

PENGEMBANGAN PAPAN 3D EDUKATIF TEMA TANAMAN OBAT DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sabrina Zakiyatul Mahsunah¹, Riyas Rahmawati²

¹²Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, Indonesia

e-mail: 1sabrinaszm19@gmail.com, 2riyasrahmauinjember01@gmail.com,

Abstrak

Kemampuan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang memerlukan stimulasi sejak usia dini sebagai dasar anak dalam mengungkapkan gagasan dan berkomunikasi, namun pembelajaran di pendidikan anak usia dini masih terkendala oleh keterbatasan media yang mampu mendorong anak menulis secara mandiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan 3D edukatif bertema tanaman obat yang valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kaliwates Jember. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket (kuesioner), tes, dan dokumentasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa: (1) pengembangan media papan 3D edukatif telah dilakukan sesuai dengan tahapan model ADDIE secara sistematis; (2) hasil validasi dari para validator mengindikasikan bahwa tingkat kelayakan media papan 3D edukatif mencapai 94% dengan kategori sangat layak; dan (3) efektivitas media papan 3D edukatif dari hasil pretest 67% dan hasil posttest 87% yang mengalami perkembangan 20% sehingga media papan 3D edukatif efektif diaplikasikan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan 3D Edukatif, Kemampuan Menulis.

Abstract

Writing skills are a fundamental language competency that requires stimulation from an early age as the foundation for children to express ideas and communicate effectively; however, learning in early childhood education is still constrained by the limited availability of instructional media that can encourage children to write independently. This study aimed to develop a valid, feasible, and effective 3D educational board on the theme of medicinal plants in improving the writing skills of children aged 5–6 years. The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research participants were children in Group B2 at TK Negeri Pembina Kaliwates, Jember. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The findings

revealed that: (1) the 3D educational board was systematically developed following all stages of the ADDIE model; (2) the validation results from expert validators indicated that the feasibility level of the 3D educational board reached 94%, which was categorized as highly feasible; and (3) the effectiveness test showed that the pre-test score of 67% increased to 87% on the post-test, representing a 20% improvement. These findings indicate that the 3D educational board is effective for use as a learning medium to enhance the language skills of children aged 5–6 years.

Keywords: *Instructional Media, Educational 3D Board, Writing skills.*

Accepted: April 27 2025	Reviewed: July 07 2026	Published: November 30 2026
----------------------------	---------------------------	--------------------------------

A. Pendahuluan

Anak usia dini didefinisikan sebagai individu pada fase pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan, karena hal tersebut usia dini disebut masa keemasan atau *golden age* yaitu fase yang lebih penting daripada semua tahap kehidupan lainnya (Ito *et al.*, 2024). Orang tua dan guru perlu memberikan rangsangan yang tepat dalam lingkungan belajar yang mendukung sejak dini. Dengan dukungan dan metode pembelajaran yang sesuai akan mendukung anak berkembang menjadi individu yang percaya diri, kreatif, serta mampu melanjutkan ke tahap perkembangan berikutnya. Dalam rangka mencapai hal tersebut, pendidikan anak usia dini memegang fungsi signifikan. Berdasarkan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003) Pasal 1 Ayat 1 bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana dan terorganisir guna menciptakan lingkungan dan tata pengajaran yang memungkinkan siswa untuk secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam rangka meningkatkan kemampuan spiritual dan keagamaan, disiplin diri, kepribadian, kecerdasan, prinsip moral, dan berbagai keterampilan yang dibutuhkan oleh mereka, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses komprehensif bertujuan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak sejak lahir hingga enam tahun yang meliputi aspek fisik serta nonfisik. Melalui pemberian stimulasi yang sesuai, anak-anak dapat tumbuh secara optimal di semua bidang, fisik motorik, intelektual, emosional, dan sosial (Nofianti, 2021). Selain itu, pendidikan pada masa ini mempunyai posisi yang signifikan dan berdampak pada perkembangan anak di tahap berikutnya. Ketika anak memperoleh stimulasi yang tepat maka semua aspek perkembangannya dapat berjalan dengan optimal (Tomia *et al.*, 2020). Sebagaimana yang telah tertera pada (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik

Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014) Pasal 1 Ayat 2 bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) merupakan standar yang berkaitan dengan pencapaian anak dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan, seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Perkembangan bahasa anak menjadi satu di antara aspek penting untuk ditingkatkan, karena dengan bahasa, anak akan dapat menjalin komunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Pada periode pertumbuhan dan perkembangan, anak akan mengomunikasikan kebutuhan, gagasan, dan perasaannya melalui ujian yang bermakna (Tomia *et al.*, 2020). Seiring bertambahnya pertumbuhan dan perkembangan anak, kemampuan, keluasan, dan kerumitan dalam perbendaharaan anak juga akan semakin berkembang. Kemampuan berbahasa anak akan terus meningkat dengan pertambahan usia dan stimulasi yang diterima. Begitu juga dengan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dengan baik di lingkungan yang lebih luas (Permata *et al.*, 2022).

Tujuan pengembangan bahasa pada anak yaitu untuk membantu mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar, meningkatkan kapasitas kognitif, meningkatkan kemampuan ekspresif, serta mengomunikasikan emosi dan gagasan mereka kepada orang lain (Tomia *et al.*, 2020). Untuk membantu perkembangan bahasa anak usia dini yaitu dengan mendayagunakan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai perantara atau pengantar pesan media yang dapat berupa suatu alat atau bahan yang membantu pada kegiatan pembelajaran (Hanifa, 2023). Media pembelajaran merupakan hal yang tak terpisahkan dari pendidikan anak usia dini karena dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan yang dimiliki anak. Setiap anak memiliki pengalaman unik berdasarkan apa yang telah mereka alami. Perbedaan-perbedaan ini dapat diatasi melalui media pembelajaran (Zaini & Dewi, 2017).

Pemanfaatan media yang sepadan dapat membangun pengalaman belajar yang jelas dan berarti bagi anak. Media mampu menyederhanakan konsep yang berupa teoritis menjadi lebih dimengerti melalui pengamatan, pendengaran, dan aktivitas langsung. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk mengoptimalkan aspek bahasa anak yaitu papan 3D edukatif. Papan 3D edukatif merupakan sarana pembelajaran visual dan taktil yang memanfaatkan bentuk tiga dimensi untuk menyajikan informasi secara lebih menarik dan realistis. Dengan menggunakan komponen visual, kinestetik, linguistik, dan kognitif anak. Papan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan anak dan memberikan makna yang lebih mendalam pada proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan krusial karena mampu membantu anak dalam mencerna informasi melalui media yang

nyata. Anak akan lebih mudah untuk mengamati, memahami, serta bereksperimen secara berkesinambungan sehingga aspek kecerdasan anak dapat berkembang secara optimal (Farda *et al.*, 2023).

Modernisasi yang kian pesat turut membawa dampak signifikan bagi pendidikan khususnya kurikulum. Kurikulum didefinisikan sebagai komponen pendidikan yang paling krusial karena berfungsi sebagai panduan dan acuan dalam melaksanakan sejumlah kegiatan pembelajaran guna merealisasikan tujuan pembelajaran. Salah satu topik penting dalam kurikulum PAUD adalah tanaman obat. Pengenalan tema tanaman obat merupakan fokus utama dari kegiatan pengembangan kemampuan bahasa dan kognitif anak, karena anak akan banyak belajar mengenal macam-macam tanaman obat yang dapat bermanfaat bagi tubuh.

