

PENGEMBANGAN MEDIA DADU PUTAR MENGGUNAKAN KANTONG AJAIB MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI

Yulli Herawati ^{1✉}, Ghina Wulansuci ²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

¹ yulli23herawati@gmail.com, ² ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id.

ABSTRAK

Upaya meningkatkan kemampuan membaca pada anak dapat melalui salah satu media belajar yaitu dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi. Tujuan penelitian ini, mengetahui kelayakan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi terhadap kemampuan membaca. Subjek penelitian berjumlah 15 anak yang dilakukan di TK Ulil Albab berjumlah lima anak sedangkan di TK Al Hikmah berjumlah 10 anak. Metode penelitian menggunakan *Research and Devoplment* (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall. Teknik pengumpulan data melalui teknik wawancara, observasi dan angket. Data dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif dan analisis data statistik deskriptif kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian kualitas produk berupa saran dan masukan para ahli. Data kuantitatif berupa jumlah skor yang dihitung menggunakan teknik statistik dari hasil penilaian angket. Validitas kelayakan dari ahli materi dan media memperoleh persentase 66,1% dan 76,5% dengan kategori Layak. Penilaian guru terhadap media dadu putar Sangat Baik dengan nilai persentase 81,3%. Adapun peningkatan kemampuan membaca dengan nilai persentase 74,5% dalam kategori BSB. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi dinyatakan layak.

Kata Kunci: Dadu Putar; Kemampuan Membaca.

ABSTRACT

Efforts to improve reading skills in children can be made through one of the learning media, namely rotating dice using a modified magic bag. The purpose of this study was to determine the feasibility of rotating dice media using a modified magic bag on reading ability. The research subjects were 15 children who were conducted in Kindergarten Ulil Albab totaling five children in Kindergarten Al-Hikmah there were 10 children. The research method uses Research and Development (R&D) with the Borg and Gall development model. Data collection techniques through interview techniques, observation, and questionnaires. The data were analyzed using descriptive qualitative data analysis techniques and descriptive quantitative statistical data analysis. Qualitative data obtained from product quality assessment in the form of suggestions and input from experts. Quantitative data is in the form of the number of scores calculated using statistical techniques from the results of the questionnaire assessment. The validity of the feasibility of material and media experts obtained a percentage of 66.1% and 76.5% in the Eligible category. The teacher's assessment of the rotating dice media is very good with a percentage value of 81.3%. The increase in reading ability with a percentage value of 74.5% in the BSB category. The results showed that the development of rotating dice media using a modified magic bag was declared feasible.

Keywords: Dice; Reading Ability

PENDAHULUAN

Aspek perkembangan anak, diantaranya aspek bahasa. Perkembangan bahasa penting dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak melalui media belajar yang dapat menstimulasi pemikiran anak, sehingga anak dapat mengenal huruf suku kata, dan kosakata. Menurut Herlina & Aprianti (2021) bahasa merupakan salah satu keutamaan dalam berkomunikasi bersama lawan bicara, bahasa verbal merupakan bahasa yang sering digunakan pada saat berkomunikasi, sebab dengan bahasa verbal dapat menyampaikan suatu tujuan dan maksud pada lawan bicara dengan menggunakan kata yang jelas, praktis dan mudah dipahami. Perkembangan bahasa bukan saja dalam bentuk bahasa lisan, namun mencakup empat keterampilan berbahasa yaitu menyimak (mendengarkan), berbicara, keaksaraan (Rahayu, 2017). Perkembangan yang perlu dikembangkan adalah aspek keaksaraan yaitu anak mampu mengenal huruf A sampai Z, anak mampu mengenal suku kata dan anak mampu mengenal kata sependapat dengan Wulandari (2020) kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf, membedakan huruf, membedakan bunyi awalan huruf, membaca rangkaian huruf, mengetahui awalan huruf setiap benda, melengkapi huruf menjadi sebuah kata sederhana, membaca nama sendiri, mengenal huruf vokal. Oleh sebab itu, cara mengenal kan huruf pada anak usia dini dikenal kan simbol-simbol huruf terlebih dahulu, kemudian mengenal kan suku kata, setelah itu mengenal kata dan terakhir kalimat (Susanto, 2011, hlm.84). Dari hasil di atas peneliti simpulkan bahwa membaca pada anak usia dini sangat diperlukan untuk persiapan ke jenjang dasar, maka stimulus untuk meningkatkan kemampuan membaca dapat dilakukan dengan cara bermain, menarik, dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi, peneliti menemukan permasalahan mengenai aspek bahasa pada anak usia 5-6 tahun, yaitu dalam meningkatkan keaksaraan diantaranya: pengenalan huruf, suku kata, dan kosakata. Hal ini terbukti, ketika proses pembelajaran berlangsung dalam mengoptimalkan kemampuan bahasa pendidik menggunakan media buku, media belajar belum optimal, dan metode pembelajaran berpusat pada guru. Sehingga diperlukan upaya pendidik untuk berinovasi, salah satunya dengan membuat media belajar agar proses belajar mengajar bisa diarahkan berpusat pada anak, anak menggunakan media belajar sebagai proses meningkatkan keaksaraan anak. Dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi yang didesain menarik, ramah anak, cara penggunaan dilakukan dengan bermain merupakan alternatif media belajar yang dapat digunakan guru ketika memperkenalkan huruf, suku kata dan kosakata pada anak.

Dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi memiliki enam sisi dengan ukuran 25 X 25cm, terbuat dari bahan kain flanel yang diisi dacron dan kincringan. Cara bermainnya dengan di lempar, dadu juga mempunyai enam sisi yang berbeda yang ketika di lempar memiliki kemungkinan enam sisi yang di atas, Setiap sisi tersebut terdapat kantong yang bisa kita isi dengan *flash card* huruf, suku kata atau kata. Permainan dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi ini diharapkan akan menjadi permainan yang terus dimainkan berulang-ulang yang menyenangkan bagi anak didik pada permainan ini setiap sisi akan ditulis huruf yang berbeda sehingga ada enam sisi maka ada enam huruf yang akan ditulis dan ada padanan gambar. Setiap sisi tersebut misal a untuk ayam, b untuk bebek, c untuk cicak l, d untuk domba, e untuk elang, f untuk flamingo. Setiap anak dengan bimbingan gurunya diminta untuk melemparkan dadu dan setia sisi yang muncul di atas anak diminta menyebutkan nya. Padanan gambar tersebut untuk membantu anak-anak untuk mengingat huruf yang mereka sebutkan. Permainan ini lebih baik dilakukan secara berkelompok dengan jumlah 2-5 orang agar setiap anak yang menyebutkan huruf dapat memberikan stimulus memori

huruf tersebut kepada anak lainnya. Anak yang berhasil menyebutkan huruf dalam enam kali lemparan akan mendapatkan hadiah (*reward*) berupa bintang.

Oleh karena itu, penelitian yang bertujuan mengetahui kelayakan media belajar dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi di TK Ulil Albab dan Al - Hikmah untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia 5 - 6 tahun.

METODOLOGI

Jenis penelitian pengembangan adalah *Research and Development* yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2017), seperti dadu putar yang telah ada sebelumnya yang kemudian dikembangkan menjadi dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi sebuah media pembelajaran yang terbuat dari bahan kain flanel, yang di setiap sisinya diberi kantong dari bahan flanel yang berwarna warni untuk meningkatkan membaca pada anak usia 5-6 tahun.

Metode penelitian untuk menciptakan produk yang efektif, efisien dan menarik (Musafa'ah, 2020). Metode pengembangan dipilih karena dapat mengembangkan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi, mengetahui kelayakan media belajar, mengetahui respon guru, terhadap media yang dibuat, dan mengetahui peningkatan kemampuan membaca pada anak melalui media belajar.

Tahapan prosedur produk terdiri dari 3 tahap yaitu : 1) mengumpulkan referensi melalui studi pustaka, observasi atau wawancara secara langsung. Hasil dari observasi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan (membaca) masih kurang karena pembelajaran menggunakan media buku, di sini dibutuhkan media yang dapat memperlancar pembelajaran peserta didik. 2) penyusunan instrumen dan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi. 3) penilaian dilakukan ahli materi dan media, yang menghasilkan revisi kemudian diperbaiki, serta dinilai kembali. Sehingga dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi dikategorikan layak sebagai media belajar.

