



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU GAMBAR
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
ANAK TK KELOMPOK B**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2021**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU GAMBAR
BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN
ANAK TK KELOMPOK B**

TESIS

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Dasar Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Oleh
HAYUNINGSIH
NIM: 2019 03048

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2021**

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Membaca adalah jendela dunia. Maka belajarlah membaca semenjak dini agar memiliki pengetahuan yang luas (Depe, 2022).

PERSEMBAHAN

Tesis ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tuaku tercinta, setiap tetesan keringatmu, jerih payahmu, doa mu selalu menyertai langkahku. Dukungan ayahanda dan ibunda adalah kekuatan terdahsyat ananda dalam menyelesaikan karya ini;
2. Suamiku tercinta, Kusdem yang senantiasa berdoa dan memberiku dukungan baik secara material maupun moril;
3. Anak-anakku tercinta, Agan, Riska, Vira dan Elta. yang selalu membangunkan semangatku dalam mengejar mimpi dan memberikan waktu untukku dalam menyelesaikan laporan tesis ini dengan baik;
4. Prodi Magister Pendidikan Dasar UMK
5. UMK, almamaterku.

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

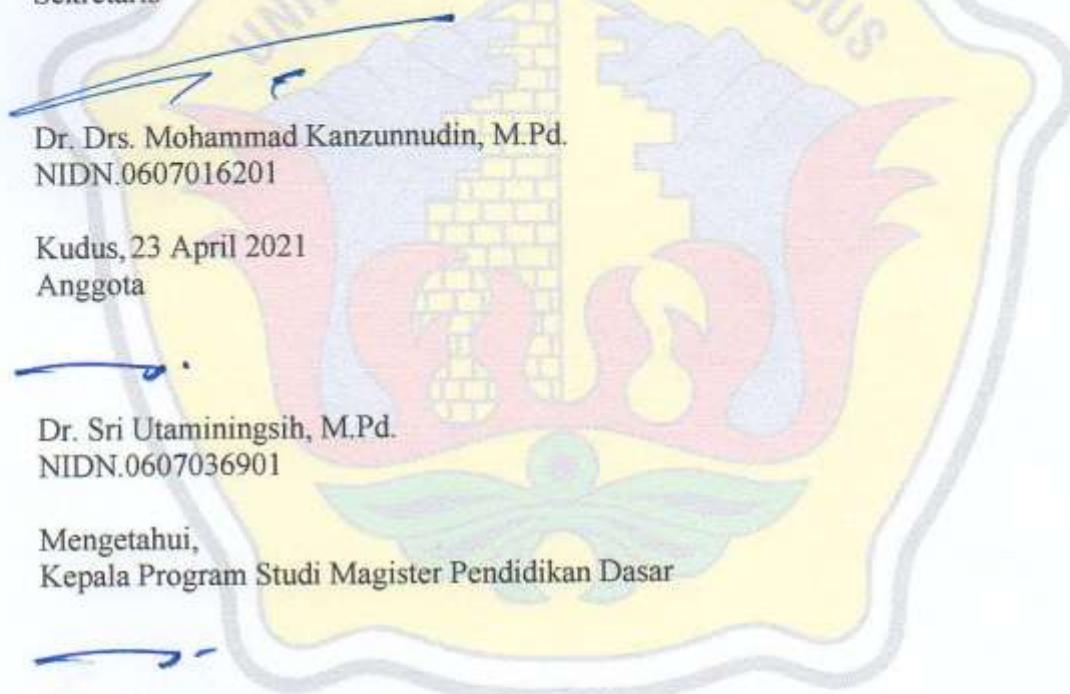
Proposal tesis oleh Hayuningsih (NIM 201903048) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk melaksanakan penelitian.

Kudus, 23 April 2021
Tim Penguji
Ketua



Dr. Santoso, M.Pd.
NIDN.0629086201

Kudus, 13 Maret 2021
Sekretaris

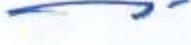


Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd.
NIDN.0607016201

Kudus, 23 April 2021
Anggota


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN.0607036901

Mengetahui,
Kepala Program Studi Magister Pendidikan Dasar


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN.0607036901

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

Tesis oleh HAYUNINGSIH NIM. 201903048 ini telah dipertahankan di depan tim penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

Kudus, 22 Oktober 2021

Tim Penguji

Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. Ketua
NIDN. 0607016201

Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 0629086201

Dr. Gunawan, S. IP, M.Pd.
NIDN. 8878790018

Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

Anggota

Anggota

Anggota



Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan

Drs. Sucipto, M.Pd., Kons
NIDN. 0629086302

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HAYUNINGSIH
NIM : 201903048
Fakultas : Ilmu Keguruan dan Pendidikan
Prodi : Pendidikan Magister Dasar

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa apa yang terdapat pada tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gambar Berbasis Permainan Tradisional Demak untuk Keterampilan Membaca Permulaan Anak Tk Kelompok B” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari hasil karya orang lain ataupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai aturan maupun etika keilmuan, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang ada pada tesis ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau menerima sanksi hukum yang berlaku apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan.

