

PENGEMBANGAN MEDIA LOTTO ANGKA ASPEK KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Aria Goreti Liu To¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Gde Putu Arya Oka³⁾

^{1,2,3} Pendidikan Guru Anak Usia Dini, STKIP Citra Bakti

¹⁾mariagoretiliuto057@gmail.com , ²⁾marsianus3006meka@gmail.com,

³⁾ayraakolearning@gmail.com

Abstrak

Telah dilaksanakan Penelitian Pengembangan yang bertujuan untuk mendesain media *lotto* angka aspek kognitif berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TKK Satap SDI Rutosoro dan mengetahui tingkat kelayakan media *lotto* angka. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Sedangkan model pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, angket, observasi, dan dokumentasi. Uji kevalidan media dari seluruh rangkaian uji coba memperoleh hasil dengan kategori sangat valid dan valid. Rincian hasil uji coba dijabarkan masing-masing sebagai berikut: 1) uji coba oleh ahli materi memperoleh total skor sebesar 92% dengan kategori "Sangat Valid", 2) uji coba oleh ahli media pembelajaran memperoleh total skor sebesar 85,33% dengan kategori "Valid", 3) uji coba oleh ahli desain pembelajaran memperoleh total skor sebesar 86,66% dengan kategori "Sangat Valid", 4) uji coba perorangan memperoleh total skor sebesar 86,66% dengan kategori "Sangat Valid", dan 5) uji coba kelompok kecil memperoleh total skor sebesar 84,61% dengan kategori "Valid". Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *lotto* angka sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk aspek kognitif berpikir simbolik.

Abstract

A developmental research has been carried out which aims to design *lotto* number media for the cognitive aspect of symbolic thinking in children aged 5-6 years at TKK Satap SDI Rutosoro and find out the feasibility level of *lotto* number media. This type of research is Research and Development (R&D) development research. While the development model uses the ADDIE model which consists of five stages, namely: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. The method use in this study is the method of interviews, questionnaires, observation, and documentation. Testing the validity of the media from all series of trials obtained results in very valid and valid categories. The details of the trial results are described respectively as follows: 1) trials by material experts obtain a total score of 92% in the "Very Valid" category, 2) trials by learning media experts obtain a total score of 85.33% in the "Very Valid" category. Valid", 3) trials by learning design experts obtained a total score of 86.66% in the "Very Valid" category, 4) individual trials obtained a total score of 86.66% in the "Very Valid" category, and 5) trials small group trials obtained a total score of 84.61% in the "Valid" category. Thus it can be said that the *lotto* number media is appropriate to be used as a learning medium for early childhood for the cognitive aspects of symbolic thinking.

Sejarah Artikel

Diterima: 07-06-2023

Direview: 28-08-2023

Disetujui: 31-08-2023

Kata Kunci:

Aspek Kognitif, Berpikir Simbolik, Media *Lotto* Angka

Article History

Received: 07-06-2023

Reviewed: 28-08-2023

Published: 31-08-2023

Key Words:

Cognitive Aspects, Symbolic Thinking, Media *Lotto* Number

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah bimbingan orang dewasa untuk meningkatkan perkembangan anak dalam mencapai kedewasaan, sehingga anak dapat menyelesaikan tugas-tugasnya dalam kehidupan tanpa bantuan orang lain. Hal tersebut sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional yang termuat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa, dan negara (UU No 20 Tahun 2003).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di TKK Satap SDI Rutosoro pada tanggal 21-31 Maret 2022 menunjukkan bahwa terdapat beberapa anak yang perkembangan kognitifnya masih rendah terutama dalam aspek berpikir simbolik pada indikator 2 dan 3 (menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan). Hal ini dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung pada anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun di TKK Satap SDI Rutosoro yang berjumlah 12 anak dan memiliki perkembangan berpikir yang berbeda-beda. Masing-masing dijabarkan bahwa total 6 orang anak memiliki perkembangan kognitif kurang berkembang, 3 orang mulai berkembang, dan 3 orang berkembang sangat baik. Faktor ini disebabkan karena minimnya media pembelajaran di sekolah untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

Dari permasalahan tersebut salah satu solusi adalah mengembangkan media *lotto* angka yang menarik bagi anak, karena salah satu manfaat media *lotto* angka adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif berpikir simbolik (menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan).

