

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE JAM*
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI DI TKK ST. ALBERTUS MAGNUS SARASEDU
KECAMATAN GOLEWA**

Maria Anista Ngao¹ Elisabeth Tantina Ngura² Josep Marsianus Rewo³
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Citra Bakti
mariaanistangao@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media *puzzle jam* pada aspek kemampuan kognitif AUD di Tkk St. Albertus Magnus Sarasedu di Kecamatan Golewa. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan angket. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan kelayakan media pembelajaran *puzzle jam* adalah. 1) *review ahli materi* memperoleh skor 90 (sangat valid); 2) *review ahli media* memperoleh skor 97,14 (sangat valid); 3) *review ahli desain* memperoleh skor 86 (sangat valid); 4) uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor 83,33 (valid). 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor 96,67 (sangat valid). Dapat disimpulkan bahwa melalui uji coba yang telah dilakukan oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk maka alat permainan edukatif *puzzle jam* dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Abstract

This development research aimed at describing the feasibility of a clock puzzle media on the cognitive ability aspects of AUD at TKK St. Albertus Magnus Sarasedu in Golewa District. This study used the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) development method developed by Reiser and Mollenda. The data collection techniques used interviews, observation, and questionnaires. Data analysis using quantitative descriptive method. The results of the the feasibility of the jam puzzle learning media is. 1) expert review of the material obtained a score of 90 (very valid); 2) the media expert's review obtained a score of 97.14 (very valid); 3) design expert review obtained a score of 86 (very valid); 4) the individual feasibility test obtained a score of 83.33 (valid). 5) the small group feasibility test obtained a score of 96.67 (very valid). It can be concluded that through the trial has been by expert and student as product user then educational puzzle clock game tools stated worthy to be used in learning to improve cognitive abilities of early childhood.

Sejarah Artikel

Diterima: 25-03-2022
Direview: 23-04-2022
Disetujui: 30-04-2022

Kata Kunci

Media, *Puzzle Jam*,
Kognitif

Article History

Received: 25-03-2022
Reviewed: 23-04-2022
Published: 30-04-2022

Key Words

Media, Clock Puzzle
Game, Cognitive. Early
Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan orang yang di wariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mengandung transformasi pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan-keterampilan di dalam dan di luar sekolah yang berlangsung sepanjang hayat dari generasi ke generasi. Pendidikan tidak hanya terjadi di lembaga sekolah, akan tetapi juga terjadi di dalam lingkungan keluarga, masyarakat. Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, ilmu pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Salah satunya adalah pendidikan anak usia dini yang mengalami perkembangan sangat pesat. Pendidikan anak usia dini mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah dan masyarakat. Pendidikan anak usia dini berbeda dengan pendidikan sekolah dasar, pendidikan tingkat menengah, maupun perguruan tinggi.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan pendidikan anak usia dini sebagaimana tercantum dalam pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “pendidikan anak usia dini di selenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan syarat di lapangan untuk mengikuti pendidikan dasar”. Keberhasilan pendidikan pada setiap anak diawali dengan hasil pendidikan yang diperolehnya pada usia dini. Pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar pembelajaran yang akan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki anak. Hal tersebut sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu usaha melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan aspek perkembangan dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 antara lain adalah nilai agama dan moral, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, bahasa dan seni. Dari keenam aspek perkembangan tersebut salah satu aspek yang harus dimiliki oleh anak usia dini adalah aspek perkembangan kognitif dalam pengembangan alat permainan edukatif (*puzzle jam*). Lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak adalah konsep mengenal angka, mengenal warna dan mengenal waktu. Pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang berusia 5-6 tahun beberapa diantaranya adalah (1) memutarakan jarum jam (2) mengambil keping-keping angka dan menempel pada *puzzle jam* yang telah di sediakan.

