-tahapan model *Baker and Schutz*, diantaranya:

1. Perumusan (*formulation*)

a. Konsep clipboard

Untuk media *clipboard* ini ditujukan untuk siswa taman kanak-kanak untuk melengkapi pembelajaran Iqro. *Clipboard* yang dikembangkan menerapkan konsep susun dan bongkar pasang karena mudah dimengerti oleh anak prasekolah, yang pada umumnya sering ditemukan media berkonsep susun dan bongkar pasang di lembaga prasekolah seperti taman kanak-kanak, hanya

segi fisik yang membedakan masing-masing media. Oleh karena itu pengembang meyakini akan sangat mudah dalam penyebarannya.

b. Rumusan manfaat clipboard

Clipboard (papan tempel) dikategorikan sebagai pengembangan media pembelajaran. Pengembang membuat *clipboard* untuk menambah variasi media belajar dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sebagai media belajar sehingga kualitas belajar pun akan meningkat serta memberikan kesan bahwa belajar tidak selalu dengan buku.

c. Produk pesaing

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dipasarkan ataupun dibuat secara pribadi oleh guru yang berbahan baku papan, diantaranya: Papan magnet, papan buletin, papan flanel.

Dari segi fisik belum ada media yang serupa dengan *clipboard*, tetapi untuk konsep banyak ditemukan seperti kartu huruf bergambar, flashcard, balok huruf. Yang intinya mengenalkan bentuk huruf ataupun angka yang dapat membantu anak dalam belajar membaca, menulis, menghitung. Dalam hal ini *clipboard* (papan tempel) akan memuat huruf hijaiyah (pisah dan sambung) dalam setiap potongan papannya, sehingga bisa disusun membuat beberapa kata pada papan utama sebagai media tempelnya.

2. Spesifikasi Pembelajaran (*Specification Instructional*)

Pada tahap ini pengembang telah merumuskan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indicator yang mengacu pada kurikulum yang diterapkan sekolah yaitu kurikulum KTSP.

Tabel 4.1 Rumusan Spesifikasi Pembelajaran

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
Siswa mampu membaca huruf hijaiyah	Mengetahui huruf Hijaiyah dan harakatnya	1) Mengenal 28 huruf Hijaiyah 2) Mengenal harakat
	Mengidentifikasi 28 huruf <i>Hijaiyah</i>	3) Mengurutkan huruf hijaiyah tunggal
	Memahami konsep pembelajaran iqra	4) Mengetahui penempatan harakat 5) Menyebutkan huruf hijaiyah yang diberikan harakat

Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media (GBIM)

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi	Daftar Pustaka
Siswa mampu membaca Huruf Hijaiyah	Mengetahui huruf Hijaiyah dan harakatnya	- Mengenal 28 huruf Hijaiyah - Mengenal harakatnya	Iqra 1	Humam, As"ad. 2000. <i>Buku Iqra"</i> , <i>Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur"an</i> , (Jilid 1-3) Yogyakarta; Team Tadarus AMM
	Mengidentifikasi 28 huruf <i>Hijaiyah</i>	- Mengurutkan huruf hijaiyah tunggal		
	Memahami konsep pembelajaran iqra	- Mengetahui penempatan harakat - Menyebutkan huruf hijaiyah yang diberikan harakat		

Tabel 4.3 Gambaran Kegiatan Pembelajaran

No	Pembelajaran iqra	
1	Tujuan pembelajaran	Siswa mampu membaca huruf hijaiyah tunggal maupun huruf hijaiyah yang sudah diberikan harakat
2	Standar kompetensi	Siswa mampu membaca Huruf Hijaiyah
3	Kompetensi dasar	a. Mengetahui huruf Hijaiyah dan harakatnya b. Mengidentifikasi 28 huruf <i>Hijaiyah</i> c. Memahami konsep pembelajaran
4	Indikator	a. Mengenal 28 huruf Hijaiyah b. Mengenal harakat c. Mengurutkan huruf hijaiyah tunggal d. Mengetahui penempatan harakat e. Menyebutkan huruf hijaiyah yang diberikan harakat
5	Kegiatan	a. Siswa mendengarkan penjelasan dan arahan permainan b. Siswa dibagi dua kelompok besar c. Siswa mengakhiri permainan
6	Media pembelajaran	Clipboard (papan tempel)
7	Alat yang dibutuhkan	Papan tulis, spidol
8	Metode pembelajaran	Ada beberapa metode pembelajaran yang dapat dipadukan dengan penggunaan media papan tempel (clipboard). Diantaranya sebagai berikut: 1. Tanya jawab Contoh kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> - Guru menempelkan huruf hijaiyah dan tanda baca, dibaca seperti apa? - Lalu ganti tanda baca tetapi masih dengan huruf yang sama, dibaca seperti apa? - Ganti huruf hijaiyah, tetapi masih dengan tanda baca yang sama, dibaca seperti apa? Dan seterusnya .. 2. Bermain aktif - Menjodohkan Contoh kegiatan: Guru menempelkan huruf hijaiyah, lalu anak di minta mencari huruf latinnya. Begitupun sebaliknya

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru melafalkan huruf hijaiyah, lalu di satu huruf guru berhenti agar selanjutnya dilanjutkan oleh anak - Lafalkan huruf hijaiyah oleh anak secara bergantian persatu huruf
9	Kondisi kelas	<ul style="list-style-type: none"> a. Rapih dan tertib di bangku masing-masing b. Pembelajaran dilakukan individu, berkelompok, ataupun klasikal. c. Jika pembelajaran telah selesai, guru memberikan kesimpulan atas apa yang telah dipelajari.
10	Sumber belajar	Humam, As"ad. 2000. <i>Buku Iqra", Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur"an</i> , (Jilid I-3) Yogyakarta; Team Tadarus AMM

Penggunaan *Clipboard* (Papan Tempel) sebagai salah satu media belajar yang bisa digunakan secara mandiri dan kelompok, klasikal, digunakan setelah anak mempelajari buku iqra sebelumnya.

