



# Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas

Elma Sabrina Putri<sup>1</sup>, Muhammad Guntur<sup>2</sup>, Pertiwi Kamariah Hasis<sup>3</sup>

<sup>123</sup>IAIN Palopo, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[elma.sabrina.es@gmail.com](mailto:elma.sabrina.es@gmail.com)

## Abstract

*This study aims to determine the needs analysis, validity, and practicality of the media, and to determine the effectiveness of the learning media developed. This type of research is the mixed method with the ADDIE development model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The subjects of this study were 8 students of Group B1 at TK Negeri Pembina Telluwanua Palopo City. The instruments used was a questionnaire of media expert validation, materials, and educator practicality. The data analysis technique used was descriptive quantitative and quantitative analysis. The result of the researcher's development in the form of Smart Box learning media made from used materials. The results of the needs analysis experienced by students include : a lack of attention of students during learning, and the media used is only a blackboard in the early literacy process in recognizing letters. The results of media expert validation obtained an average of 84,44% with the category "Very Valid", the results of the material expert validation recapitulation obtained an average of 84% with the category "Very Valid", and the results of the practicality test by educators obtained an average of 100% with the category "Very Practical". The result of the Smart Box effectiveness test are seen from the development of children's abilities through daily assesments on the Independent Curriculum. Based on these result, it can be conceled that the Smart Box media using used materials is effective in the learning proses.*

**Keywords:** Learning Media, Smart Box Media, Used Materials.

## Pendahuluan

Anak usia dini merupakan fase manusia yang kaya dengan dunia imajinasi, hal ini menjadi pembeda antara karakteristik yang dimiliki oleh orang dewasa. Pada fase ini anak usia dini memiliki karakteristik yang unik sesuai dengan bawaan, minat, dan bakat tertentu (Sri Andayani, 2021). Anak usia 0-6 tahun atau usia dini merupakan masa yang penting bagi anak (*golden age*) dikarenakan saat itu pertumbuhannya berkembang dengan sangat pesat, maka sangat perlu untuk diberikan stimulus agar tumbuh kembang serta kemampuan daya serap anak dapat berkembang dengan optimal sesuai standar pertumbuhan. Berdasarkan (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, Ayat 14 (Presiden Republik Indonesia, 2003). Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan pada anak 0-6 tahun. Pada usia ini



barulah dilakukan pemberian rangsangan pendidikan. Akan tetapi poin penekanannya bukan pada spesifikasi jangka usia, baik itu 0 - 6 atau 0 – 8 tahun usianya, melainkan pentingnya untuk merangsang pertumbuhan jasmani dan rohani anak pada usia demikian.

Jika mengutip Permendikbud 146 tahun 2014 tentang Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, dinyatakan bahwa anak dapat berkembang secara optimal maka dari itu perlu diperhatikan beberapa aspek-aspek seperti agama-moral, fisik-motorik, sosial-emosional, kognitif, bahasa dan seni. Untuk mengembangkan aspek ini harus sesuai dengan keunikan dalam pertumbuhan Anak Usia Dini (AUD) serta tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini (Siswanto et al, 2019). Banyak permasalahan yang timbul pada anak yang kurang atau lambat dalam mengembangkan bahasanya dikarenakan masih belum mengetahui huruf. Masalah seperti ini timbul karena beberapa faktor, di luar dari faktor internal dan eksternal anak, pendidik juga perlu memperhatikan media atau bahan ajar yang diberikan pada anak. Untuk menetapkan aturan yang kuat yang mendorong disiplin siswa, guru dan orang tua harus bekerja sama (Sartika Rifaah, 2022). Maka dari itu perlu bagi pendidik agar menyiapkan media yang menarik serta bervariasi dalam pengimplementasian metode pembelajaran. Maka dari itu perlu bagi pendidik agar menyiapkan media yang menarik serta bervariasi dalam pengimplementasian metode pembelajaran dan juga sebagai penunjang proses pembelajaran baik untuk guru maupun siswa, meningkatkan kreativitas serta minat dan motivasi pada anak yang dapat membangun dan mengembangkan kemampuan motorik anak, mengasah imajinasi anak, daya pikir, dan melatih konsentrasi pada anak, serta menambah pengalaman baru baik peneliti, guru maupun anak didik (Rahma Yuni et al, 2020). Berdasarkan penjelasan beberapa artikel penelitian, salah satu contoh penggunaan media kotak pintar memiliki hasil yang secara keseluruhan mampu meningkatkan kemampuan membaca pada anak (Nur Vita Sari, 2021). Hasil uji coba pemakaian produk pun menunjukkan bahwa anak-anak menyukai media dan lebih mudah mengenal bacaan huruf. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kotak pintar ini akan membantu guru dan siswa belajar membaca huruf (Pawestri Indah Pertiwi et al, 2022)