Setiap pendidik menginginkan anak didiknya memperoleh hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Namun untuk mencapai hal itu bukanlah suatu hal yang mudah,

karena keberhasilan belajar anak sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain, faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), misalnya kesehatan mental, tingkat kecerdasan, minat, motivasi dan sebagainya. Faktor eksternal, ialah faktor yang datang dari luar diri anak, seperti kebersihan rumah, udara, lingkungan, keluarga, masyarakat, teman, guru, media, sarana dan prasarana belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan di TKK St. Albertus Magnus Sarasedu Kecamatan Golewa, adapun masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Anak cenderung mengenal angka dan waktu, sehingga anak masih belum mempunyai konsep untuk mengenal angka, dan waktu. Proses mengangka anak juga belum tepat yaitu ketidaksesuaian antara pengucapan dengan angka yang ada. Anak juga masih kesulitan dalam membedakan angka 6 dan 9, angka 7 dan 4, angka 3 dan 8.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, peneliti perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Penggunaan media yang menarik juga sangat mendukung belajar anak. Anak yang masih berpikir konkret akan belajar dengan lebih mudah apabila menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memudahkan anak dalam memahami sesuatu yang bersifat abstrak seperti mengenal angka dan waktu.

Menurut Guslinda dan Kurnia (2018:29), bahwa alat permainan edukatif merupakan bermacam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat digunakan untuk bermain yang mana peralatan tersebut dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh kemampuan anak. Alat permainan edukatif merupakan alat bantu bermain sambil belajar yang meliputi alat-alat untuk bermain bebas dan kegiatan-kegiatan dibawah pimpinan guru.

Salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal angka adalah *puzzle jam*. *Puzzle jam* merupakan salah satu media yang menarik yang dibuat dengan memanfaatkan tripleks yang membentuk sebuah jam dinding dengan ukuran dan bentuk yang berbeda-beda. *Puzzle jam* digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam pengenalan angka dan waktu. Selain itu, *puzzle jam* yang dibuat semenarik mungkin akan mengaktifkan anak dalam proses pembelajaran. Anak lebih bersemangat dalam belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak akan lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya.

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian pengembangan ini adalah bagaimanakah kelayakan alat permainan edukatif *puzzle jam* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TKK St. Albertus Magnus? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif *puzzle jam* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TKK St. Albertus Magnus yang dikembangkan.

Spesifikasi produk yang dikembangkan ini berupa media *puzzle jam* berbentuk lingkaran dan terbuat dari triplek dengan ukuran panjang 30 cm dan dibagi menjadi 12

potongan dan menempel sesuai kepingangan-kepingannya. Dalam pengembangan media *puzzle* jam pembelajaran ini mengajarkan tentang pembelajaran mengenal angka dan waktu untuk anak usia dini pada usia 5-6 tahun yaitu menghitung angka 0-9. Anak dapat menggunakan media ini dengan cara mengamati media dan mendengar petunjuk yang diberikan oleh guru. Pengembangan alat permainan edukatif *puzzle* jam sangat penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di taman kanak-kanak St. Albertus Magnus Sarasedu. Dengan media yang akan dibuat, anak dapat termotivasi dalam belajar mengenal angka. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran untuk anak usia dini mengingat perkembangan anak usia dini berada pada masa konkret. Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan sebuah produk media pembelajaran untuk membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak di TKK St. Albertus Magnus di Sarasedu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Rohman dan Amri, 2013:210-211). Prosedur yang dilakukan model ADDIE ada lima tahap, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Uji Coba) and *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah pengembangan alat permainan edukatif *puzzle* jam untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Prosedur pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model *ADDIE*. Yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Rohman & Amri, 2013: 210-211). Prosedur pengembangan desain model *ADDIE* adalah sebagai berikut.

***Analysis* (Analisis)**

Tahap analisis dibagi menjadi tiga analisis yaitu sebagai berikut. (1) Analisis kurikulum. Pada tahap ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang dibuat oleh Depdiknas dan diterbitkan oleh BSNP. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media alat permainan edukatif dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student*

center). Hal yang dimaksud dalam kurikulum adalah Kompetensi Inti, kompetensi Dasar, dan Indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. (2) Analisis kebutuhan siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta didik yang terjadi di sekolah. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media. Sasaran pengembangan produk adalah peserta didik. Hal ini sangat penting dilakukan untuk mengetahui tingkat perkembangan kognitif anak. (3) Analisis kompetensi. Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dan yang utuh dengan alat-alat pendukung dalam penggunaan media alat permainan edukatif *puzzle jam*. Setelah melakukan analisis kompetensi, analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik, maka tersusunlah RPPH pengembangan dengan menggunakan media alat permainan edukatif *puzzle jam*