Terdapat 3 langkah utama yang di usung oleh Sadiman., dkk dalam bukunya Media Pendidikan. Yaitu (kegiatan Persiapan, pelaksanaan dan kegiatan tindak lanjut). Berikut pola penggunaanya:

Tabel 4.4 Pola penggunaan clipboard (papan tempel)

Pola Penggunaan Media	
Persiapan:	
Buat kelompok jika pembelajaran secara berkelompok., Lalu bacakan aturan dan tujuan dalam buku panduan clipboard. Anak terlebih dahulu di ajak bernyanyi agar lebih bersemangat.	
Pelaksanaan:	
<ul style="list-style-type: none"> a. siapkan papan utama, pasangkan penyangga clipboard b. keluarkan potongan papan yang memuat huruf hijaiyah. c. Anak dikenalkan bentuk huruf dan bunyi, juga akan diminta menyusun setiap huruf hijaiyah. (d disesuaikan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru) d. Hindarkan dari gangguan-gangguan yang dapat mengganggu konsentrasi dan perhatian anak. 	
Tindak lanjut:	
Berikan kesimpulan, dan ajaklah berdiskusi apa saja yang mereka dapatkan, dan apa saja kesulitan yang mereka hadapi.	

3. Uji coba Materi (*tem Tryout*)

Hasil yang diperoleh pada tahap ini pengembang mengambil kesimpulan bahwa adanya kesulitan yang dihadapi anak dari segi materi yaitu seringnya terjadi kekeliruan terhadap penyebutan huruf hijaiyah, sedangkan untuk segi teknis pembelajaran iqra didapatkan hasil bahwa tidak adanya media pendukung yang digunakan untuk pengayaan pembelajaran Iqra. Oleh karenanya pengembang mengembangkan media clipboard yang diharapkan dapat membantu guru untuk memaksimalkan proses pembelajaran iqra.

Sebelum produk di ujitobakan kepada pengguna, pengembang akan melakukan review produk kepada ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran dengan melampirkan kuesioner dengan *skala Likert 1-4*. Berikut adalah kisi-kisi instrumen *expert review*.

Tabel 4.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	No Soal
Materi	Muatan materi pada clipboard	Kesesuaian kompetensi dasar dengan isi clipboard	1	1
		Kesesuaian materi ajar dengan isi clipboard	1	2
		Kelengkapan isi media <i>Clipboard</i>	3	3,4,5
		Kejelasan isi materi yang tertuang pada Clipboard	1	6
		Kesesuaian symbol huruf hijaiyah dan tanda baca pada potongan papan Clipboard	2	7,8
		Kejelasan symbol huruf hijaiyah dan tanda baca pada potongan papan Clipboard	2	9,10
		Kejelasan gambar/symbol huruf hijaiyah	1	11

		pada potongan papan Clipboard yang memiliki makrah yang sama		
		Kesesuaian tingkat kesukaran media Clipboard dengan siswa taman kanak-kanak	1	12
		Kesesuaian media Clipboard sebagai alat peraga dalam mempelajari materi (penyusunan huruf hijaiyah)	1	13
Keterbacaan	Tekstual	Kejelasan huruf hijaiyah pada Clipboard	3	14,15,16
		Kejelasan tanda baca pada Clipboard	3	17,18,19
	Bahasa	Kesesuaian EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipbard	1	20
		Kesesuaian jumlah kata dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipboard	1	21
		Kejelasan SPO dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipboard	1	22
Prinsip media pembelajaran	Prinsip clipboard	Fungsi Clipboard yang multiguna	3	23,24,25
		Kesesuaian Clipboard dengan tujuan pembelajaran iqra	1	26
		Kesesuaian Clipboard dengan berbagai jenis kelompok belajar	3	27,28,29
		Keamanan media Clipboard	1	30

Tabel 4.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	No Soal
Desain Pesan Clipboard	Visual	Pola Dasar		
		Konsistensi bentuk huruf hijaiyah dan tanda baca	2	1,2
		Bentuk yang menarik	1	3
		Penempatan setiap unsur	1	4
		Layout		
		Daya tarik layout pada sampul depan media Clipboard		5
		Daya tarik ilustrasi pada isi media Clipboard		6
		Warna		
Kontras sosok latar	1	7		

		Daya tarik warna	1	8	
		Kesesuaian warna	2	9,10	
	Verbal	Bahasa			
		Kesesuaian EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipbard	1	11	
		Kesesuaian jumlah kata dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipboard	1	12	
		Kejelasan SPO dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipboard	1	13	
		Kejelasan huruf hijaiyah pada Clipboard	3	14,15,16	
		Kejelasan tanda baca pada Clipboard	3	17,18,19	
	Produk si	Kesesuaian ukuran Clipboard		20	
		Kesesuaian jenis kayu yang digunakan		21	
		Kerapihan media Clipboard		22	
		Fleksibilitas media Clipboard		23	
		Kemudahan Penggunaan media Clipboard		24	
	Materi	Muatan Materi	Kelengkapan isi media <i>Clipboard</i>	3	25,26,27
			Kejelasan symbol huruf hijaiyah dan tanda baca pada potongan papan Clipboard	2	28,29
Prinsip media pembelajaran	Prinsip Clipbo ard	Fungsi Clipboard yang multiguna	3	30,31,32	
		Kesesuaian Clipboard dengan tujuan pembelajaran iqra	1	33	
		Kesesuaian Clipboard dengan berbagai jenis kelompok belajar	3	34,35,36	
		Keamanan media Clipboard	1	37	