Mengingat pentingnya perkembangan kognitif aspek berpikir simbolik pada indikator 2 dan 3 dengan menggunakan media *lotto* angka ditunjang oleh aspek, teori, artikel dan juga untuk kepentingan untuk menyelesaikan KD 2.2 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan KD 3.5 mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif. Maka peneliti berkeyakinan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Lotto* Angka Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Satap SDI Rutosoro”.

Menurut Sanjaya (2013) dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *research and development* (R & D) adalah hal yang baru. Penelitian dan pengembangan (R & D) merupakan proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Ada dua hal tentang konsep ini yang harus dipahami dalam penelitian

dan pengembangan (research and development) antara lain: 1) tujuan akhir R & D adalah untuk menghasilkan produk tertentu yang dianggap dapat diandalkan karena telah melewati pemeriksaan berkelanjutan, 2) produk yang dihasilkan merupakan produk yang sesuai dengan kebutuhan industri. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah proses pembuatan produk atau penyempurnaan produk yang sudah ada dalam berbagai aspek pendidikan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan pendidikan.

Perkembangan kognitif adalah perubahan dalam berpikir atau kemampuan intelektual (Aliah, 2008). Sedangkan dalam arti luas, kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan), (Rahman, 2009). Sementara itu, Maslihah (Dhiu, 2021) menyatakan bahwa kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya (Mansur, 2011). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan berpikir anak usia dini dalam memahami pengetahuan, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang diamati di lingkungan sekitar seperti budaya, sosial, bahasa, dan bagaimana cara anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Sadirman, dkk (2007) mengatakan bahwa, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa pada proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan Arsyad (2018) mengemukakan bahwa media dapat digunakan dalam pembelajaran dengan fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensasi, yang berarti menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada isi pelajaran yang terkait dengan tujuan visual yang ditunjukkan atau menyertai topik pembelajaran. Zaman (2008) membagi media menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual.

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat seperti gambar diam, media grafis, media model, dan media realita. Media audio merupakan media yang hanya dapat didengar misalnya radio dan kaset. Sedangkan media audiovisual adalah kombinasi dari media visual dan media audio yang disebut media pandang dengar, misalnya televisi, video interaktif dan lain-lain.

Menurut Eliyawati (2005) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media *lotto* merupakan media visual yang mampu membantu anak dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif dalam mengenal warna, bentuk, dan angka.

Menurut Laris, dkk (2014) media *lotto* angka adalah media yang berbentuk papan dan kartu pasangannya yang berisikan gambar, warna, bentuk, dan angka. Media *lotto* angka sangat efektif bagi anak, selain itu media ini memiliki bentuk yang menarik sehingga anak dapat belajar mengenal gambar, warna, bentuk, dan angka. *Lotto* angka adalah media permainan untuk anak usia 4-5 tahun dan dapat dimainkan secara perorangan atau kelompok, dibuat dari kertas karton berbentuk persegi, terdapat 10 kartu *lotto* yang terdiri dari 10 macam angka 1-10 (Eliyawati, 2005).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *lotto* angka adalah media visual yang dapat membantu perkembangan kognitif anak dengan menggunakan fungsi indera penglihatan dan indera pendengaran. Media *lotto* angka juga dapat memotivasi anak untuk belajar mengenal konsep bilangan dan membantu pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Meka (2017), belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan sesamanya.

Salah satu metode pembelajaran yang selalu diterapkan di PAUD yaitu metode belajar melalui bermain. Hal ini dikarenakan salah satu manfaat bermain yaitu sebagai sarana untuk belajar dan banyak pelajaran untuk anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain anak mampu berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah yang ada di lingkungan sekitarnya.