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yubaedi Siron, Ipah Khonipah, dan Noer Kholifah Moti Fani yang berjudul “Penggunaan Barang Bekas Untuk Media Pembelajaran: Pengalaman Guru Paud” berpendapat bahwa pada penelitiannya media merupakan alat yang penting untuk suksesnya pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian ini menggunakan mix method. Data kuantitatif dikumpulkan menggunakan kuesioner dan data kualitatif dikumpulkan menggunakan wawancara terstruktur melalui daring. Penelitian ini melibatkan 18 guru PAUD yang diambil dengan purposive sampling. Hasil penelitian yang mereka lakukan memberikan bermacam-macam barang bekas dapat dijadikan media



pembelajaran. Barang bekas jadi memiliki nilai guna sehingga dapat digunakan di kelas.

Sedangkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sheila S. Rahayuningsih, Tritjahjo D. Soesilo, Mozes Kurniawan) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar” berpendapat bahwa menggunakan metode bermain dengan kotak pintar sebagai media dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain dengan media kotak pintar pada anak usia 5-6 tahun di TK Sion Blora. Hasil penelitiannya dapat diambil simpulan bahwa permainan kotak pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kelompok B di TK Sion Blora dengan persentase yang meningkat dari pra siklus sebesar 14,29% meningkat sebesar 46,42% pada siklus I menjadi 60,71% pada siklus II meningkat sebesar 32,15% menjadi 92,86%, sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil karena persentase keberhasilan mencapai  $\geq 90\%$ . Peningkatan mengenal huruf ini meliputi anak mampu menunjukkan huruf, anak mampu menuliskan beberapa huruf yang membentuk satu kata dengan benar, anak mampu menuliskan namanya dengan benar dan anak mampu mencocokkan huruf dengan benar.

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis, telah dilakukan wawancara kepada guru kelas anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo dengan tujuan untuk memenuhi analisis kebutuhan penelitian. Hasil dari analisis kebutuhan diperoleh bahwa terdapat kesulitan pada beberapa siswa dalam mengenal huruf seperti huruf *b, d, p, q, u, v* di atas papan tulis hanya 7 anak saja yang mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Oleh karena itu, penulis berfikir anak membutuhkan media yang lebih menarik, menyenangkan dan materi mudah untuk dipahami oleh anak. Sehingga, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Kotak Pintar Menggunakan Bahan Bekas Di TK Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo.”