Teknik pengumpulan data dijadikan pijakan utama memperoleh data. (Sugiyono, hlm. 308). Teknik wawancara dilakukan pada pertemuan pertama untuk memperoleh informasi kemampuan membaca anak terhadap 3 guru, 2 guru dari TK Ulil Albab dan 1 guru dari TK Al Hikmah. Data uji coba terbatas dilakukan pada 5 anak di TK Ulil Albab sedangkan uji coba luas terdiri dari 10 anak di TK Al-Hikmah.

Peneliti melakukan observasi secara terstruktur terhadap subjek dan objek penelitian. Peneliti melihat langsung kegiatan belajar mengajar di kelas guna menganalisa media pembelajaran yang digunakan dalam menunjang pembelajaran. Selanjutnya teknik pengumpulan data melalui angket (kuesioner) yang berisi seperangkat pertanyaan yang diajukan pada responden (ahli media, materi, dan pendidik).

Setelah tahap pengumpulan data, peneliti mempelajari cara pembuatan dan tujuan dari pengembangan media. Desain produk diwujudkan membuat dadu putar ukuran 25 X 25cm yang dikelilingi dengan kantong ajaib modifikasi beserta fungsi media serta keunggulannya. Bagan desain sebagai acuan penilaian terhadap responden. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut (Sugiyono, 2017). Peneliti menghitung hasil validasi produk yang berisi poin-poin penilaian, sehingga desain produk dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi dapat diketahui kekurangan dari media belajar. Kekurangan tersebut kemudian diperbaiki guna menghasilkan produk yang lebih baik. Penilaian validasi selanjutnya dianalisis dengan menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan

presepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017).
Ketentuan penilaian skor tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Aturan Pemberian Skor Validasi

Jawaban Kelayakan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang Baik	1

Tabel di atas merupakan acuan untuk validator dalam mengisi lembar validasi produk yang berisi indikator-indikator penilaian dari media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi. Setelah mendapatkan penilaian kemudian skor dijumlahkan ke dalam bentuk persentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Mariana, 2020) :

$$\text{Persentase jawaban angket responden: } \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber : Nabila, Adha & Febriandi, 2021)

Hasil persentase kemudian disesuaikan dengan kriteria uji kelayakan sebagai berikut:

Tabel 2 Kelayakan Validasi

Presentasi	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0 - 20%	Sangat Kurang Layak

Desain produk yang telah di validasi dan direvisi oleh para ahli akan di uji coba kan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba dilakukan dengan dua tahap yaitu uji coba terbatas yang melibatkan lima orang anak dari kelompok B di TK Ulil Albab dan uji coba luas melibatkan 10 orang anak dari kelompok B di TK Al Hikmah.

Teknik analisis data dilakukan dengan data kualitatif deskriptif dan statistik deskriptif kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan dari penilaian kualitas produk berupa saran dan masukan para ahli. Data kuantitatif adalah jumlah skor yang dihitung melalui cara teknik statistik dari hasil penilaian angket, validasi ahli dari uji coba terbatas, serta uji coba luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengoptimalan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib yang diterapkan pada TK Ulil Albab dan TK Al-Hikmah yang terbuat dari kain flanel, memiliki kantong menyimpan *flash card* pada setiap sisinya, berbentuk kubus dengan ukuran 25x25 cm, dan didalamnya disisipkan dacron juga kintringan agar ketika dilempar menghasilkan bunyi, dapat mengembangkan salah satu aspek bahasa yaitu, kemampuan membaca

Hasil penelitian diketahui bahwa penerapan dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib pada usia 5-6 tahun yang melibatkan 15 anak membuat kegiatan pembelajaran menyenangkan, dan menggali informasi pada tiga pendidik menambah

pengetahuan tentang permasalahan yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan bahasa di lapangan.