Tabel 4.7 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran

Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	No Soal
Materi	Muatan Materi pada Clipbo ard	Kesesuaian kompetensi dasar dengan isi clipboard	1	1
		Kesesuaian materi ajar dengan isi clipboard	1	2
		Kelengkapan isi media <i>Clipboard</i>	3	3,4,5
		Kejelasan symbol huruf hijaiyah dan tanda baca pada potongan papan Clipboard	2	6,7
		Kesesuaian tingkat kesukaran media	1	8

		Clipboard dengan siswa TK		
		Kesesuaian media Clipboard sebagai alat peraga dalam mempelajari materi (penyusunan huruf hijaiyah)	1	9
Pembelajaran Pengayaan	Sifat Pengayaan	Kesesuaian konsep pembelajaran pengayaan horizontal dengan clipboard	1	10
Pemanfaatan	Metode pembelajaran	Kesesuaian metode pembelajaran pada buku panduan clipboard	1	11
	Metode Penggunaan	Kesesuaian metode penggunaan pada buku panduan clipboard	1	12
	Pola penggunaan	Kesesuaian pola penggunaan pada buku panduan clipboard	1	13
Desain Pesan	Pola dasar	Kemenarikan bentuk Clipboard	1	14
	Bahasa	Kesesuaian EYD (Ejaan Yang Disempurnakan) dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipbard	1	15
		Kesesuaian jumlah kata dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipboard	1	16
		Kejelasan SPO dalam kalimat pernyataan/perintah pada Clipboard	1	17
Peserta didik	Karakteristik siswa TK	Kesesuaian clipboard dengan usia siswa TK	1	18
		Kesesuaian materi clipboard dengan usia siswa TK	1	19
Prinsip media pembelajaran	Prinsip Clipboard	Fungsi Clipboard yang multiguna	3	20, 21, 22
		Kesesuaian Clipboard dengan tujuan pembelajaran iqra	1	23
		Kesesuaian Clipboard dengan berbagai jenis kelompok belajar	3	24, 25, 26
		Keamanan media Clipboard	1	27

Review yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran menggunakan statistika sederhana yaitu dengan

penilaian *skala Likert* dan pertanyaan terbuka terkait komentar/saran produk *clipboard*.

Selanjutnya evaluasi produk untuk guru kelas berupa pertanyaan tertutup berdasarkan skala *Guttman* dengan jawaban YA dan TIDAK disertai alasan dari pemilihan jawaban sebagai pertanyaan terbuka.

Tabel 4.8 Kisi-Kisi Instrumen Pengguna (guru kelas)

Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Indikator	Butir Soal	No Soal
Materi	Muatan materi pada Clipboard	Kelengkapan isi media <i>Clipboard</i>	3	1,2,3
		Kesesuaian symbol huruf hijaiyah dan tanda baca pada potongan papan Clipboard	2	4,5
		Kejelasan gambar/symbol huruf hijaiyah pada potongan papan Clipboard yang memiliki makrah yang sama	1	6
Desain Pesan Clipboard	Pola dasar	Konsistensi bentuk huruf hijaiyah dan tanda baca	2	7,8
		Kemenarikan bentuk clipboard	1	9
	Warna	Daya tarik warna	1	10
		Kesesuaian komposisi warna	2	11,12
	Tekstual	Kejelasan huruf hijaiyah pada Clipboard	3	13,14,15
Kejelasan tanda baca pada Clipboard		3	16,17,18	
Pemanfaatan	Pola penggunaan	Kesesuaian pola penggunaan pada buku panduan clipboard	1	19
	Metode Penggunaan	Kesesuaian metode penggunaan pada buku panduan clipboard	1	20
	Metode pembelajaran	Kesesuaian metode pembelajaran pada buku panduan clipboard	1	21
Prinsip media pembelajaran	Prinsip clipboard	Kesesuaian Clipboard dengan berbagai jenis kelompok belajar	3	22,23,24
		Keamanan media Clipboard	1	25

Adapun evaluasi tahap *one to one* dan *small group* menggunakan penilaian unjuk kerja. Berikut adalah rubrik penilaian unjuk kerja yang digunakan pengembang untuk mengujicobakan produk kepada siswa taman kanak-kanak.

Tabel 4.9 Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Tema	Sentral Ibadah			
Aspek	Membaca			
Kompetensi Dasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui huruf Hijaiyah dan harakatnya 2. Mengidentifikasi 28 huruf <i>Hijaiyah</i> 3. Memahami konsep pembelajaran iqra 			
Hasil Belajar	Siswa dapat membaca huruf hijaiyah tunggal maupun berharakat			
Indikator	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal 28 huruf Hijaiyah 2. Mengenal harakat 3. Mengurutkan huruf hijaiyah tunggal 4. Mengetahui penempatan harakat Menyebutkan huruf hijaiyah yang diberikan harakat 			
Bentuk Penilaian	Penilaian Unjuk Kerja			
Instrumen Penilaian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak menyebutkan huruf hijaiyah ketika potongan huruf ditempelkan pada clipboard 2. Ana menyebutkan huruf yang diberi harakat ketika ditempelkan pada clipboard 3. Anak mengurutkan huruf hijaiyah sesuai dengan perintah guru 4. Anak menempatkan potongan harakat pada tempatnya di clipboard 5. Anak menyebutkan satu kalimat huruf hijaiyah yang ditempelkan pada clipboard. 			
Nomor	Nama Siswa	Aspek Penilaian		
		Pelafalan & Intonasi	Keberanian	Skor