Menurut Latif, dkk (2013) bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain maupun benda-benda disekitarnya dan dilakukan dengan gembira atas inisiatif sendiri dengan menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindera, dan seluruh anggota tubuhnya.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan aspek kognitif berpikir simbolik adalah media *lotto* angka. Dengan adanya media *lotto* angka anak mampu mengenal bilangan seperti menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

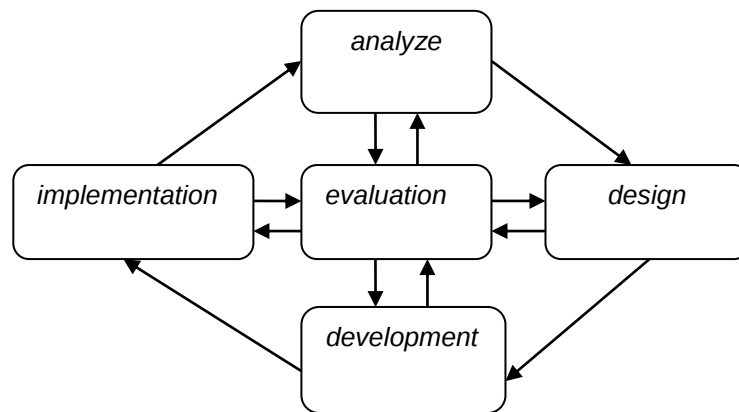
METODE PENELITIAN

Jenis dan Model Penelitian Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2005: 164). Pada penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan sebuah produk berupa media *lotto* angka yang akan digunakan dalam proses pembelajaran

guna meningkatkan kemampuan kognitif aspek berpikir simbolik pada anak kelompok B di TKK Satap SDI Rutosoro.

Model penelitian pengembangan media *lotto* angka ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. menurut Tegeh (2014) langkah-langkah model *ADDIE* dalam penelitian pengembangan meliputi: (1) analisis (*Analyze*), (2) desain (*Design*), (3) pengembangan (*Development*), (4) implementasi (*Implementation*), dan (5) evaluasi (*Evaluation*).



Gambar 1. Tahapan Model *ADDIE*

(Sumber: Tegeh, 2014)

Metode pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media *lotto* angka di TKK Satap SDI Rutosoro ini menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas kelompok B di TKK Satap SDI Rutosoro untuk mewawancarai masalah-masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif aspek berpikir simbolik pada anak kelompok B di TKK Satap SDI Rutosoro.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas dan proses belajar peserta didik di TKK Satap SDI Rutosoro saat menggunakan media *lotto* angka. Observasi akan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini, metode dokumentasi dipakai untuk memperoleh data-data tertulis tentang foto kegiatan anak yang merupakan perlengkapan bahwa kegiatan tersebut telah direncanakan atau telah dilaksanakan.

4. Angket

Angket digunakan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis dalam bentuk instrumen kepada responden untuk dijawab.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Draft I Pengembangan

1. Hasil Penilaian Ahli Materi

Berdasarkan instrumen penilaian dari ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa angket yang terdiri dari 15 komponen deskripsi dengan skor penilaian menggunakan skala Linkert yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5 memperoleh total skor sebesar 92% dengan kategori "Sangat Valid". Makna setiap skor bervariasi sesuai dengan deskripsi. Contohnya pada deskripsi nomor 1 kesesuaian materi dengan KI, KD, Tujuan dan Indikator. Skor 1 pada deskripsi tersebut artinya "sangat tidak sesuai", kemudian skor 2 "tidak sesuai", skor 3 "cukup", skor 4 "sesuai", dan skor 5 "sangat sesuai". Begitu seterusnya sesuai dengan deskripsi.

2. Hasil Penilaian oleh Ahli Media

Berdasarkan instrumen penilaian dari ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa angket yang terdiri dari 15 komponen deskripsi dengan skor penilaian menggunakan skala Linkert yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5 memperoleh total skor sebesar 85,33% dengan kategori "Valid". Makna setiap skor bervariasi sesuai dengan deskripsi. Contohnya pada deskripsi nomor 1 kemenarikan bentuk media *lotto* angka. Skor 1 pada deskripsi tersebut artinya "sangat tidak menarik", kemudian skor 2 "tidak menarik", skor 3 "cukup menarik", skor 4 "menarik", dan skor 5 "sangat menarik". Begitu seterusnya sesuai dengan deskripsi yang disajikan.