Berdasarkan hasil prasurvei di TK Negeri Pembina Kaliwates Jember, menunjukkan bahwa perkembangan bahasa anak khususnya dalam kemampuan menulis mandiri pada tema tanaman obat masih belum berkembang secara optimal. Hal ini dikarenakan oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pembelajaran masih didominasi oleh media dua dimensi seperti gambar dan lembar kerja peserta didik (LKPD), sehingga membuat anak cepat merasa jenuh dan kurang aktif dalam belajar. Para guru di TK Negeri Pembina Kaliwates telah mencoba menggunakan media visual untuk menyajikan beberapa jenis tanaman obat, tetapi keberhasilannya masih terbatas. Hasil percobaan tersebut membuktikan bahwa dari 15 anak kelompok B2, sebanyak 10 anak belum mampu menulis secara mandiri dan masih memerlukan contoh dari guru untuk menuliskan nama-nama tanaman obat, sedangkan hanya 5 anak yang telah mampu menulis secara mandiri. Kondisi ini memperlihatkan bahwa stimulasi bahasa melalui materi pembelajaran yang menarik dan relevan masih terbatas.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang inovatif berperan penting dalam menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini. Juliandini *et al.* (2022) mengembangkan papan aktivitas sebagai alat permainan edukatif yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak melalui aktivitas bermain. Meskipun demikian, penelitian tersebut masih berfokus pada pengenalan simbol huruf sehingga belum mengakomodasi pengembangan keterampilan bahasa yang lebih kompleks, seperti kemampuan menulis. Selain itu pengembangan media papan ajaib alfabet yang dilakukan oleh Oktriana (2021), terbukti mampu meningkatkan kemampuan bahasa anak usia 5–6 tahun. Namun, media tersebut masih menitikberatkan pada pengenalan alfabet dan belum mengintegrasikan tema pembelajaran yang kontekstual dengan lingkungan kehidupan anak. Sementara itu, Ito *et al.* (2024)) mengembangkan media kartu kata bergambar yang efektif dalam memperkaya

kosakata anak usia dini. Media yang digunakan masih berbentuk dua dimensi sehingga belum memberikan pengalaman belajar yang konkret serta belum mengoptimalkan stimulasi kemampuan menulis secara mandiri.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian (*research gap*) dalam mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi yang mengintegrasikan tema kontekstual dengan pengalaman belajar siswa untuk menstimulasi kemampuan menulis anak usia dini. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih menggunakan media dua dimensi dan belum mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar anak, seperti tanaman obat yang mudah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Menjawab kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan papan 3D edukatif bertema tanaman obat yang mengintegrasikan aktivitas visual, verbal, dan kinestetik dalam satu media pembelajaran. Media ini dirancang tidak hanya sebagai sarana mengenalkan kosakata tentang tanaman obat, tetapi juga untuk melatih kemampuan menulis mandiri melalui kegiatan mengamati objek tiga dimensi, mencocokkan gambar dengan kata, menyusun urutan, serta menuliskan nama tanaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh anak. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan 3D edukatif bertema tanaman obat yang valid, layak, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis anak usia 5–6 tahun.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan yang sering disebut *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Penetapan model ini didasarkan pada keselarasannya dalam mengembangkan produk media pembelajaran yang sistematis dan teruji kelayakannya untuk anak usia dini.

Penelitian dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kaliwates Jember pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian yaitu 15 peserta didik kelompok B2 yang berusia 5-6 tahun. Subjek dipilih karena memiliki kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian, berdasarkan pertimbangan bahwa anak telah mengenal huruf dasar namun masih memerlukan stimulasi dalam pengembangan aspek bahasa, khususnya dalam kemampuan menulis sederhana secara mandiri. Guru kelas berperan sebagai pendamping selama proses pembelajaran sekaligus sebagai validator dalam menilai media yang dikembangkan.

Prosedur penelitian dimulai dengan tahap analisis kebutuhan dan analisis karakteristik peserta didik melalui kegiatan observasi pembelajaran serta

wawancara dengan guru kelompok B2. Tahap selanjutnya yaitu perancangan produk media papan 3D edukatif berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pada tahap desain dilakukan dengan beberapa langkah yaitu penyusunan materi pembelajaran, perancangan konsep media, serta penyusunan desain media papan 3D edukatif. Pada tahap pengembangan, dilakukan penerapan produk yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya. Dengan membuat media papan 3D edukatif yang memuat unsur verbal, visual, dan taktil, serta membuat buku panduan penggunaan.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya melalui tahap validasi oleh para ahli validasi. Dalam penelitian ini terdiri dari tiga ahli validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang bertugas menilai kelayakan dari segi isi, tampilan, serta penggunaan media. Masukan dan saran dari para validator dijadikan sebagai untuk melaksanakan perbaikan produk. Setelah revisi, dilakukan uji coba kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan serta respon anak terhadap media yang dikembangkan.