Design (Perancangan)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang media alat permainan edukatif *puzzle jam*. Pada tahap desain dibagi ke dalam tiga tahap antara lain sebagai berikut. (1) Perancangan desain produk. Tahap ini merupakan langkah untuk mengembangkan tujuan dari alat permainan edukatif *puzzle jam* yang dikembangkan. Pada tahap ini, dilakukan pemilihan materi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. (2) Menyusun Instrumen Penilaian Produk. Tahap ini dilakukan penyusunan angket yang ditujukan untuk penilaian pada media alat permainan edukatif *puzzle jam*, yang akan diberikan pada ahli materi, ahli media, ahli desain dan pengguna produk.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, akan dikembangkan media alat permainan edukatif *puzzle jam*, yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. langkah-langkah pengembangan akan dilakukan sebagai berikut: Pembuatan produk, berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (Dosen), hasil validasi berupa komentar, saran dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan. Revisi I, pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Implementation (Implementasi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi: 1) Uji coba perorangan, peneliti melakukan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap media alat permainan edukatif *puzzle jam* yang dikembangkan kepada anak TKK St. Albertus Magnus Sarasedu. Uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan instrumen yang telah dikembangkan dan telah divalidasi oleh para ahli. Produk dari hasil uji coba maka didapatkanlah

produk akhir berupa media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang efektif dan layak untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media permainan edukatif *puzzle* jam. Data-data yang diperoleh dianalisis untuk diketahui revisi yang perlu dilakukan serta menganalisis apakah produk yang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis, layak atau valid.

Metode dan Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. 1) Teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran. 2) Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan adalah:

Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{X}{xi} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan :

P = Persentase

X = Jawaban responden dalam satu item

Xi = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum X$ =Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ =Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

Tabel tingkat validitas

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Validitas

No	Persentase	Nilai	Kategori
1	86%-100%	A	Sangat valid
2	71%-85%	B	Valid
3	56%-70%	C	Cukup valid
4	>56%	D	Kurang Valid

Sumber. Buku Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti, 2020 (66)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum dan sarana pendukung media yang akan dikembangkan pada TKK St. Albertus Magnus Sarasedu, agar media alat permainan edukatif *puzzle* jam dapat digunakan secara optimal dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di TKK St. Albertus Magnus Sarasedu. Selain analisis kurikulum dan sarana pendukung media juga perlu dilakukan analisis karakteristik peserta didik dengan pemilihan materi pembelajaran yang relevan, produk yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak. Hasil analisis kurikulum standar kompetensi 3.8 mengenal lingkungan sekolah (alat permainan yang ada di luar maupun yang ada di dalam kelas) dan standar kompetensi 4.8 menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sekolah misalnya menyusun *puzzle* jam secara baik. Indikator yang dianalisis adalah: 1) anak dapat mengenal berdasarkan warna, dan membedakan membedakan angka. 2) Memasang keping-keping angka dari angka 1-9. Analisis kurikulum dan analisis kompetensi menghasilkan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dikembangkan. RPPH dibuat dengan pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran yang memuat makna secara operasional sehingga peneliti dapat secara langsung menilai kemampuan anak sesuai dengan pencapaian anak tersebut. Berikut Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang dikembangkan pada kelas B Tema “lingkungan”, menjabarkan beberapa sub tema dan sub-sub tema dari tema lingkungan

Tahap *Design* (Desain)