Draf II Pengembangan

Berdasarkan instrumen penilaian dari ahli desain, maka dapat disimpulkan bahwa angket yang terdiri dari 15 komponen deskripsi dengan skor penilaian menggunakan skala Linkert yaitu 1, 2, 3, 4, dan 5 memperoleh total skor sebesar 86,66% dengan kategori "Sangat Valid". Makna setiap skor bervariasi sesuai dengan deskripsi. Contohnya pada deskripsi nomor 1 kelengkapan desain instruksional (RPP, RPPH). Skor 1 pada deskripsi tersebut artinya "sangat tidak lengkap", kemudian skor 2 "tidak lengkap", skor 3 "cukup lengkap", skor 4 "lengkap", dan skor 5 "sangat lengkap". Begitu seterusnya sesuai dengan deskripsi yang disajikan.

Draf III Pengembangan

1. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

Berdasarkan instrumen penilaian uji coba perorangan, maka dapat disimpulkan bahwa angket yang terdiri dari 15 komponen deskripsi dengan skor penilaian 1 dan 0 memperoleh total skor sebesar 86,66% dengan kategori "Sangat Valid". Makna setiap skor bervariasi sesuai dengan deskripsi. Contohnya pada deskripsi nomor 1 apakah anak-anak

dapat melihat angka-angka ini dengan jelas?. Skor 1 pada deskripsi tersebut artinya “Ya”, kemudian skor 0 artinya “Tidak”. Begitu seterusnya sesuai dengan deskripsi yang disajikan.

2. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan instrumen penilaian uji coba kelompok kecil, maka dapat disimpulkan bahwa angket yang terdiri dari 13 komponen deskripsi dengan skor penilaian 1 dan 0 memperoleh total skor sebesar 84,61% dengan kategori “Valid”. Makna setiap skor bervariasi sesuai dengan deskripsi. Contohnya pada deskripsi nomor 1 apakah cakupan pengembangan ini sudah cukup, jika belum apakah ada saran?. Skor 1 pada deskripsi tersebut artinya “Ya”, kemudian skor 0 artinya “Tidak”. Begitu seterusnya sesuai dengan deskripsi yang disajikan.

Pembahasan

Draft I Pengembangan

1. Pembahasan Ahli Materi

Angket uji ahli materi terdiri dari 15 butir. Berdasarkan penilaian ahli materi skor maksimal (5) sebanyak 9 butir. Perolehan ini untuk deskripsi nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, dan 13. Sedangkan skor (4) diperoleh dari deskripsi nomor 7, 9, 10, 11, 14, dan 15. Pembahasan masing-masing deskripsi adalah sebagai berikut.

Pada kesesuaian materi dengan KI, KD, tujuan dan indikator mendapatkan skor 5. Kemudian pada deskripsi kelogisan susunan materi mendapatkan skor 5 (sangat logis). Berikutnya pada deskripsi kesesuaian materi dengan peserta didik mendapatkan skor 5 (sangat sesuai). Selanjutnya pada deskripsi kecukupan materi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran memperoleh skor 5 (sangat cukup). Berikutnya pada deskripsi kebenaran materi dari sisi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur mendapatkan skor 5 (sangat benar). Kemudian pada deskripsi kemudahan mencerna materi mendapatkan skor 5 (sangat baik). Selanjutnya pada deskripsi tingkat keterbacaan terhadap materi mendapatkan skor 4 (baik). Berikutnya pada deskripsi kebiasaan materi yang dikembangkan mendapatkan skor 5 (sangat baik). Kemudian pada deskripsi kesistematisan sub materi yang ditampilkan mendapatkan skor 4 (sesuai). Selanjutnya pada deskripsi ketersediaan daftar istilah mendapatkan skor 4 (sesuai). Berikutnya pada deskripsi ketersediaan daftar pustaka mendapatkan skor 4 (baik). Kemudian pada deskripsi kemudahan dalam memutakhirkan materi mendapatkan skor 5 (sangat mudah). Selanjutnya pada deskripsi ketersediaan latihan terhadap materi mendapatkan skor 5 (sangat sesuai). Selanjutnya pada deskripsi ketersediaan repetisi/rangkuman terhadap materi mendapatkan skor 4 (baik). Kemudian pada deskripsi ketersediaan contoh dan non contoh mendapatkan skor 4 (sesuai).