Tahap implementasi dilakukan dengan menerapkan media papan 3D edukatif dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak. Tahap ini dilakukan dalam beberapa kali pertemuan untuk menilai efektivitas media dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dilaksanakan secara menyeluruh dengan mempertimbangkan hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran untuk menilai tingkat keberhasilan produk yang telah dikembangkan.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini mencakup lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi ahli, tes lembar kerja peserta didik (LKPD), serta dokumentasi. Indikator yang diukur yaitu lingkup perkembangan memahami bahasa, yang meliputi mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Lembar kerja peserta didik (LKPD) diberikan pada tahap *pretest* untuk mengidentifikasi kemampuan dasar anak sebelum menggunakan media dan *posttest* untuk menilai apakah terdapat perkembangan atau perubahan kemampuan bahasa anak.

Data penelitian diperoleh melalui observasi langsung pada saat pembelajaran, wawancara dengan guru kelas, pengisian angket oleh validator, serta hasil *pretest* dan *posttest* anak. Data yang didapat dianalisis menggunakan analisis kualitatif untuk data berupa hasil observasi, wawancara, serta berbagai masukan dan saran dari para ahli validator. Sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk data berupa skor hasil validasi produk dan uji coba yang telah dilakukan dengan menghitung rata-rata dan persentase tingkat kelayakan serta tingkat keefektifan.

Melalui berbagai tahapan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, penelitian ini menciptakan media papan 3D edukatif tema tanaman obat yang telah melalui proses pengembangan secara sistematis dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran guna mendukung perkembangan bahasa anak khususnya pada lingkup perkembangan memahami bahasa.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini yaitu produk berupa media papan 3D edukatif dengan tema tanaman obat yang dirancang sebagai inovasi dalam pembelajaran bahasa anak usia 5-6 tahun. Media ini dikembangkan untuk mendukung perkembangan aspek bahasa anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan memahami bahasa, khususnya dalam kemampuan menulis secara mandiri. Pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik perkembangan anak, sehingga disajikan dalam bentuk visual tiga dimensi yang menarik dan dilengkapi dengan aktivitas interaktif agar dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Analisis kebutuhan di TK Negeri Pembina Kaliwates Jember khususnya kelompok B2 menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar telah berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang disusun. Namun, dalam kegiatan menulis khususnya pada tema tanaman obat, anak-anak masih bergantung pada contoh yang diberikan oleh guru, baik yang dituliskan di papan tulis maupun di buku setiap anak. Kemampuan anak dalam menulis menunjukkan bahwa apabila tersedia contoh, hasil tulisan mereka sudah cukup baik meskipun beberapa ada yang perlu bantuan. Akan tetapi, ketika diminta menulis tanpa menulis melihat contoh, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dan memerlukan bimbingan guru.

Selain itu, media pembelajaran yang diterapkan juga masih terbatas pada kartu huruf, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), serta papan tulis sehingga pengalaman belajar yang diberikan kurang bervariasi dan belum sepenuhnya menarik minat anak. Pada analisis peserta didik, berdasarkan hasil wawancara dinyatakan bahwa karakteristik perkembangan bahasa peserta didik di kelompok B2 rata-rata berkembang sesuai usia, tetapi terdapat perbedaan kemampuan di antara peserta didik. Ada anak yang perkembangannya melesat, tetapi ada juga yang masih lambat atau memerlukan pendampingan lebih intensif. Kesenjangan antara kebutuhan dan karakteristik peserta didik dengan sumber daya yang tersebut menegaskan bahwa perlunya sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, variatif, dan interaktif yang berisi pembelajaran untuk mengembangkan aspek bahasa anak khususnya pada lingkup perkembangan memahami bahasa.