<p>Kriteria :</p> <p>a. Pelafalan dan intonasi (kejelasan dan kebenaran pelafalan serta ketepatan intonasi): 0=kurang; 25=sedang; 50=baik</p> <p>b. Keberanian: 0=tidak berani; 25=kurang berani; 50=berani</p>				

4. Pengembangan produk (*Product Development*)

Hasil Pada tahap ini diantaranya:

e. Menentukan Nama Produk

Nama produk akan tertera dalam cover media itu sendiri, nama yang dipilih yaitu “Media Clipboard (papan tempel) untuk Pengayaan Pembelajaran Iqro Kelas B”

f. Menentukan Gambar

Gambar-gambar yang dibutuhkan untuk melengkapi media didapatkan dari internet yang bersumber dari www.freepik.com

g. Membuat Produk Keseluruhan

Pada tahap ini menghasilkan cover, potongan huruf hijaiyah, potongan gambar harakat yang berformat *JPG* Siap dicetak.

h. Membuat Buku Panduan

Pada tahap ini menghasilkan cover buku petunjuk beserta isinya yang ditulis dikertas A4.

TAHAP PRODUKSI

e. Pemotongan Papan

Pada tahap ini menghasilkan papan teriplek yang telah dipotong sesuai dengan keinginan, beserta potongan papan untuk huruf hijaiyah dan harakatnya.

f. Pewarnaan Papan

Pada tahap ini media clipboard telah dirangkai dan telah diberi pelitur untuk mendapatkan warna kayu.

g. Pengeringan Cat Papan

Pengeringan dilakukan dengan memanfaatkan sinar matahari, hanya dengan menjemur clipboard beberapa hari agar pelitur kering sempurna.

h. Pencetakan Buku Panduan Produk

Tidak hanya buku panduan yang dicetak tetapi cover media, huruf hijaiyah, harakat dan kata perintah pun tidak lupa untuk dicetak.

TAHAP PASCA PRODUKSI

c. Pengemasan produk

Komponen media *clipboard* yang terdiri dari potongan huruf hijaiyah, harakat, penyangga *clipboard* serta buku panduan akan tertata rapi dalam kotak clipboard itu sendiri.

d. Pengemasan produk

Adalah proses pengecekan ulang apakah komponen produk sudah lengkap atau belum.

5. Uji coba Produk (*Product Tryout*)

Pada tahap ini menghasilkan media *clipboard* (papan tempel) yang telah dikembangkan direview oleh ahli materi, ahli media serta ahli desain pembelajaran untuk mendapatkan revisi guna memperbaiki media *clipboard*. Berikut nilai rata-rata *expert review*.

Ahli Materi

Nama : R.A Barnabas

Jabatan : Dosen Pendidikan Bahasa Arab, UNJ.

Review yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4.10 Nilai Rata-Rata Ahli Materi

Aspek	Rata-Rata Per Aspek	Keterangan
Materi	3.85	Sangat Baik
Keterbacaan	3.78	Sangat Baik
Prinsip Media Pembelajaran	3.88	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan	3.83	Sangat Baik

Nilai rata-rata tersebut adalah hasil dari kuesioner pertanyaan terbuka ahli materi, adapun kuesioner berupa pertanyaan tertutup menghasilkan komentar dan saran sebagai bahan revisi

pengembang. Komentar serta saran yang diberikan yaitu dari segi keterbacaan, jenis huruf, serta jenis kertas yang digunakan.

Ahli Media

Nama : Retno W

Jabatan : Dosen Teknologi Pendidikan, UNJ.

Review ahli media menghasilkan nilai rata-rata sebagai berikut:

Tabel 4.11 Nilai Rata-Rata Ahli Media

Aspek	Rata-Rata Per Aspek	Keterangan
Prinsip Desain Pesan	3.42	Sangat Baik
Materi	3.60	Sangat Baik
Prinsip Media Pembelajaran	3.25	Baik
Rata-Rata Keseluruhan	3.42	Sangat Baik

Nilai tersebut adalah hasil dari kuesioner pertanyaan terbuka ahli media, adapun kuesioner berupa pertanyaan tertutup menghasilkan komentar dan saran sebagai bahan revisi pengembang. Komentar serta saran yang diberikan yaitu dari segi warna dasar produk, keamanan produk, bentuk keseluruhan produk.

Ahli Desain Pembelajaran

Nama : Hikmah M,Pd., MM

Jabatan : Dosen Pendidikan Anak Usia Dini, UNJ.

Review oleh ahli desain pembelajaran menghasilkan nilai berikut:

Tabel 4.12 Nilai Rata-Rata Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Rata-Rata Per Aspek	Keterangan
Materi	3.11	Baik
Pemanfaatan	3.00	Baik
Prinsip Desain Pesan	3.00	Baik
Peserta Didik	3.00	Baik
Prinsip Media Pembelajaran	3.60	Sangat Baik
Rata-Rata Keseluruhan	3.18	Baik

Nilai rata-rata tersebut adalah hasil dari kuesioner pertanyaan terbuka ahli desain pembelajaran, adapun kuesioner berupa pertanyaan tertutup menghasilkan komentar dan saran sebagai bahan revisi pengembang. Komentar serta saran yang diberikan yaitu dari segi pewarnaan background potongan, konsep media.

Pengguna (Guru Kelas)

Tahap selanjutnya di ujicobakan kepada pengguna, dalam hal ini guru kelas yaitu Ibu Nurjanah revisi yang bersifat masukan, kritik dan saran akan digunakan pengembang sebagai data tambahan untuk memperbaiki media *clipboard*. Didapatkan nilai rata sebagai berikut:

Tabel 4.13 Nilai Rata-Rata pengguna (guru kelas)

Aspek	Persentase	Interpretasi
Materi	100%	Semua
Prinsip Desain Pesan	100%	Semua

Pemanfaatan	100%	Semua
Prinsip Media Pembelajaran	100%	Semua
Hasil Keseluruhan	100%	Semua

Nilai rata-rata tersebut adalah hasil dari kuesioner pertanyaan terbuka guru kelas sebagai pengguna, adapun kuesioner berupa pertanyaan tertutup menghasilkan komentar dan saran sebagai bahan revisi pengembang. Komentar serta saran yang diberikan yaitu dari segi pewarnaan.