2. Pembahasan Ahli Media Pembelajaran

Angket uji ahli media terdiri dari 15 butir instrumen. Berdasarkan penilaian ahli media skor maksimal (5) sebanyak 4 butir. Perolehan ini untuk deskripsi nomor 1, 2, 3, dan 5. Sedangankan skor (4) diperoleh dari deskripsi nomor 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, dan 15. Pembahasan masing-masing deskripsi adalah sebagai berikut.

Pada deskripsi kemenarikan bentuk media *lotto* angka mendapatkan skor 5 (sangat menarik). Kemudian pada deskripsi jenis bahan dan ukuran media yang digunakan mendapatkan skor 5 (sangat sesuai). Berikutnya pada deskripsi keawetan dan ketahanan media *lotto* angka mendapatkan skor 5 (sangat baik). Selanjutnya pada deskripsi kesesuaian media *lotto* angka jika dilihat dari segi kepraktisannya (mudah disimpan, dibawa, dan mudah dipindahkan) mendapatkan skor 4 (sesuai). Kemudian pada deskripsi apakah warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak mendapatkan skor 5 (sangat menarik). Berikutnya pada deskripsi kesesuaian media dengan materi pembelajaran mendapatkan skor 4 (sesuai). Selanjutnya pada deskripsi keamanan media *lotto* angka mendapatkan skor 4 (aman). Kemudian pada deskripsi kesesuaian pemilihan media *lotto* angka mendapatkan skor 4 (sesuai). Berikutnya pada deskripsi kesesuaian proporsi warna benda langit mendapatkan skor 4 (sesuai). Selanjutnya kesesuaian ukuran media *lotto* angka mendapatkan skor 4 (sesuai). Kemudian pada deskripsi kesesuaian pemilihan ukuran angka mendapatkan skor 4 (sesuai). Selanjutnya pada deskripsi kemudahan penggunaan media *lotto* angka mendapatkan skor 4 (mudah). Kemudian pada deskripsi kesesuaian ukuran bentuk benda langit mendapatkan skor 4 (sesuai). Berikutnya kesesuaian pemilihan jenis angka pada bentuk benda langit mendapatkan skor 4 (sesuai). Kemudian kemenarikan bentuk angka mendapatkan skor 4 (menarik).

Draf II Pengembangan

Angket uji ahli desain terdiri dari 15 butir instrumen. Berdasarkan penilaian ahli desain skor maksimal (5) sebanyak 5 butir. Perolehan ini untuk deskripsi nomor 1, 3, 4, 5, dan 13. Sedangankan skor (4) diperoleh dari deskripsi nomor 3, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 14, dan 15. Pembahasan masing-masing deskripsi adalah sebagai berikut.

Pada deskripsi kelengkapan desain instruksional (RPP, RPPH) mendapatkan skor 5 (sangat lengkap). Kemudian pada deskripsi ketepatan memilih KD terkait media yang dikembangkan mendapatkan skor 4 (baik). Berikutnya ketepatan rumusan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 5 (sangat baik). Selanjutnya pada deskripsi ketepatan merumuskan indikator mendapatkan skor 5 (sangat baik). Kemudian pada deskripsi keluasan merumuskan indikator mendapatkan skor 5 (sangat baik). Berikutnya pada deskripsi ketepatan memilih pendekatan/strategi pembelajaran mendapatkan skor 4 (baik). Selanjutnya pada deskripsi ketepatan memilih metode pembelajaran mendapatkan skor 4