Kudus, Oktober 2021

Yang membuat pernyataan

Hayuningsih

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah Yang Maha Pengasih atas petunjuk dan karuniaNya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul menyatakan dengan sesungguhnya bahwa apa yang terdapat pada tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gambar Berbasis Permainan Tradisional Demak untuk Keterampilan Membaca Permulaan Anak Tk Kelompok B”. Tesis ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pascasarjana Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD, Universitas Muria Kudus.

Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Magister Pendidikan Dasar Konsentrasi PAUD di UMK. Peniliti ingin menegmbangkan salahsatu media pembelajaran PAUD yakni kartu gambar agar lebih disukai anak dan pendidik sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan anak.

Penelitian ini dapat selesai karena dukungan dari banyak pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung penuh penelitian ini. Peneliti menyampaikan terima kasih kepada para pembimbing: Dr. Drs. Moh. Kanzunudin, M. Pd (Pembimbing I) dan Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing II) yang telah membimbing dan memotivasi peneliti selama penyelesaian tesis ini.

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu selama proses penyelesaian tesis ini yaitu:

1. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons, dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar
3. Seluruh dosen Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan motivasi serta ilmu kepada peneliti.
4. Kepala TK Kartika Rini, TK Bina Putra I, TK Siwi Peni dan TK Negeri Pembina Kecamatan Karanganyar yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk mengadakan penelitian dan mendukung penyelesaian tesis ini.
5. Anak didik TK Kartika Rini, TK Bina Putra I, TK Siwi Peni dan TK Negeri Pembina Kecamatan Karanganyar yang telah membantu peneliti mengadakan penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti berharap agar penilitian ini dapat bermanfaat untuk dunia Pendidikan secara umum dan PAUD khususnya.

Kudus, Oktober 2021

Hayuningsih

ABSTRACT

Hayuningsih, 2021. Development of Learning Media for Drawing Card Learning Based on Traditional Games to Improve the Early Reading Ability of Group B Kindergarten Students

Keywords : *Picture Cards, Traditional Games, Early Reading Skills.*

The research objectives are (1) describe the analysis of learning media needs for early reading skills in kindergarten children; (2) describe the design of traditional game-based picture card learning media; (3) describe the feasibility of traditional game-based picture card learning media; (4) analyze the effectiveness of traditional game-based picture card learning media.

The Research and Development design consists of 10 steps, namely Research and Information Collecting, planning, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision, Dissemination and Implementation. The population is kindergarten group B Karanganyar Demak. Sampling technique with purposive sampling. Data collection techniques by means of questionnaires, observations, and interviews. The data analysis technique is prerequisite test (normality and homogeneity test) and hypothesis test (t test, paired t test and n gain test).

The results of the research are the low reading ability of early childhood requires game-based learning media based on the results of observations and interviews in learning to read; (2) The learning media developed are picture card media based on traditional games, and the development of guidebooks for traditional games with the help of picture cards; (3) based on a feasibility test by media experts and media material experts, traditional game-based picture cards are very suitable to be used for early reading learning in Kindergarten B children; (4) Traditional game-based picture card media is effectively used to improve the skills of Kindergarten B children in early reading

The conclusion of this research is that the development of traditional game-based learning media with the help of picture cards for early reading is very appropriate to use for early reading in kindergarten children. These picture cards are effective for improving early reading skills. For this reason, traditional game-based picture cards can be used to improve children's early reading skills and preserve local culture

ABSTRAK

Hayuningsih, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Gambar Berbasis Permainan Tradisional untuk Keterampilan Membaca Permulaan Anak TK Kelompok B dengan dosen pembimbing Dr. Drs. Mohammad Kanzunnudin, M.Pd. dan Dr. Santoso, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : kartu gambar, permainan tradisional, keterampilan membaca permulaan.

Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan analisis kebutuhan media pembelajaran untuk keterampilan membaca permulaan pada anak TK; (2) mendeskripsikan desain media pembelajaran kartu gambar berbasis permainan tradisional; (3) mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran kartu gambar berbasis permainan tradisional; (4) menganalisis efektivitas media pembelajaran kartu gambar berbasis permainan tradisional.