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain difokuskan pada perancangan produk yang akan dibuat yang dilakukan melalui beberapa langkah. Pada langkah pertama dilakukan penyusunan materi pembelajaran. Media papan 3D edukatif dikembangkan dengan mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan memahami bahasa. Pengembangan media difokuskan pada tiga indikator memahami bahasa yaitu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Pada tahap ini juga disusun modul ajar yang berisi tujuan pembelajaran, prosedur penggunaan media, serta instrumen penilaian yang disesuaikan dengan tiga indikator perkembangan bahasa yang telah ditetapkan.

Pada langkah berikutnya yaitu dilakukan perancangan konsep media dan penyusunan desain media. Media dirancang berbentuk papan tiga dimensi yang terdiri dari alas lingkaran dan tiga sisi bidang tegak yang memiliki beberapa sisi permainan. Setiap sisi di cat dengan warna yang berbeda agar menarik perhatian anak dan membantu membedakan jenis permainan. Media ini terdiri dari beberapa permainan yaitu mencocokkan gambar tanaman obat dengan siluetnya, menempelkan nama tanaman obat dengan gambar yang sesuai, mengurutkan cara menanam tanaman obat, serta membuat cerita atau kalimat sederhana dari sebuah gambar. Selain itu, pemilihan bahan, bentuk, dan warna media disesuaikan dengan usia anak agar aman dan mudah ketika digunakan.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan proses merealisasikan rancangan produk yang telah disusun pada tahap desain. Pada tahap ini dilaksanakan pembuatan media papan 3D edukatif dengan melalui beberapa tahap agar media yang dihasilkan kuat, aman digunakan oleh anak, serta menarik secara visual. Selain itu, juga dibuat buku panduan penggunaan media papan 3D edukatif yang memuat informasi tentang deskripsi media, cara penggunaan media, cara menyimpan media, serta materi atau permainan yang terdapat dalam media papan 3D edukatif. Buku ini bertujuan untuk membantu serta memudahkan guru dalam menggunakan media papan 3D edukatif. Produk tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Produk Pengembangan Media Papan 3D Edukatif

Produk yang telah dikembangkan dinilai oleh para validator. Penilaian dilakukan menggunakan angket yang disusun berbasis skala Likert lima kategori berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Setelah diperoleh hasil perhitungannya, nilai tersebut kemudian disesuaikan dengan kriteria tingkat kelayakan yang telah disusun (Kholil & Usriyah, 2021). Validasi dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, validasi juga bertujuan untuk mengetahui bagian mana saja yang perlu ditambah, direvisi atau diperbaiki. Proses validasi media papan 3D edukatif melibatkan tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Adapun hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Validator

No	Validator	Persentase
1	Ahli Media	100%
2	Ahli Materi	98%
3	Ahli Pembelajaran	85%
Nilai Rata-rata Persentase		94%

Dari hasil ketiga validator tersebut mendapatkan nilai rata-rata persentase sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Kategori tersebut menunjukkan bahwa media papan 3D edukatif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan aspek bahasa anak, dengan sedikit revisi dan saran dari ahli media dan ahli materi.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah melalui validasi dan revisi, media papan 3D edukatif yang telah disempurnakan kemudian diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, media digunakan secara langsung untuk mengetahui keterlaksanaan penggunaannya serta respon anak terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Implementasi dilakukan pada peserta didik kelompok B2 di TK Negeri

Pembina Kaliwates Jember yang berjumlah 15 anak. Pada tahap ini dilakukan melalui pembelajaran tatap muka selama tiga kali pertemuan. Media ini dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran bahasa yang terintegrasi dengan aktivitas bermain.

Pada pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal anak. Pertemuan kedua digunakan untuk praktik menggunakan media papan 3D edukatif yang pertama. Pertemuan ketiga digunakan untuk praktik menggunakan media papan 3D edukatif yang kedua dan juga dilaksanakan *posttest* untuk melihat perkembangan anak setelah diberikan intervensi. Selama proses implementasi, anak menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Anak lebih mudah mengenal kosakata yang berkaitan dengan tanaman obat, mampu menyusun kata atau kalimat sederhana, serta menunjukkan peningkatan dalam keterampilan menulis.