(baik). Kemudian pada deskripsi kelengkapan memilih teknik pembelajaran mendapatkan skor 4 (baik). Berikutnya pada deskripsi kesesuaian metode dengan teknik pembelajaran mendapatkan skor 4 (sesuai). Selanjutnya pada deskripsi kesesuaian materi dengan tujuan mendapatkan skor 4 (sesuai). Kemudian pada deskripsi ketepatan pengorganisasian materi mendapatkan skor 4 (baik). Berikutnya pada deskripsi menyertakan suplemen materi tambahan mendapatkan skor 4 (baik). Selanjutnya pada deskripsi menyertakan latihan atau pengayaan materi mendapatkan skor 5 (sangat baik). Kemudian pada deskripsi kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran mendapatkan skor 4 (sesuai). Berikutnya pada deskripsi ketepatan memilih metode dan bentuk instrumen mendapatkan skor 4 (baik).

Draf III Pengembangan

1. Pembahasan Uji Coba Perorangan

Angket uji perorangan terdiri dari 15 butir instrumen. Berdasarkan penilaian uji perorangan skor maksimal (1) sebanyak 13 butir. Perolehan ini untuk deskripsi nomor 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. Sedangkan skor (0) diperoleh dari deskripsi nomor 2 dan 7. Pembahasan masing-masing deskripsi adalah sebagai berikut.

Pada deskripsi apakah anak-anak dapat melihat angka-angka ini dengan jelas? Memperoleh skor 1 (Ya). Kemudian pada deskripsi apakah ada bagian yang sulit? Jika ada apa saran dan pendapat anda? Memperoleh skor 0 (Tidak). Berikutnya pada deskripsi apakah anak-anak bisa belajar menggunakan media ini di rumah dan di sekolah? Memperoleh skor 1 (Ya). Selanjutnya pada deskripsi apakah anak-anak bisa belajar menggunakan media ini sendiri atau tidak ada yang membantu? Memperoleh skor 1 (Ya). Kemudian pada deskripsi apakah anak-anak merasa senang dengan media *lotto* angka ini? Memperoleh skor 1 (Ya). Berikutnya pada deskripsi apakah anak-anak pernah menggunakan media ini? Memperoleh skor 1 (Ya). Selanjutnya pada deskripsi apakah media *lotto* angka ini perlu diperbaiki? Jika ada apa saran anda? Memperoleh skor 0 (Tidak). Kemudian pada deskripsi siapa lagi yang cocok menggunakan media ini? Memperoleh skor 1 (Ya). Berikutnya pada deskripsi apakah contoh yang diberikan pada media *lotto* angka ini ada hubungan dengan pengalaman anak-anak? Memperoleh skor 1 (Ya). Selanjutnya pada deskripsi apakah media *lotto* angka ini mampu membuat perkembangan kognitif anak lebih baik? Memperoleh skor 1 (Ya). Kemudian pada deskripsi apakah dengan media *lotto* angka ini anak-anak dapat mengenal angka? Memperoleh skor 1 (Ya). Berikutnya pada deskripsi apakah media *lotto* angka ini menarik bagi anak-anak memperoleh skor 1 (Ya). Selanjutnya pada deskripsi apakah media *lotto* angka ini juga cocok untuk digunakan dalam perkembangan anak? Memperoleh skor 1 (Ya). Kemudian pada deskripsi apakah perintah atau suruhan pada permainan ini jelas bagi anda? Memperoleh skor 1 (Ya). Berikutnya pada deskripsi apakah media *lotto* angka ini mudah digunakan oleh anak-anak? Memperoleh skor 1 (Ya).

2. Pembahasan Uji Coba Kelompok Kecil

Angket uji coba kelompok kecil terdiri dari 13 butir instrumen. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil skor maksimal (1) sebanyak 11 butir. Perolehan ini untuk deskripsi nomor 1, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 dan 15. Sedangkan skor (0) diperoleh dari deskripsi nomor 2 dan 7. Pembahasan masing-masing deskripsi adalah sebagai berikut.