Mengacu pada standar pencapaian sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor. 146 Tahun 2014 tentang indikator kemampuan bahasa meliputi : mengenal huruf a - z, mengetahui suku kata, dan kosakata.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan-temuan peneliti, peneliti mencoba membahas pemecahan atas masalah yang timbul dalam rangka meningkatkan keaksaraan (membaca) pada anak. Peneliti pun melakukan pencarian referensi bagaimana solusi dalam meningkatkan keaksaraan atau aspek bahasa pada anak. Ditemukan, inovasi media belajar yang dapat dioptimalkan dalam meningkatkan kemampuan bahasa, diantaranya ditemukan karya ilmiah mengenai media dadu putar yang dilakukan Kurnia, (2020). Dalam penelitiannya kurnia mengungkapkan terdapat pengaruh media dadu terhadap kesiapan membaca anak usia 3-4 tahun di Pekanbaru Riau, Indonesia yang signifikan yaitu sebesar 50.87%. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Agustini & Masudah (2020) didapatkan sebuah pembahasan bahwa kemampuan keaksaraan dapat distimulus melalui media putar. Untuk memperoleh kelayakan produk yang sudah selesai didesain kemudian divalidasi oleh beberapa ahli sebelum diterapkan, validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli (ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidik). Indikator penilaian dalam angket validasi produk untuk ahli materi 1 & 2 berjumlah 3 tiga aspek penilaian yaitu segi edukatif, isi konten produk dan tampilan dengan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 66,1% sedangkan persentase setelah adanya revisi produk rata-rata 95,8%. Indikator dalam angket validasi produk untuk ahli media 1&2 berjumlah 3 aspek penilaian yaitu tampilan media, segi estetika dan teknik pembuatan, pada tahap awal rata-rata persentase 68,5% sedangkan persentase setelah adanya revisi produk rata-rata 90% . Hasil penilaian guru penilaian validasi guru, dengan adanya revisi produk terlihat peningkatan dari hasil penilaian guru yang awal rata-rata penilaian guru 3,4 dengan persentase kelayakan 76,5%. Berdasarkan persentase dari hasil validasi diatas para ahli memutuskan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi layak untuk di uji coba sebagai media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini.

Berdasarkan hal di atas tentang pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar anak mendorong peneliti untuk mencari referensi, peneliti berinovasi mengembangkan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib yang dapat dioptimalkan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Dengan adanya media proses kegiatan belajar mengajar akan semakin dirasakan manfaatnya. Media yang baik adalah media yang secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran serta praktis dan mudah digunakan, maka penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran atau belajar (Sujiono, 2014). Penelitian dilakukan di TK yang berlokasi di kota Bandung, dan menggunakan metode R&D (*research and development*) yang memiliki 5 tahap pengembangan diantaranya : 1) Potensi masalah; 2) Mengumpulkan data; 3) Desain media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi; 4) Validasi desain ahli materi dan media; 5) Revisi desain. Media dibuat menyerupai dadu yang berisikan dacron, kinrangan supaya menghasilkan bunyi, lalu dilapisi kain flanel yang dijahit, dan media memiliki kantong pada setiap sisinya, dan didukung media tambahan yaitu kartu lambang huruf.

Manfaat media dadu putar: a) meningkatkan kemampuan berfikir dan konsentrasi, b) menyelesaikan dan mencari yang cocok urutan huruf sesuai gambar yang tertera, c) melatih koordinasi mata, tangan dengan memutar dadu sesuai gambar menjadi sebuah

suku kata dan kata sederhana, d) melatih kesabaran menunggu giliran, e) meningkatkan kemampuan bahasa untuk mengenal berbagai huruf, suku kata dan kata (Jatmika, 2012).

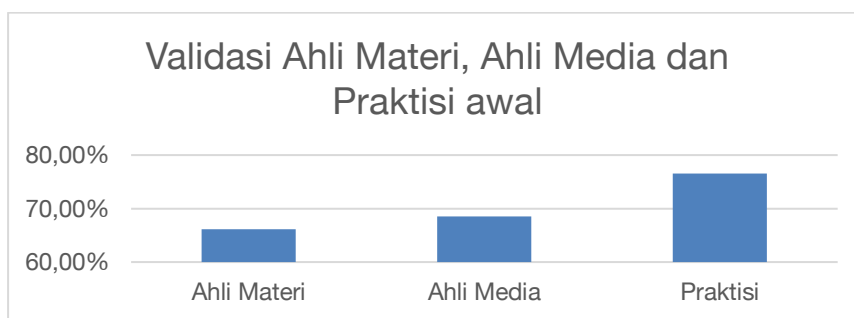
Dalam pengembangan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi agar tingkat pencapaian perkembangan yang akan dicapai, peneliti melakukan langkah sebagai berikut; 1). mencari dan mengumpulkan bahan-bahan pendukung materi. Materi diambil dari salah satu indikator pada Tingkat Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor.58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dan berbagai buku acuan pembuatan media pembelajaran, 2). menentukan media untuk dipakai dalam pembuatan dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi.