Selain itu, penggunaan media yang bersifat nyata dan interaktif mampu meningkatkan antusiasme serta semangat anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media papan 3D edukatif, karena dinilai praktis, mudah digunakan, serta dapat dipadukan dengan berbagai aktivitas bermain yang selaras dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan hasil perbandingan *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan 20% pada peserta didik kelompok B2 di TK Negeri Pembina Kaliwates Jember setelah menggunakan media papan 3D edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media papan 3D edukatif efektif digunakan untuk mengembangkan aspek bahasa anak khususnya dalam lingkup memahami bahasa. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Kegiatan	Hasil Rata-rata (%)
1	<i>Pretest</i>	67
2	<i>Posttest</i>	87
Meningkat		20%

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, penelitian ini menghadirkan pembaruan dengan pengembangan yang lebih spesifik pada penggunaan media pembelajaran berbasis tiga dimensi untuk aspek bahasa anak usia dini. Penelitian (Juliandini *et al.*, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis alat permainan edukatif papan aktivitas dapat menstimulasi keterampilan bahasa anak pada aspek mengenal huruf. Selain itu, penelitian (Oktriana, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis papan ajaib alfabet dapat

mengoptimalkan kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun. Namun, penelitian ini tidak sekedar berfokus pada pengoptimalan kemampuan bahasa anak, melainkan juga mengintegrasikan pengalaman belajar yang konkret melalui media papan 3D dengan tema tanaman obat yang kontekstual.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini memberikan proses belajar yang lebih nyata karena menggabungkan unsur visual, verbal, taktil, aktivitas interaktif, dan konteks lingkungan sekitar anak. Hal ini menjadi nilai kebaruan dibandingkan penelitian sebelumnya yang umumnya masih menggunakan media dua dimensi dan aktivitas konvensional. Dengan demikian, media papan 3D edukatif tidak sekedar berfungsi sebagai media pendukung pembelajaran, melainkan sebagai sarana untuk menghubungkan pengalaman belajar anak dengan kehidupan sehari-hari.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap akhir dalam penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, evaluasi dilakukan guna menilai tingkat keberhasilan produk yang telah dikembangkan. Berdasarkan data yang dipaparkan sebelumnya, menunjukkan bahwa penggunaan media papan 3D edukatif tema tanaman obat memiliki tingkat kelayakan dengan kategori sangat layak, serta efektif dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun khususnya pada aspek memahami bahasa. Tingkat kelayakan media mencapai 94% yang didapatkan dari hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, serta peningkatan hasil belajar anak dari 67% pada *pretest* menjadi 87% pada *posttest*, mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan dapat memberikan kontribusi positif dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan kemampuan bahasa anak terlihat pada aspek keterampilan menulis secara mandiri, pengenalan kosakata, serta penyusunan kata sederhana. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat faktual dan menarik dapat memfasilitasi anak dalam memahami konsep bahasa yang masih bersifat abstrak. Anak usia dini umumnya lebih mudah memahami pembelajaran ketika terlibat langsung dan didukung penggunaan media visual. Anak yang belajar menggunakan media visual akan lebih mengerti dengan melihat dan akan nyaman untuk pembelajaran yang penggunaannya adalah sebuah bentuk, garis maupun warna (Azizah & Bakhtiar, 2022).

Efektivitas media juga dipengaruhi oleh adanya interaksi antara anak dengan lingkungan yang merangsang keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran. Kegiatan seperti mengenal nama tanaman obat, menyusun kata, dan menulis secara mandiri memberikan proses belajar yang lebih bermakna. Hal ini selaras dengan teori interaksionisme yang dikembangkan oleh Lev Vygotsky dalam (Tamila & Loka,

2022) yang menegaskan bahwa lingkungan memiliki peran penting dalam pemerolehan bahasa, karena interaksi anak dengan lingkungan bahasa juga berdampak pada perkembangan bahasa. Selain itu, keterlibatan langsung anak dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka.