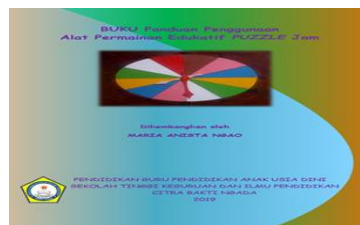
Hasil analisis pada tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media alat permainan edukatif. Media yang dikembangkan adalah berupa media *puzzle* jam pada anak usia 5-6 tahun dengan tema lingkungan. Selain itu, *puzzle* jam yang sudah ada juga dijadikan sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media yang baru. Tahapan *design* tidak hanya sekedar mendesain media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang

dikembangkan, tahapan *design* juga mencakup keseluruhan proses pengembangan. Tahapan *design* pada pengembangan ini meliputi perancangan desain produk, penyusunan isi materi (*content*) pengembangan media *puzzle* jam, dan juga penyusunan instrument yang digunakan untuk mengevaluasi media *puzzle* jam yang dikembangkan.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Media alat permainan edukatif *puzzle* jam ini di buat dari triplekx, yang didalamnya berisi 12 kepingan angka yang terdiri dari angka 1-12. Memuat macam bentuk bangun datar. Memuat warna utama *puzzle* jam yang terdiri dari warna biru, orange, merah dan kuning. Gambar tampilan tampak depan media permainan *puzzle* jam AUD yang dikembangkan yang dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan media alat permainan edukatif *puzzle* jam dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1. Media Alat Permainan Edukatif *Puzzle* Jam



Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba produk pengembangan media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang divalidasi oleh ahli konten, ahli desain pembelajaran, ahli media dan anak sebagai pengguna produk.

Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

Uji coba ahli konten / materi dilakukan oleh Sr. Maria Fatima Mian, S1. PG-PAUD, beliau adalah guru di TKK St Albertus Magnus Sarasedu, uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi materi media *puzzle* jam yang dikembangkan serta meningkatkan kualits materi alat permainan edukatif *puzzle* jam. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrument.

Berdasarkan uji coba ahli konten, media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang dikembangkan ini berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 90%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Desain

Uji coba ahli desain dilakukan oleh Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, S.Pd, M.Pd. beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti yang dipercayakan sebagai ahli desain media *puzzle* jam dengan bidang keilmuan teknologi pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi desain media alat permainan edukatif yang akan dikembangkan serta untuk meningkatkan kualitas desain media *puzzle* jam. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji desain media *puzzle* jam yang dikembangkan.

Berdasarkan uji coba ahli desain terhadap media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang dikembangkan ini berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 86%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Media

Uji coba ahli media dilakukan oleh Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M. Pd. Beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti, yang dipercayakan sebagai ahli media. Uji coba yang dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi media *puzzle* jam yang dikembangkan serta meningkatkan kualitas media alat permainan edukatif ini. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen.

Berdasarkan uji coba ahli media terhadap media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang dikembangkan ini berada pada kriteria sangat valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 97,14%.

Data Hasil Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Sebagai Pengguna Produk

Uji coba media *puzzle* jam terhadap anak usia dini sebagai pengguna produk melibatkan satu orang anak kelompok B TKK St. Albertus Magnus Sarasedu. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media *puzzle* jam yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media *puzzle* jam.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan, media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang dikembangkan diperoleh skor 83,33%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid, sehingga media alat permainan edukatif *puzzle* jam layak untuk digunakan.

Uji coba media *puzzle* jam dalam kelompok kecil melibatkan 5 orang anak kelompok B di TKK St. Albertus Magnus Sarasedu. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media alat permainan edukatif

puzzle jam yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media *puzzle* jam. Secara keseluruhan hasil validasi uji kelompok kecil mendapatkan rata-rata skor 96,67%. Berdasarkan kriteria kelayakan produk skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid, sehingga media alat permainan edukatif *puzzle* jam yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk merevisi setiap tahap- tahap pengembangan lainnya, berikut merupakan hasil evaluasi dari setiap tahap.

Revisi Tahap Analisis

Pada tahap analisis kebutuhan anak, peneliti menganalisis kebutuhan anak kelompok B TKK St. Albertus Magnus Sarasedu. Setelah melakukan analisis kurikulum dan analisis kompetensi maka dilanjutkan menyusun RPPH pengembangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang dianalisis yaitu tema lingkungan yang mendeskripsikan tentang sub-sub tema dari lingkungan sekolah. Setelah melakukan analisis RPPH peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar yang diberikan oleh dosen pembimbing. Hasil revisi adalah RPPH pengembangan dalam kolom indikator yang memuat indikator penyampaian perkembangan anak atau pernyataan dalam bahasa operasional yang dipahami oleh anak sehingga peneliti dapat mengukur kemampuan anak secara langsung.