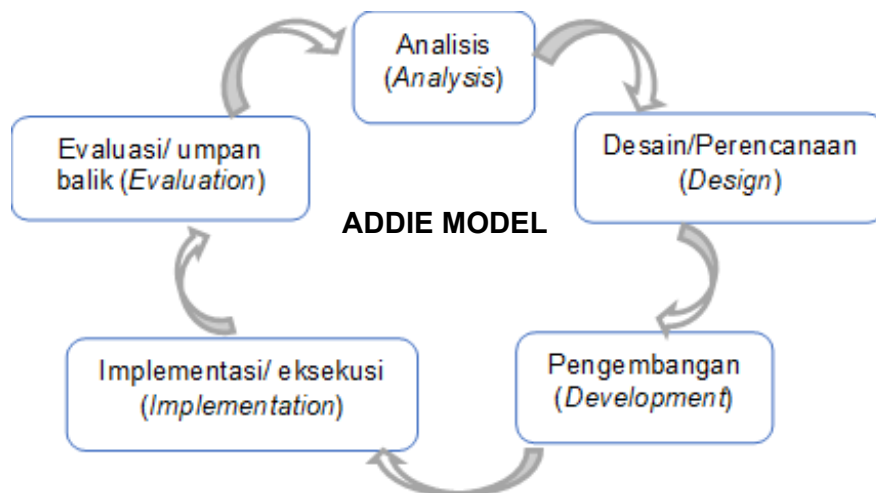
Perbedaan media kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti dengan Sheila S. Rahayuningsih, Tritjahjo D. Soesilo, Mozes Kurniawan yaitu terletak pada proses penelitiannya. Penelitian yang dilakukan oleh Sheila S. Rahayuningsih, Tritjahjo D. Soesilo, Mozes Kurniawan berfokus untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bermain dengan media kotak pintar, sedangkan peneliti memiliki tujuan pada proses pengembangan atau pembuatan media untuk mengetahui kebutuhan, validitas, praktikalitas dan juga efektifitas dari media kotak pintar. Permasalahan penelitian ini efektifitas pengembangan dari penggunaan media kotak pintar di TK Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo.

Pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Juli s.d. 16 Agustus 2023 anak-anak Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf masih kurang. Terlihat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung di dalam kelas lalu, guru bertanya kepada anak dalam kegiatan mengenal huruf seperti huruf b,d,p,q,u,v di atas papan tulis hanya 7 anak saja yang mampu menjawab pertanyaan tersebut dengan benar. Hasil wawancara dengan salah seorang guru kelas Kelompok B1 di TK Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo yang bernama Nurdaliah, S.Ag beliau mengatakan bahwa “Anak-anak sangat suka hal baru maka dari itu kita sebagai pendidik dan calon pendidik memerlukan variasi dalam proses pembelajaran seperti menggunakan media yang menarik, sehingga anak tertarik untuk memperhatikan gurunya ketika proses pembelajaran berlangsung”.

Berdasarkan permasalahan ini peneliti merasa sangat perlu membuat media yang dapat menarik perhatian anak untuk menunjang proses pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Peneliti memilih salah satu media kotak pintar dengan menggunakan bahan bekas karena alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media tersebut sangat mudah untuk didapatkan dan juga dapat menciptakan lingkungan yang sehat dengan proses daur ulang.

## Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) Menurut Margono (2010:142) model ADDIE yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*)



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE



Tahap pertama yaitu analisis merupakan proses untuk menentukan apa yang akan dipelajari peserta didik dengan melakukan analisis kebutuhan dengan melakukan hasil wawancara kepada guru kelas di TK Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo. Tahap kedua yaitu desain/perencanaan dengan mengumpulkan ide-ide, model, bahan, warna, dan materi terhadap media yang akan dibuat. Tahap ketiga yaitu pengembangan media lalu di validasi oleh 2 validator yang terdiri dari validator media dan validator materi yang berasal dari tenaga ahli dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kota Palopo dan guru kelas kelompok B1 di TK Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo. Tahap keempat yaitu implementasi, media yang sudah melalui tahapan sebelumnya dan sudah layak untuk digunakan, dapat diimplementasikan atau diuji cobakan pada proses pembelajaran. Dan tahap terakhir yaitu evaluasi, kekurangan yang didapatkan pada saat implementasi media dapat diperbaiki jika ada kekurangan.

Penelitian pengembangan ini dilakukan di TK. Negeri Pembina Telluwanua yang berlokasi di Kecamatan Telluwanua, Kelurahan Maroangin yang terletak 11 KM dari Nol Kilometer Kota Palopo dan terletak di dekat puskesmas Maroangin, belakang kantor KUA Telluwanua. Waktu pelaksanaan penelitian TK. Negeri Pembina Telluwanua dilakukan pada bulan Maret-Juni Tahun 2024. Subjek penelitian ini adalah 8 orang dari 16 peserta didik kelompok B1 di TK. Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo. Objek penelitian ini yaitu media yang terbuat dari barang bekas yang didaur ulang sehingga menjadi media pembelajaran kotak pintar.

Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini melalui analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Berikut katerogi penilaian kevalidan produk

**Tabel 1.** Kategori Penilaian Kevalidan Produk

Persentase	Kategori
0-20	Tidak Valid
21-40	Valid
41-59	Kurang ValidCukup
60-79	Valid
80-100	Sangat Valid

## Hasil

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media kotak pintar. Penelitian ini dilaksanakan di TK. Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan, kevalidan dan kepraktisan, serta keefektifan dari media kotak pintar. Adapun prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki empat tahapan analisis, desain, pengembangan, dan implementasi yang digunakan peneliti dalam proses pengembangan. Adapun tahapan-tahapan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

### ***Tahap Analisis (analyze)***

Pada tahap ini, penelitian mencari tau kebutuhan dan permasalahan apa saja yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran dan mengumpulkan data yang berkaitan dengan produk yang dibuat.

#### 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melihat kebutuhan yang memiliki hubungan dengan media untuk membantu peserta didik di TK. Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo Kelompok B1. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui masalah-masalah apa saja yang ditemukan selama proses belajar-mengajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas kelompok B1, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik antara lain kurang perhatiannya peserta didik dalam pembelajaran berlangsung, media yang digunakan hanya berupa papan tulis ketika proses literasi awal dalam mengenal huruf sehingga membuat kurangnya minat anak dalam belajar sehingga peserta didik merasa bosan untuk belajar di kelas. Guru kelas kelompok B1 juga mengatakan bahwa media kotak pintar yang terbuat dari bahan bekas belum pernah digunakan sehingga anak-anak belum mengetahui bagaimana bentuk dan cara menggunakan media kotak pintar tersebut. Alasan itulah yang membuat peneliti memilih mengembangkan media kotak pintar menggunakan bahan bekas karena ingin memperlihatkan, mengajak anak-anak untuk belajar serta mengenal huruf dengan media yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menambah minat siswa dalam proses belajar di dalam kelas dengan rasa ingin tahu yang tinggi.

#### 2. Hasil Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di TK. Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum merdeka merupakan sebuah landasan dalam mengajar, maka dari itu peneliti harus mengetahui Capaian Pembelajaran (CP), mengetahui tema dan subtema yang dapat dijadikan sebagai materi apa saja yang terkait untuk membuat media kotak pintar yang telah dibuat, sebelum membuat Modul Ajar dan untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Berikut

adalah Capaian Pembelajaran (CP), alur tujuan pembelajaran dan modul ajar yang akan saya gunakan dari kurikulum merdeka.

### **Tahap Perancangan (design)**

Desain media dibuat pada tahap desain ini media yang akan dikembangkan adalah kotak pintar. Peneliti akan melakukan beberapa tindakan pada tahap desain ini, diantaranya:





1. Membuat rancangan kotak pintar

Peneliti merancang bahan ajar berupa kotak pintar. Peneliti mengumpulkan berbagai referensi dan ilustrasi yang digunakan untuk mengembangkan kotak pintar menggunakan bahan bekas. Dalam merancang kotak pintar, peneliti perlu memperhatikan komponen-komponen yang diperlukan dalam membuat kotak pintar. Adapun rancangan pengembangan kotak pintar ialah:

**Tabel 2.** Rancangan Media Kotak Pintar

NO.	ALAT DAN BAHAN	GAMBAR
1	Alat : Gunting Tembak Lilin	
2	Bahan : Kotak sepatu	



3	Tutup botol susu	
4	Kain flannel	
5	Lem lilin	
6	Stiker huruf	

7	Kartu bergambar	
8	Perekat	

Instrumen dirancang berdasarkan kebutuhan penelitian. Instrumen yang dirancang berupa lembar validasi dan angket praktikalitas. Instrumen tersebut divalidasi oleh beberapa validator (hasil validasi instrumen dapat dilihat pada halaman lampiran). Instrumen validasi yang dirancang terdiri dari 2 instrumen yaitu instrumen validasi ahli media dan ahli materi yang diberikan kepada beberapa validator yang sesuai dengan bidangnya. Validasi dilakukan untuk mengukur kelayakan produk sebelum di uji cobakan di lapangan. Sedangkan angket praktikalitas berisi beberapa pernyataan dan diberikan kepada pendidik.