Setelah revisi selesai dilakukan oleh *expert review* serta *pengguna (guru kelas)* dan media *clipboard* pun telah diperbaiki sesuai komentar dan saran barulah media clipboard di ujicobakan kepada siswa TK R.A Nurul Hikmah.

Evaluasi *One to One* dan *Small Group*

Tabel 4.14 Penilaian Unjuk Kerja

Nomor	Nama Siswa	Aspek Penilaian		
		Pelafalan & Intonasi	Keberanian	Skor
1	Kamil	25	25	50
2	Rahmat	50	50	100
3	Risqi	50	50	100
4	Ramli	50	50	100
5	Alvi	25	50	75
6	Sabrina	50	50	100
7	Apri	50	50	100
8	Ayyas	25	50	75
9	Eric	25	25	50

Kriteria :

1. Pelafalan dan intonasi (kejelasan dan kebenaran pelafalan serta ketepatan intonasi): 0=kurang; 25=sedang; 50=baik
2. Keberanian: 0=tidak berani; 25=kurang berani; 50=berani

Pada prosesnya ketika tahap *one to one* anak silih berganti mendekati para guru untuk menanyakan “itu benda apa?”. Respon anak yang sederhana itu menandakan adanya ketertarikan dan penasaran terhadap *clipboard*. Ketika 3 orang anak sudah ditentukan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran, cara penggunaan serta metode pembelajaran apa yang akan digunakan. Dalam hal ini anak akan diminta membaca huruf yang sudah ditempelkan pada *clipboard*, dan juga anak diminta untuk mencari huruf lalu menempelkannya pada *clipboard*. pada prosesnya ada anak dengan lantang berteriak, “aku tau bu!”

Berbeda dengan tahap *small group* yang terdiri dari 6 orang anak sangat heboh pada proses pembelajarannya. Sama dengan tahap *one to one*, guru terlebih dahulu guru menjelaskan tujuan pembelajaran, cara penggunaan serta metode pembelajaran apa yang akan digunakan. Pada tahap ini guru membagi 2 kelompok, yang terdiri dari 3 orang anak, guru meminta masing-masing kelompok mencari huruf dan harakat lalu menempelkannya pada *clipboard*. selain itu guru menempelkan beberapa huruf pada

clipboard, lalu meminta masing-masing kelompok untuk membacanya. Pada tahap ini respon anak sangat bermacam-macam, ada anak yang membantu temannya karena tidak bisa membaca, ada juga anak yang saling memperebutkan potongan huruf hijaiyah untuk ditempelkan pada *clipboard*.

6. Revisi Produk (*Product Revision*)

Pada tahapan ini produk akan direvisi berdasarkan hasil uji coba dari *expert review* oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, pengguna (guru) sehingga apabila ada kekurangan atau kelemahan yang ada pada produk *clipboard* langsung dilakukan perbaikan agar produk menjadi lebih baik. Pengembang melakukan perbaikan pada beberapa aspek seperti gambar, warna, bentuk. Berikut penjabaran mengenai perbaikan yang sudah dilakukan yaitu sebagai berikut.

Ahli Materi

Tabel 4.15 komentar/saran/revisi ahli materi

Komentar/Saran pada tahap uji coba	Revisi
Gunakan huruf standar <i>Naskh</i>	Merubah jenis huruf menggunakan huruf <i>Sakkal Majalla</i>
Warna menunjukan makhraj	Huruf yang memiliki makhraj

	sama, warnanya diseragamkan
Gunakan pelindung supaya tidak pudar terkena air	Menggunakan jenis kertas art paper dan dicetak dengan digital printing
Materi kata yang digunakan mengandung arti dalam bahasa arab	Mencantumkan berbagai kata yang mengandung arti di buku petunjuk

Ahli Media

Tabel 4.16 komentar/saran/revisi ahli media

Komentar/Saran pada tahap ujicoba	Revisi
Secara konsep dan desain bagus	
Secara produksi masih belum maksimal	a. Komponen kayu yang masih kasar diperhalus b. Warna dasar yang digunakan warna kayu

Ahli Desain Pembelajaran

Tabel 4.17 komentar/saran/revisi ahli desain pembelajaran

Komentar/Saran pada tahap ujicoba	Revisi
Media cukup membantu anak dalam mengenalkan huruf hijaiyah, tetapi sebaiknya background dibuat satu warna, untuk huruf agar memudahkan anak mengenalnya sebaiknya dibuat dengan warna	a. Warna background menggunakan satu warna b. Huruf hijaiyah maupun huruf latinnya menggunakan warna yang berbeda

yang berbeda.	
Anak TK belum belajar huruf hijaiyah sambung	Mengurangi materi terkait huruf hijaiyah sambung, sehingga media clipboard (papan tempel) hanya memuat materi huruf hijaiyah tunggal.

Pengguna (Guru Kelas)

Tabel 4.18 komentar/saran/revisi pengguna (guru kelas)

Komentar/Saran pada tahap ujicoba	Revisi
Warna yang hijau muda, abu-abu dan putih diganti dengan warna yang terang.	Diganti dengan warna terang
Untuk media sudah menarik perhatian sehingga anak senang	

7. Analisis operasi (*Operation Analysis*)

Pada tahap ini akan disimpulkan kegiatan pengembangan dari awal proses hingga akhir, dan penjabaran mengenai kelebihan maupun kekurangan dari produk *Clipboard* (papan tempel) untuk pembelajaran.