Revisi Tahap Desain

Peneliti membuat draf bahan ajar berdasarakan hasil analisis. Hasil revisi pada tahap desain berdasarakan komentar dari dosen media yang digunakan dalam pembelajaran khusus untuk aspek kognitif, langkah-langkah pembelajaran harus sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

Revisi Tahap Pengembangan

Peneliti membuat media alat permainan edukatif *puzzle* jam ini dari triplex yang berukuran 30x30 cm, kemudian untuk bagian kepingan angka 1 - 12 dibuat warna yang menarik yang sesuai tingkat perkembangan anak. Hasil revisi pada tahap ini yang disarankan oleh dosen adalah kelengkapan media harus disesuaikan seperti nama media harus dicantumkan, kepingan angka harus diberi warna yang menarik.

Revisi Tahap Implementasi

Revisi produk pada tahap evaluasi ini dilakukan agar menghasilkan produk yang layak. Adapun revisi produk berdasarkan komentar dan saran dari para ahli adalah sebagai berikut.

Revisi Ahli Materi

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap produk media *puzzle* jam yang dikembangkan ada pada kategori sangat valid. Penilaian oleh ahli konten ini terdapat saran

atau komentar yang harus di perbaiki yaitu kelengkapan materi harus lebih relevan lagi dan disesuaikan dengan kemampuan anak dan tujuan pembelajarannya. Setelah peneliti merevisi komentar saran dari ahli materi, selanjutnya peneliti kembali menemui ahli pemateri. Ahli pemateri memberikan kesimpulan akhir yaitu media alat permainan edukatif *puzzle* jam ini dinyatakan layak untuk di uji cobakan.

Revisi Ahli Media

Penilaian oleh ahli media terhadap produk *puzzle* jam yang dikembangkan ada pada kategori sangat valid setelah peneliti melakukan perbaikan media sesuai komentar dan saran dari ahli media. Saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli media yaitu warna dari media dan kepingan-kepingan angka 1-12 harus berbeda.

Revisi Ahli Desain

Penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap media *puzzle* jam yang dikembangkan dikategorikan sangat valid, adapun saran maupun komentar yang diberikan untuk bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu aspek yang diajarkan hanya pada aspek kognitif, langkah-langkah pembelajaran harus sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil diperoleh kelayakan media *puzzle* jam yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut. 1) *Validasi* ahli materi memperoleh skor rata-rata 90 dengan kriteria (sangat valid); 2) *Validasi* ahli media memperoleh skor rata-rata 97,14 dengan kriteria (sangat valid); 3) *Validasi ahli desain* memperoleh skor rata-rata 86 dengan kriteria (sangat valid); 4) Uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor rata-rata 83,33 dengan kriteria (sangat valid). 5) Uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 96,67 dengan kriteria (sangat valid). Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba media *puzzle* jam AUD oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Saran

Terdapat beberapa saran mengenai pengembangan media alat permainan edukatif *puzzle* jam adalah sebagai berikut. 1) Guru perlu menggunakan media *puzzle* jam dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, produk ini dapat memacu semangat anak belajar sambil bermain. 2) Diharapkan perlu menyediakan fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran *puzzle* jam untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. 3) Perlu melakukan pengembangan lebih lanjut agar dapat dihasilkan

produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran pada aspek kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak)
- Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Guslinda dan Kurnia Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Jakad Publishing.
- Sujiono dkk, (2007). *Metode pengembangan kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Masyithoh, Syari'ati (2014). Peningkatan keterampilan Motorik kasar melalui alat permainan edukatif (APE) *outdoor* pada Kelompok A PAUD It Zaid Bin Tsabit Ambartawang, Mungkid, Magelang. *Jurnal*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rohman, Muhammad & Amri, Sofan. (2013). *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.