### ***Tahap Pengembangan (development)***

Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk yang telah dirancang berdasarkan referensi menggunakan alat dan bahan yang sudah disiapkan sebelumnya sehingga menjadi sebuah media kotak pintar menggunakan bahan bekas. Setelah pembuatan media pembelajaran media kotak pintar, selanjutnya dalam tahap ini menghasilkan bentuk akhir berupa media pembelajaran yang setelah melalui revisi berdasarkan masukan validator. Dalam uji validasi, terdapat validator ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen Insitut Agama Islam Negeri Palopo serta untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan, produk diujikan kepada validator ahli media dan wali kelas kelompok B1 TK. Negeri



Pembina Telluwanua Kota Palopo. Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran hendaknya harus melalui uji validitas sehingga memiliki status valid atau sangat valid dari para ahli. Jika produk yang dikembangkan belum valid, maka validasi akan terus dilakukan hingga mendapatkan status valid atau sangat valid.

#### 1. Pembuatan Produk

Pembuatan produk dimulai dari mengumpulkan alat dan bahan lalu dirancang dan disusun hingga terbentuk Media Kotak Pintar.

##### a. Tahap Validasi Media Pembelajaran

Penilaian para ahli melakukan penilaian berdasarkan aspek materi, kelayakan dan tampilan media. Tahap validasi dilakukan oleh dosen yang sudah ahli dalam media pembelajaran.

##### 1) Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media maka diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar 84,44% dengan kategori sangat valid. Sehingga media pembelajaran kotak pintar ini dapat digunakan oleh peserta didik pada proses pembelajaran.

##### 2) Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi oleh dosen memperoleh rata-rata persentase sebesar 80% dengan kategori sangat valid sedangkan hasil validasi ahli materi dari guru memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Sehingga hasil rekapitulasi dari validasi ahli materi memperoleh rata-rata 84% dengan kategori sangat valid dan tidak ada saran/tambahan dari validator. Maka dari itu, media pembelajaran kotak pintar ini dapat digunakan oleh peserta didik pada proses pembelajaran.

##### 3) Hasil Validasi Angket Praktikalitas Pendidik

Angket praktikalitas pendidik yang digunakan untuk menilai praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh rata-rata skor 90% dengan kategori sangat valid.

##### b. Revisi Hasil Validasi

Media yang telah divalidasi kemudian direvisi. Tahap revisi yang dilakukan sesuai dengan saran dari dosen validator. Saran validator 1 yaitu Sesuaikan ukuran font pada tutup botol dan berikan tanda pembeda pada huruf-huruf yang mirip. Untuk revisi angket praktikalitas pendidik yaitu Mengganti kata dipelajari dengan menggunakan



## ***Tahap Implementasi (implementation)***

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba pada produk, setelah dinyatakan valid oleh validator. Tahap ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media kotak pintar. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan wali kelas kelompok B1 dan 8 dari 16 peserta didik kelompok B1. 1) Hasil Angket Uji Praktikalitas Pendidik dikategorikan sangat valid; 2) Hasil Uji Efektifitas Media bahwa pelaksanaan uji efektifitas produk dilakukan dengan uji coba media di dalam proses pembelajaran oleh peserta didik dengan 8 peserta didik di Kelompok B1 TK. Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo. Dalam uji efektifitas ini, peneliti, guru, dan peserta didik menguji coba mediana. Pada proses uji coba inilah keefektifan media dapat dilihat dari perkembangan anak dalam mengenal huruf.

## **Pembahasan**

Pengembangan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media kotak pintar menggunakan bahan bekas. Peneliti membuat produk ini sebagai media yang menarik serta dapat menyampaikan pesan kepada anak melalui media pembelajaran karena hal ini diperlukan untuk membentuk perkembangan dalam upaya meningkatkan pemahaman anak tentang kemampuan mengenal huruf (Basori, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana analisis kebutuhan peserta didik terhadap kotak pintar, bagaimana uji validitas dan uji praktikalitas kotak pintar, serta efektifitas dalam penggunaan media kotak pintar ini.