Clipboard merupakan salah satu media yang baik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran Iqro karena media *Clipboard* dapat menarik perhatian siswa melalui media belajar 2 dimensi. Karena pada tema Sentral Ibadah khususnya pembelajaran Iqro hanya

mengandalkan buku teks sebagai bahan bacaan. Dengan adanya *Clipboard* ini diharapkan dapat menambah variasi media belajar dan dapat melengkapi strategi pembelajaran itu sendiri.

Pada proses awal, materi dalam media *Clipboard* dikembangkan berdasarkan tujuan-tujuan pembelajaran yang ditetapkan pada tahap spesifikasi pembelajaran.

Setelah membuat kisi-kisi instrumen penilaian, dilakukan proses pembuatan media *Clipboard (papan tempel)*, selesai produk dibuat lalu memberikan lembar instrumen kepada *expert review* (ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran) untuk menilai media *Clipboard (papan tempel)* dalam segi materi, keseluruhan produk, dan desain pembelajaran. Setelah itu kelangkah selanjutnya yaitu produk di evaluasi kepada sejumlah 3 anak (*one to one*) secara perorangan, lalu evaluasi selanjutnya kepada sejumlah 5 anak (*Small Group*) yang berbeda dengan anak yang telah mengikuti tahap evaluasi *one to one*.

G. Prosedur Pemanfaatan

Pemanfaatan produk media pembelajaran *clipboard* (papan tempel) ini dikemas dalam satu kotak yang berfungsi juga sebagai papan utama, potongan papan *clipboard* yang memuat gambar huruf hijaiyah dan buku panduan. Kemasan ini dibuat agar memudahkan penyimpanan produk

media *clipboard* (papan tempel), sehingga tidak berceceran melainkan berada rapi di dalam satu kotak.

Untuk menggunakan media *clipboard* (papan tempel), berikut langkah-langkahnya.

1. Persiapan Sebelum Menggunakan Media

- a. Kondisikan anak-anak agar siap untuk belajar
- b. Anak di ajak bernyanyi terlebih dahulu
- c. Berikan penjelasan akan membahas apa dan bagaimana cara menggunakan media

2. Kegiatan Selama Menggunakan Media

- a. Menyanyikan lagu agar siswa bisa focus ke guru
- b. Melafalkan 28 huruf hijaiyah secara bersamaan
- c. Pasangkan penyangga clipboard
- d. Siapkan kepingan huruf hijaiyah dan tanda bacanya
- e. *Ada beberapa metode pembelajaran yang terdapat di buku petunjuk yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.*
- f. Menyanyikan lagu agar anak kembali semangat dan focus
- g. Hindarkan gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi anak

3. Kegiatan Tindak Lanjut

- a. Guru memantapkan pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari menggunakan media tersebut
- b. Berdiskusi mengenai kesulitan yang dihadapi anak

H. Kelebihan dan Kekurangan

1. Kelebihan Produk

Berikut ini beberapa kelebihan yang terdapat pada produk yang dikembangkan, yaitu:

- a. *Clipboard* (papan tempel) dilengkapi dengan buku petunjuk yang di dalamnya terdapat metode pembelajaran dan beberapa contoh kata dalam huruf hijaiyah yang dapat di praktekan di kelas.
- b. *Clipboard* (papan tempel) dapat digunakan dalam pembelajaran yang bersifat individu, kelompok, dan klasikal.
- c. *Clipboard* (papan tempel) dapat dibawa dan dipindah dengan mudah menyesuaikan dengan tempat belajar anak karena ringan.

2. Kekurangan Produk

Berikut ini beberapa kekurangan yang terdapat pada produk yang dikembangkan, yaitu; karena keterbatasan waktu, *Clipboard* (papan tempel) hanya mencakup satu konsep materi saja, sedangkan *Clipboard* (papan tempel) bisa memuat beberapa konsep.

I. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan *Clipboard* (papan tempel) untuk pengayaan pada pembelajaran iqra di TK R.A Nurul Hikmah kelas B ini sudah sesuai dengan langkah-langkah pengembangan, namun masih memiliki keterbatasan diantaranya:

1. Keterbatasan pengembang dalam proses produksi media adalah kurangnya alat-alat, sehingga pengembang menyerahkan produksi ke tukang kayu dengan memberikan sample 1 media yang dibuat oleh pengembang.
2. Media *clipboard* hanya mencakup satu tema sehingga tidak bisa digunakan untuk pelajaran lain.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil rangkaian kegiatan prosedur pengembangan maka didapatkan kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbentuk media *Clipboard* (papan tempel), media ini diperuntukan untuk siswa kelas B TK R.A Nurul Hikmah.
2. Media *clipboard* (papan tempel) ini dibuat sebagai media pengayaan pembelajaran Iqra, yang artinya digunakan setelah anak mempelajari sumber belajar utama yaitu buku iqra.
3. Media pembelajaran ini berisikan materi huruf hijaiyah untuk pengayaan pada pembelajaran iqra. Media ini dapat digunakan secara individu, kelompok, dan klasikal. Dikemas dalam satu kotak berbahan papan triplek yang mana kotak papan tersebut berfungsi sebagai tempat penyimpanan semua komponen media dan berfungsi sebagai tempat menempelnya huruf-huruf hijaiyah tersebut.
4. Model yang digunakan untuk mengembangkan media ini adalah model *Baker and Schutz*, yang mana terdapat 7 tahapan diantaranya;

Instructional spesifications, Formulation, Item tryout, Product development, Product tryout, Product revision, Operations analysis