Selanjutnya dalam pengembangan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi peneliti melakukan tahap pengembangan produk awal, proses ini melewati beberapa tahapan pengembangan dari beberapa segi antara lain: a). Segi Materi, disajikan dalam media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi berupa pengenalan konsep lambang huruf, suku kata ;b). Segi Interaktif, dikembangkan berdasarkan prinsip interaksi, respon yang ditimbulkan dan kemenarikan. Berdasarkan penjelasan di atas maka pengembangan produk awal media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi sudah sesuai dengan standar kompetensi anak.

Dalam tahap uji validasi produk media dadu putar dilakukan oleh para ahli materi, media dan guru.

Tabel 3 Hasil Presentase Validasi Produk oleh Ahli

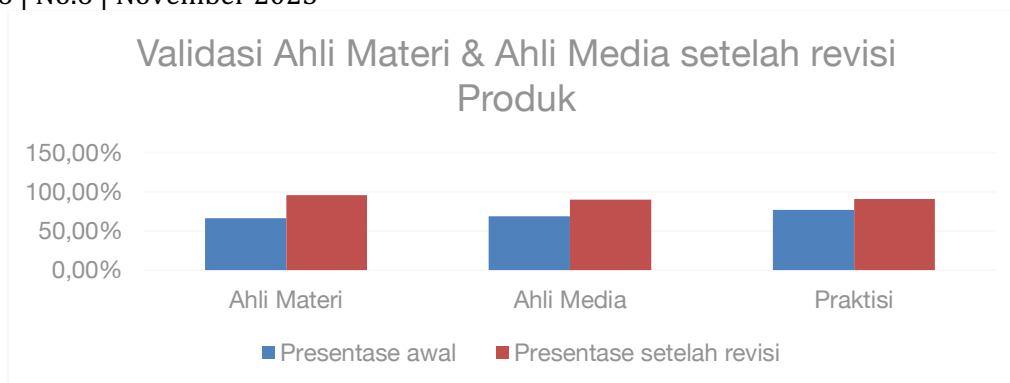
Validator	Presentase	Kategori
Ahli Materi 1&2	66.1%	Layak
Ahli Media 1 & 2	68,5%	Layak
Guru	76,5%	Layak



Grafik 1 Hasil validasi Produk

Tabel dan grafik di atas menunjukkan hasil validasi produk dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi dari para ahli. Skor validasi menunjukkan persentase dengan rata-rata kriteria "layak/baik". Diperoleh skor dari ahli materi 66,1%, ahli media 68,5% dan praktisi diperoleh skor 76,5%. Berdasarkan perolehan skor/persentase dari hasil validasi diatas memutuskan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi layak untuk di uji coba sebagai media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini.

Dalam tahap uji validasi produk media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi mendapat banyak saran dan masukan dari para ahli yang dijadikan oleh peneliti sebagai revisi produk yang harus segera diperbaiki kekurangan sebelum akhirnya media tersebut diuji cobakan kepada subjek peneliti pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil revisian produk sebagai berikut:



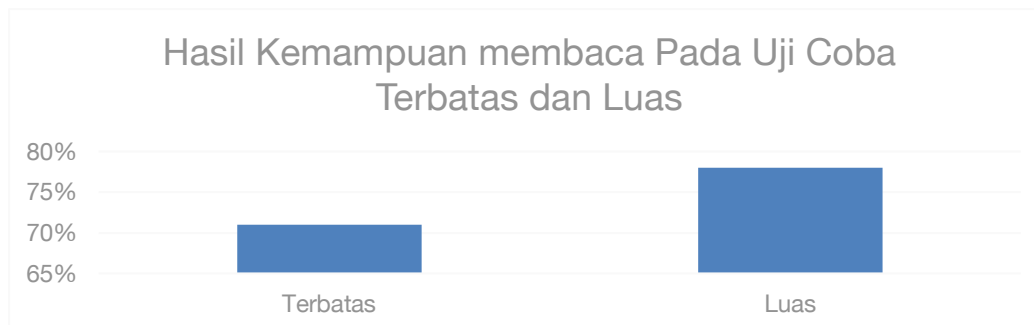
Grafik 2 Validasi Produk Setelah Revisi

Pada grafik di atas dapat peningkatan yang signifikan peningkatan persentase validasi ahli materi adanya revisi produk rata-rata 95,8%, sedangkan validasi ahli media persentase setelah revisi produk rata-rata 90%.