Metode penelitian dalam pengembangan media ini menggunakan jenis pengembangan ADDIE yang hanya sampai pada empat tahapan saja, yaitu tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), dan implementasi (implementation). Metode ini dapat digunakan untuk membuat produk pendidikan yang dapat dipertanggungjawabkan dengan pendekatan penelitian pengembangan (R&D) (Siti Rohaeni, 2020). Pada tahap analisis peneliti menemukan permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik antara lain, kurang perhatiannya peserta didik dalam pembelajaran berlangsung, media yang digunakan hanya berupa papan tulis ketika proses literasi awal dalam mengenal huruf sehingga membuat kurangnya minat anak dalam belajar sehingga peserta didik merasa bosan untuk belajar di kelas. Pada tahap perancangan, peneliti membuat rancangan produk dengan mencari referensi serta alat dan bahan yang diperlukan dalam proses pengembangan produk, lalu peneliti juga menyiapkan instrumen-instrumen yang berupa lembar validasi dan angket praktikalitas.

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan media, pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan yang sesuai dengan pengembangan yang akan dilakukan (Rayanto, 2020). Maka dari itu peneliti lalu membuat media berdasarkan



referensi menggunakan alat dan bahan yang telah disiapkan sebelumnya menjadi sebuah media kotak pintar menggunakan bahan bekas. Setelah itu, dilakukan validitas perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi (Alwi Aliyanti Dwi Anggraini, 2021). Media divalidasi oleh Nur Fakhrunnisaa, S.Pd., M.Pd, dan dua validator ahli materi, yaitu Dr. Fatmaridah Sabani, M. Ag dan Nurdaliah, S. Ag yang merupakan pendidik di sekolah. Proses validasi ahli media dan ahli materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media kotak pintar sebelum di implementasikan. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh hasil rata – rata uji validitas dari aspek media adalah 84,44% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli materi oleh dosen memperoleh rata – rata persentase sebesar 80% dengan kategori sangat valid sedangkan hasil validasi ahli materi dari pendidik memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Sehingga rata – rata nilai validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat valid.

Setelah divalidasi oleh beberapa validator maka peneliti melakukan revisi hasil uji validasi. Setelah di revisi dan dinyatakan valid oleh validator, maka tahap selanjutnya adalah tahap implementasi.

Tahap implementasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media kotak pintar. Uji kepraktisan dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan angket kepraktisan, dan 8 dari 16 peserta didik kelompok B1 menggunakan penilaian assesmen harian. Pada saat uji coba produk media kotak pintar, peserta didik memberikan respon yang sangat baik dalam proses pembelajaran, mereka merasa tertarik dengan media tersebut. Adapun hasil uji praktikalitas guru memperoleh nilai rata – rata sebesar 100% dengan kategori sangat praktis.

Setelah melakukan keempat tahapan itu, berikut adalah deskripsi hasil validitas dan praktikalitas dari media kotak pintar :

1. Validasi media kotak pintar dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan media kotak pintar sebelum diujicobakan atau diimplementasikan. Berdasarkan hasil validasi media kotak pintar yang divalidasi oleh beberapa validator, sebagaimana hasil validasi ahli media menunjukkan perolehan skor hasil validasi ahli media yakni 84,44% dengan kategori memenuhi kriteria sangat valid. Sedangkan hasil validasi ahli materi menunjukkan perolehan skor hasil validasi ahli materi yakni 84% dengan kategori memenuhi kriteria sangat valid.
2. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan melibatkan pendidik yaitu guru kelas kelompok B1 dan 8 dari 16 peserta didik kelompok B1. Adapun hasil uji praktikalitas oleh pendidik dengan perolehan skor hasil uji praktikalitas pendidik yakni 100% menunjukkan bahwa kotak pintar yang dikembangkan sangat praktis. Praktikalitas media kotak pintar dilakukan dengan uji coba lapangan dengan mengobservasi dan mendokumentasikan aktivitas belajar peserta didik menggunakan media kotak pintar. Aspek yang dinilai oleh peneliti kepada peserta didik dari media kotak pintar yang dikembangkan



yaitu, 1) Anak dapat mengenal konsep dasar literasi pengenalan huruf, 2) Anak mampu mengembangkan pengetahuannya mengenal huruf abjad, dan 3) Menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Untuk menilai kepraktisan media kotak pintar terhadap peserta didik di dalam kelas selama proses pembelajaran menggunakan media kotak pintar, kita dapat perkembangan kemampuan peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran dalam modul ajar melalui penilaian harian dengan lembar assesmen berdasarkan kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu kurikulum merdeka dan diisi oleh pendidik.