Selain itu, penggunaan media papan 3D edukatif yang dikembangkan dalam bentuk kegiatan belajar sambil bermain membuat anak lebih tertarik dan mengurangi rasa mudah bosan. Suasana belajar yang menyenangkan akan membangkitkan motivasi anak dalam belajar, sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih optimal. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media papan 3D edukatif tema tanaman obat tidak hanya memenuhi kriteria kelayakan, melainkan juga efektif dalam mengembangkan aspek bahasa khususnya dalam lingkup memahami bahasa. Media ini dapat menjadi satu di antara opsi inovatif dalam pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur visual, interaktif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan anak.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media papan 3D edukatif tema tanaman obat berhasil dikembangkan melalui tahapan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prosedur pengembangan dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik anak usia 5-6 tahun sehingga menghasilkan media yang sesuai untuk pembelajaran.

Media papan 3D edukatif yang dikembangkan mendapatkan tingkat kelayakan dengan persentase sebesar 94% sehingga dinyatakan sangat layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas mengindikasikan adanya kenaikan kemampuan bahasa anak khususnya dalam lingkup memahami bahasa, yang diindikasikan melalui kenaikan nilai dari *pretest* sebesar 67% menjadi 87% pada *posttest*.

Dengan demikian, media papan 3D edukatif tema tanaman obat terbukti efektif dalam mengembangkan aspek bahasa anak, khususnya dalam kemampuan menulis secara mandiri. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu preferensi inovatif dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak.

Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena pelaksanaannya hanya pada satu lembaga pendidikan dengan jumlah subjek yang relatif terbatas. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan partisipan yang lebih luas dari berbagai sekolah. Serta menambah variasi permainan, memperkaya materi, atau mengembangkan tema lain selain tanaman obat agar media menjadi

lebih menarik, lebih lengkap, dan dapat menyesuaikan dengan berbagai kebutuhan pembelajaran peserta didik. Dengan demikian, hasil yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

Daftar Rujukan

- Azizah, S. N., & Masub Bakhtiar, A. (2022). Gaya Belajar Audio Visual Dan Kinestetik Melalui Video Edukasi Terhadap Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 321(2), 2022.
- Farda, U. J., Martanti, F., & Nissa, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran rumput silam (rumah putar siang dan malam) pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(2), 202–209. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i2.17297>
- Hanifa, I. M. (2023). Media pembelajaran sebagai penunjang perkembangan bahasa anak usia dini. *SEULANGA : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 96–101.
- Ito, E. T., Ita, E., & Maku, K. R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Aspek Bahasa Usia 5-6 Tahun Di Tk St. Aloysius Ulubelu. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(4), 1172–1186. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i4.2629>
- Juliandini, A. I., Rahman, T., & Respati, R. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. In *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Papan Aktivitas Sebagai Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini* (Vol. 4, Issue 5). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6688>
- Kholil, M., & Usriyah, L. (2021). *Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pengembangan Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman*.
- Oktriana, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Papan Ajaib Alfabet Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5631/>
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (2014).
- Permata, R. D., Yuliasari, U., & Ekayati, I. A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Kiddy Learning Binder untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(2), 433–440. <https://doi.org/10.35473/ijec.v4i2.1649>
- Rita Nofianti. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.pdf* (pp. 59–60). https://www.google.co.id/books/edition/DASAR_DASAR_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI/vwUxEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=aspek perkembangan bahasa anak&pg=PP3&printsec=frontcover
- Tamila, R., & Loka, N. (2022). Jurnal I ' tibar Program Studi Jurnal I ' tibar Program Studi. *Journal I'Tibar*, 6(02), 14–28. <https://doi.org/10.53649/itibar.v7i02.585>
- Tomia, M., Mahmud, N., & Agustan Arifin, A. (2020). Analisis Perkembangan Bahasa Anak Melalui Media Pembelajaran Video Interaktif Kelompok A Di TK Al-Khairat Skep Kota Ternate Tengah. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 1–14.

<https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.4273>

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 1 (2003).

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>