Demikian penilaian validator menunjukkan bahwa media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi Sangat Layak digunakan.

Tabel 3 Perolehan Skor atau Presentase Uji Coba Terbatas dan Uji Coba Luas

Uji Coba	Skor	Skor maksimal	Presentase	Kategori
Terbatas	355	500	71%	Baik
Luas	780	780	78%	Sangat Baik



Grafik 3 Hasil kemampuan membaca Pada Uji Coba Terbatas dan Luas

Pada tabel dan grafik diatas menunjukkan jumlah skor yang diperoleh pada tahap uji coba terbatas dengan 5 orang subjek penelitian adalah sebesar 500 poin maka perolehan persentase pada tahap uji coba terbatas adalah sebesar 71%. Perolehan skor atau persentase tersebut berada pada kategori atau kriteria baik. Adapun perolehan skor pada tahap uji coba luas dengan subjek sebanyak 10 orang anak adalah sebesar 780 poin perolehan persentase pada tahap uji coba luas 78% maka perolehan skor ataupun persentase pada tahap uji luas berada pada kategori atau kriteria sangat baik.

Hasil perolehan skor atau persentase uji coba produk media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi pada uji coba produk pada skala kecil dan skala besar diatas maka keduanya bisa dikatakan pada kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi bisa dikatakan sebagai media pembelajaran yang sangat layak sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Ulil Albab dan TK Al-Hikmah mengenai pengembangan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat terlihat dari hasil pengembangan media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi yang dikembangkan peneliti memperoleh hasil penilaian dari para ahli dan praktisi. Penilaian yang diperoleh dari ahli materi 66,1%, ahli media 68,5% dan praktisi 76,5% dengan kategori Layak, setelah melaksanakan revisi produk terdapat peningkatan yang signifikan penilaian ahli materi sebesar 90,3%, ahli media sebesar 95,8% sedangkan guru memperoleh 90,3%, menunjukkan bahwa media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi sangat layak digunakan. Penilaian guru terhadap respon siswa terhadap media dadu putar dengan menggunakan kantong ajaib modifikasi untuk meningkatkan membaca pada anak usia dini sangat layak digunakan. Hal ini dapat dilihat dari penilaian guru terhadap respon peserta didik pada uji coba terbatas dan uji coba luas, memperoleh persentase peningkatan membaca yang dilakukan ketika uji coba terbatas memperoleh skor 71%, berada pada kategori atau kriteria baik, sedangkan perolehan persentase pada tahap uji coba luas 78% maka perolehan skor atau persentase pada tahap uji luas berada pada kategori atau kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, D. R., & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1-14. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/35161>
- Herlina, E., & Aprianti, E. (2021). IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK DENGAN METODE BERCAKAP-CAKAP MELALUI MEDIA BALON PINTAR PADA KELOMPOK A DI PAUD SENYUM ANANDA BANDUNG. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(6), 647-656. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i6.p%25p>
- Jatmika, Y. N. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Jogjakarta: Diva.
- Kurnia, R. (2020). Efektifitas Media Dadu Putar Untuk Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 32-41. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4644>
- Mariana, [2020]. Pengembangan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Ananda Putri DeliSerda. [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan. 2020]. <http://repository.uinsu.ac.id/11702/>
- Agustini, D. R., & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal PAUD Teratai*, 9(1), 1-14. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/35161>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Rahayu, (2017). *Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia
- Susanto, A. (2011). *Pengembangan kemampuan Berbahasa*. Jakarta: Pustaka Setia.
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Sujiono, B. (2014). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks

ISSN: 2614-4107 (Print) 2614-6347 (Online)

Vol.6 | No.6 | November 2023

Wulandari, R. [2020]. Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Media *Busy Book* Usia 5-6 Tahun di TK Islam Bina Balita Bandar Lampung. [Skripsi, UIN Raden Intan Lampung. 2020]. <http://repository.radenintan.ac.id/10909/1/Awal%20%20BAB%20II%20dan%20Daftar%20Pustaka.pdf>