Berdasarkan rubrik penilaian dari lembar observasi yang telah di buat oleh peneliti dapat dilihat bahwa 8 peserta didik di Kelompok B1 TK. Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo mengalami peningkatan aktivitas belajar yang tertera pada tabel 4.15, rubrik penilaian ini mengacu pada ketentuan kurikulum merdeka yang digunakan oleh pihak sekolah TK. Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo. Oleh karena itu media pembelajaran berupa media kotak pintar ini dapat dinyatakan praktis dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran, dilihat dari pengetahuan anak mulai meningkat dalam proses mengenal huruf menggunakan lembar penilaian assesmen harian.

## Kesimpulan

Hasil pengembangan media pembelajaran yaitu berupa media kotak pintar menggunakan bahan bekas dengan menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) Menurut Sugiyono (2022:26) Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Namun pada penelitian kali ini peneliti hanya sampai pada 4 tahapan saja karena tahapan terakhir yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) memerlukan proses yang lebih lama dalam penelitiannya, sedangkan penulis hanya fokus pada rumusan masalah yaitu ingin mengetahui analisis kebutuhan, keefektifan, dan apakah media kotak pintar ini dapat memenuhi kriteria valid dan praktis untuk membantu peserta didik dalam mengetahui serta mengenal huruf kepada anak yang ada di Kelompok B1 TK Negeri Pembina Telluwanua Kota Palopo.

Media kotak pintar yang dikembangkan oleh peneliti telah dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas dengan katerogi "Sangat Valid" sehingga media kotak pintar menggunakan bahan bekas layak digunakan dalam proses pembelajaran.



## Pengakuan

Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, petunjuk, dan mengiringi disetiap langkah saya dalam mengerjakan dan menyelesaikan penelitian ini. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada keluarga, teman-teman, dosen-dosen dan keluarga besar Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Kota Palopo, arena selama ini telah memberikan banyak dukungan, motivasi, membantu, membimbing dan memberikan banyak ilmu kepada saya, sehingga saya dapat menjalani semua hingga saat ini.

## Referensi

- Andayani, S. (2021). Karakteristik perkembangan anak usia dini. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7 (2), 199–212.
- Margono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pertiwi, P. I., Hasanah, H., & Kharismawati, I. (2022). Pengembangan media permainan kotak ajaib dalam mengenal bacaan huruf satu suku kata pada aspek bahasa anak usia 5-6 tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 5(2), 50–54.
- Presiden Republik Indonesia. (2006). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Rahayuningsih, S. S., Soesilo, T. D., & Kurniawan, M. (2019). Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain dengan media kotak pintar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 11–18.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan sistem pembelajaran dalam implementasi kurikulum 2013 menggunakan model ADDIE pada anak usia dini. *Instruksional*, 1(2), 122–130.
- Sari, N. V. (2021). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kotak pintar pada anak kelompok B TK Suryodiningratan. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 10(3), 219–226.
- Sartika, R. (2022). Pembentukan karakter peserta didik SDIT Insan Madani di era pembelajaran daring. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3), 173–180.
- Siron, Y., Khonipah, I., & Kholifah, N. (2020). Penggunaan barang bekas untuk media pembelajaran di PAUD: Pengalaman guru. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 63–74.



- Siswanto, S., Zaelansyah, Z., Susanti, E., & Fransiska, J. (2019). Metode pembelajaran anak usia dini dalam generasi unggul dan sukses. *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 35–44.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian dan pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Preedia Group.
- Yuni, R., Hayati, F., & Amelia, L. (2020). Pengembangan media kreatif barang bekas untuk melatih kreativitas anak kelompok B di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1).