Metode penelitian dengan desain *Research and Development* yang meliputi 10 langkah; *Research and Information Collecting, planning, Develop Preliminary Form of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operational Field Testing, Final Product Revision, Dissemination and Implementation*. Populasi adalah anak TK kelompok B Karanganyar Demak. Teknik sampling dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dengan cara kuesioner, observasi, dan wawancara. Teknik analisis data adalah uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) dan uji hipotesis (uji t, uji t paired dan uji n gain)

Hasil penelitian: (1) rendahnya kemampuan membaca permulaan anak diperlukan media pembelajaran berbasis permainan berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran membaca; (2) Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media kartu gambar berbasis permainan tradisional, Dan pengembangan buku panduan untuk permainan tradisional berbantu kartu gambar; (3) berdasarkan uji kelayakan oleh ahli media dan ahli materi media kartu gambar berbasis permainan tradisional sangat layak digunakan untuk pembelajaran membaca permulaan pada anak TK B; (4) Media kartu gambar berbasis permainan tradisional efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan anak TK B dalam membaca permulaan .

Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional berbantu kartu gambar untuk membaca permulaan sangat layak digunakan untuk membaca permulaan pada anak TK. Kartu gambar ini efektif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan. Untuk itu kartu gambar berbasis permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan anak dalam membaca permulaan serta melestarikan budaya daerah.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN LOGO	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	v
PRAKATA.....	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Cakupan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.2 Penelitian yang Relevan	26
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Prosedur Penelitian	31
3.3 Sumber dan Jenis Data	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5 Instrumen Penelitian	39
3.6 Uji Instrumen	41
3.7 Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PERSEMBAHAN	
4.1 Hasil Penelitian	47
4.2 Pembahasan	77
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Keaslian Penelitian	27
3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Kelompok B	38
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Kartu Gambar	38
3.3 Pedoman Wawancara kepada Anak TK Kelompok B	39
3.4 Pedoman Wawancara Awal Kepada Guru	39
3.5 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media Kartu Gambar untuk Ahli Materi	40
3.6 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Pengembangan Media untuk ahli	41
3.7 Hasil Uji Validitas	42
3.8 Uji Reliabilitas.....	43
3.9 Kriteria Kelayakan Kualitas Media Pembelajaran	44
3.10 Kriteria Kemampuan Membaca Permulaan Anak	44
4.1 Hasil Observasi pada Pembelajaran Membaca Permulaan	48
4.2 Hasil Wawancara dengan anak.....	49
4.3 Hasil Wawancara dengan Guru	50
4.4 Pemetaan Tema, KD dan Indikator	53
4.5 Desain Buku Panduan Permainan Tradisional	59
4.6 Interpretasi Skor Kelayakan Validasi Media.....	61
4.7 Hasil Validasi Ahli Media	61
4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	62
4.9 Hasil Respon Anak	63
4.10 Hasil Respon Guru	64
4.11 Revisi Desain Buku Pedoman	66
4.12 Deskripsi Data Terbatas.....	68
4.13 Hasil Uji Normalitas Observasi Awal (<i>Pre Test</i>).....	69
4.14 Hasil Uji Normalitas Observasi Akhir (<i>Post Test</i>).....	69
4.15 Hasil Uji Homogenitas Observasi Awal (<i>Pre Test</i>)	70
4.16 Hasil Uji Homogenitas Observasi Akhir (<i>Post test</i>)	71
4.17 Hasil Uji t.....	72
4.18 Hasil Uji N Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	73
4.19 Deskripsi Data Uji Coba Luas	74
4.20 Hasil Uji Normalitas Luas	74
4.21 Hasil Uji Homogenitas Luas.....	75
4.22 Uji Paired Samples Test	75
4.23 Hasil Uji N Gain.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 <i>Prototype</i> Kartu Gambar.....	9
2.2 Kerangka Berpikir	29
3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan	32
3.2 Desain Penelitian	34
4.1 Desain Pengembangan Kartu Gambar.....	52
4.2 Revisi Kartu Gambar	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Observasi Awal	96
2. Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Media Anak	97
3. Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Media Anak.....	98
4. Angket Respon Anak	99
5. Angket Respon Guru	100
6. Data Validitas	101
7. Data Penelitian	102
8. Hasil Analisis Data.....	108
9. Hasil Validasi Ahli.....	116
10. Foto-Foto Penelitian.....	124