5. Pada tahap *expert review*, proses ujicoba dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli materi mendapat nilai 3,83 (sangat baik). Ahli media mendapat nilai 3,42 (sangat baik). dan ahli desain pembelajaran mendapat nilai 3,18 (baik).
6. Pada tahap ujicoba *one to one* dilakukan penilaian unjuk kerja yang terdiri dari 3 orang. 2 dari 3 orang tersebut mendapatkan skor 100.
7. Pada tahap ujicoba *small group* dilakukan penilaian unjuk kerja yang terdiri dari 6 orang. 3 dari 6 orang tersebut mendapatkan nilai 100.
8. Berdasarkan skor yang didapat masing-masing anak pada ujicoba *one to one* dan *small group* menunjukkan bahwa media *clipboard* (papan tempel) dapat diterima oleh anak yang mengikuti ujicoba.
9. Dari ujicoba tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan "*media clipboard (papan tempel) untuk pengayaan pada pembelajaran iqra*" dinyatakan memiliki kualitas yang baik dan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik serta siap untuk digunakan siswa Taman Kanak-Kanak kelas B.

B. Implikasi

Hasil pengembangan media pembelajaran ini mempunyai dua implikasi yaitu:

1. Bagi siswa TK kelas B

Siswa mendapatkan pengalaman baru menggunakan media sederhana yang bersifat bongkar pasang. Karena pada dasarnya ketika anak diberikan benda yang baru dilihatnya akan menumbuhkan antusiasme pada benda tersebut. Ketika anak terlihat antusias, semangat, proses pembelajaran pun dapat menyenangkan dan interactive.

2. Bagi Guru

Clipboard (papan tempel) digunakan sebagai media belajar pelengkap buku iqra, dimana buku iqra lebih fokus menyajikan materi dari segi kognitif saja sedangkan media clipboard (papan tempel), selain menyajikan materi dari segi kognitif, namun juga segi motorik yaitu dengan adanya konsep bongkar pasang dalam hal penyusunan potongan papan yang berisikan huruf hijaiyah.

3. Bagi Sekolah

Media ini dapat digunakan sebagai alat permainan dalam belajar, media *clipboard* (papan tempel) ini dapat menambah variasi media pembelajaran yang bersifat bongkar pasang disekolah, diharapkan

dapat mendukung proses pembelajaran sehingga lebih interactive dan menyenangkan.

C. Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang bisa dijadikan masukan yang bermanfaat yaitu antara lain:

1. Karena media ini untuk mendukung materi bahasa, akan lebih maksimal jika ditambahkan unsur audio visual, agar diperdengarkan pelafalan huruf yang baik dan benar jika media digunakan tanpa pendamping.
2. Jika penelitian ini akan dikembangkan kembali diharapkan dapat merubah bentuk papan utama yang semula persegi panjang menjadi segitiga, lingkaran atau bentuk lainnya.
3. Untuk pengembang selanjutnya jika penelitian ini akan dikembangkan kembali, diharapkan media tersebut dapat memuat beberapa materi/tema/konsep agar lebih bervariasi dari segi materi.
4. Pengembang selanjutnya diharapkan dapat bekerja sama dengan pihak lain yang ahli dibidangnya dalam mengembangkan sebuah media berbahan baku papan seperti media *clipboard* (papan tempel), sehingga proses produksi akan lebih efisien, lebih efektif dalam hal waktu dan lebih rapih.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2011. *Pedoman Teknis Penyelenggara PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- D, Rowntree. *Preparing Materials for Open, Distance and Flexible Learning*. London: Kogan Page.
- Darajat, Zakyyah, dkk. *Metodik Khusus Pengajaran Agama islam*. Jakarta: Aksara.
- Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam. *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*
- Fadillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoretik&Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Hadjar, Ibnu. 1996. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Jakarta: Raja Graindo.
- Hasnida. 2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Hamzah Mur. 1985. *Media Audio - Visual untuk pengajaran, penerangan dan penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia.

- Humam, As'ad. 1994. *Buku Iqro' Cara Cepat Belajar Membaca Al-Qur'an*. Yogyakarta: Team Tadarus AMM.
- Isjoni, dkk., 2008. *Pembelajaran Virtual Perpaduan Indonesia-Malaysia*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Izzaty, Eka Rita. 2005. *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL.
- Itadz, Mbak. 2008. *Memilih Menyusun dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Mansur. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Megawati, Ratna, dkk. 2008. *Pendidikan Holistik aplikasi kurikulum tingkat satuan pendidikan*. Jakarta: Indonesia heritage foundation.
- Mukhtar. Dan Yamin, Martinis. 2002. *Metode Pembelajaran yang Berhasil*. Jakarta: Sasama Mitra Sukses.
- Mukhtar, Latif. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: kencana.
- Muliawan Ungguh Jasa. 2009. *Manajemen Play Group & Taman Kanak-Kanak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mulyasa. 2012. *MANAJEMEN PAUD*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gunung Persada Press
- Prawiradilaga, Salma Dewi. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Prawiradilaga, Salma Dewi. 2007. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, A Benny. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Prayitno. 2008. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: Rineke Cipta.

- Robert L, Baker and Schutz et al. 1979. *Instructional Product Development*. London: Van Nostrand Reinhold.
- Sanjaya Wina. 2011. *Perencanaan dan Design Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arief. 1999. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: Medyatama Sarana.
- Sadiman, Arief S. 1993. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. 1993. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salim, Haitami. 2002. *Gagasan dan Gerakan Pendidikan BKPRMI, Sebuah Fenomena Baru Organisasi Kemasyarakatan Pemuda Islam Pada Orde Baru*. Pontianak: Romeo Grafika.
- Shaleh Rachman Abdul. 2005. *Pendidikan Agama & Pembangunan Watak Bangsa*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Suparman, Atwi. *Desain Instruksional*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdikbud.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Sujiono, Nurani Yuliani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suryana, Dadan dan Mahyudin, Nenny. 2014. *Dasar-Dasar Pendidikan TK*. Banten: Universitas Terbuka.
- Smaldino, Sharon E. Dkk. 2011. *Instructional Technology&Media For Learning, Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: KENCANA.
- Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Syafi'ie, Imam. 2000. *Konsep Ilmu Pengetahuan dalam Al-Qur'an*. Yogyakarta: UII Press.

- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: KENCANA.
- Uzer, Moh dan Lilis. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Uno, B Hamzah. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*.
- Warsita, Bambang. *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN Landasan&Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyudin, Uyu dan Agustin, Mubiar. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Wiyani, Ardy Novan dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains DI Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Indeks.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Zulkifli. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

SATUAN KEGIATAN HARIAN (SKH) KELAS TK B

Hari : Jumat
 Konsep : Cinta Tuhan
 Pilar : 1
 Tema : Ibadah

WAKTU	INDIKATOR	KEGIATAN	TAHAPAN KEGIATAN	MEDIA
08.00-08.15	Berbaris / senam	Baris / senam	<ul style="list-style-type: none"> ➤ bernyanyi garuda pancasila ➤ bernyanyi balonku ➤ bernyanyi lagu lompat kelinci 	
08.15-08.25		Morning Circle	Do'a sebelum belajar, do'a kedua orang tua, hapalan surat pendek (Al-Fateha, An Nas, Al-Ikhlâs)	
08.25-08.45		Jurnal	Mewarnai kaligrafi nama-nama nabi (Nabi Muhammad SAW, Nabi Musa, Nabi Ibrahim)	Kertas pola kaligrafi, Crayon.
08.45-09.10	Dapat menirukan gerakan hewan sekitar	Pilar Karakter P2-Disiplin	Bermain games meniru gerak hewan (Burung Bangau, Kelinci, Ular)	Tamborin
09.10-09.30	Makan bersama			
09.30-10.00		Bermain Bebas	Guru mendampingi anak saat bermain di luar kelas	
10.00-11.10	Melakukan 2-3 perintah sederhana secara bersamaan	Pilar 1 (30') Ibadah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mencontohkan kembali cara membaca huruf hijaiyah ➤ Guru mendampingi anak secara bergantian dalam membaca buku iqra 	Buku iqra
		Pilar 1 (30') Ibadah	Perpindahan sentra (10')	
		Pilar 1 (30') Ibadah	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mencontohkan cara berwudhu dengan tepuk wudhu ➤ Guru menjelaskan kepada murid, shalat menghadap kiblat ➤ Guru mengingatkan kembali perlengkapan shalat ➤ Guru dan murid melakukan shalat berjamaah 	Mukenah, kain, kopiah, sajadah.
11.10-11.15		Penutup	Evaluasi dan Do'a	

PENILAIAN INSTRUMEN

**Pengembangan Clipboard (Papan Tempel) untuk Pengayaan pada Pembelajaran Iqra di
TK Raudhatul Athfal Nurul Hikmah Kelas B**

Nama Penilai : Drs. Suprayekti, M.Pd

Jabatan : Dosen Universitas Negeri Jakarta

Tanggal Penilaian : 04 Oktober 2016

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian antara teori dan kisi-kisi				
2	Kesesuaian antara aspek yan dinilai dengan instrument				
3	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam instrument				
4	Keefektifan bahasa yang digunakan dalam instrument				
5	Kualitas instrument yang diberikan				
6	Kelayakan insrumen yang diberikan untuk penelitian				

Kelebihan Instrumen :

.....
.....

Kekurangan Instrumen :

.....
.....

Komentar/Kritik/Saran

.....
.....

Jakarta,2016

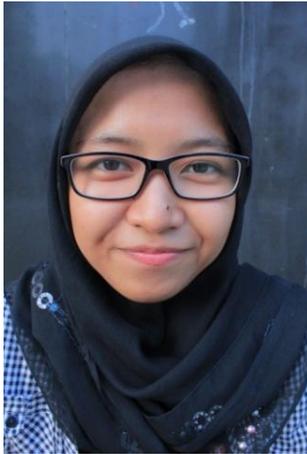
Penilai

Drs. Suprayekti, M.Pd

DOKUMENTASI



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama: Inas Yulianti, lahir di Bogor 05 Juli 1993
 anak ke dua dari tiga bersaudara, putri dari Bapak
 Suyatman S.Ag dan Ibu E.Nurhayati S.Pd.SD.
 Pendidikan formal yang pernah dijalani yaitu di TK
 Aisyah Bustanul Alfal Jasinga, SDN 06 Jasinga, Mts
 Muhammadiyah Jasinga. dan SMAN 01 Jasinga.

Diterima di UNJ, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, pada tahun 2011 melalui jalur PENMABA. Pengalaman organisasi yang pernah diikuti selama menjadi mahasiswa, yaitu sebagai Staff Divisi Jurnalistik dan Televisi SIGMA TV UNJ 2013/2014, Bendahara Umum SIGMA TV UNJ 2014/2015, Staff Divisi Biro Rumah Tangga SIGMA TV UNJ 2015.

Penulis memiliki pengalaman kerja antara lain sebagai intern di Suku Dinas Pendidikan Dasar dibagian Sarana & Prasarana. Selain itu penulis juga pernah menjadi intern di Zalora.

Penulis juga pernah bekerja dibeberapa project PPPPTK Bahasa, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. Yaitu diantaranya; Pembekalan Instruktur Nasional Guru Pembelajar Bahasa Indonesia SMA Region Jawa Barat, lalu di Region Sulawesi, dan Penyempurnaan Modul Daring pada tahun 2016.