Pada deskripsi apakah cakupan pengembangan ini sudah cukup, jika belum apakah ada saran? Memperoleh skor 1 (Ya). Kemudian pada deskripsi apakah ada bagian yang sulit dalam media ini? Memperoleh skor 0 (Tidak). Selanjutnya pada deskripsi apakah pengembangan media *lotto* angka ini dapat digunakan di rumah atau di sekolah? Memperoleh skor 1 (Ya). Kemudian pada deskripsi apakah anda mampu menggunakan pengembangan ini tanpa bantuan orang lain? Memperoleh skor 1 (Ya). Berikutnya pada deskripsi apakah anda merasa senang dengan pengembangan ini? Memperoleh skor 1 (Ya). Selanjutnya pada deskripsi apakah anda akan menggunakan pengembangan ini? Memperoleh skor 1 (Ya). Kemudian pada deskripsi apakah pengembangan media *lotto* angka ini perlu diperbaiki? Jika ada apa saran anda? Memperoleh skor 0 (Tidak). Berikutnya pada deskripsi apakah contoh yang diberikan pada media *lotto* angka ini ada hubungan dengan pengalaman anda? Memperoleh skor 1 (Ya). Selanjutnya pada deskripsi apakah pengembangan media *lotto* angka ini mampu membuat perkembangan kognitif anak lebih baik? Memperoleh skor 1 (Ya). Kemudian pada deskripsi apakah ada hal baru yang anda temukan? Memperoleh skor 1 (Ya) hal ini dikarenakan ada hal baru yang anak temukan dengan belajar menggunakan media *lotto* angka. Kemudian pada deskripsi apakah pengembangan media *lotto* angka cocok juga untuk digunakan dalam perkembangan anak? Memperoleh skor 1 (Ya) hal ini dikarenakan pengembangan media *lotto* angka ini juga dapat digunakan pada berbagai aspek perkembangan anak. Selanjutnya pada deskripsi apakah permintaan atau suruhan pada permainan *lotto* angka ini jelas bagi anak? Memperoleh skor 1 (Ya) hal ini dikarenakan permintaan atau suruhan yang diberikan guru pada anak saat menggunakan media *lotto* angka sangat jelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa uji kelayakan media dari keseluruhan rangkaian uji coba mulai dari uji coba oleh para ahli, uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil memperoleh hasil dengan kategori sangat layak dan layak. Rincian hasil uji coba dijabarkan masing-masing sebagai berikut: 1) uji coba oleh ahli materi memperoleh total skor sebesar 92% dengan kategori "Sangat Valid", 2) uji coba oleh ahli media pembelajaran memperoleh total skor sebesar 85,33% dengan kategori "Valid", 3) uji coba oleh ahli desain pembelajaran memperoleh total skor sebesar 86,66%

dengan kategori “Sangat Valid”, 4) uji coba perorangan memperoleh total skor sebesar 86,66% dengan kategori “Sangat Valid”, dan 5) uji coba kelompok kecil memperoleh total skor sebesar 84,61% dengan kategori “Valid”.

Sesuai hasil di atas maka, dapat disimpulkan bahwa media *lotto* angka layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini untuk aspek kognitif berpikir simbolik. Kelayakan media *lotto* angka ini diperoleh dari uji kelayakan oleh setiap ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil di TKK Satap SDI Rutosoro sebagai sasaran pengguna produk.

Saran

Peneliti berharap dengan adanya media *lotto* angka ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif berpikir simbolik pada anak. Disisi lain semoga dengan media ini diharapkan anak-anak tidak mengalami kebosanan selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Selain itu produk pengembangan ini dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini. Guru juga dapat memberi variasi pembelajaran yang biasanya dengan kartu angka, balok angka, puzzle, maupun kegiatan meronce. Dengan adanya media *lotto* angka ini guru dapat meningkatkan beberapa aspek perkembangan pada anak selain aspek kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliah, B. (2008). *Psikologi Perkembangan Islami*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta
- Buku Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti Edisi III (Revisi) 2020.
- Dhengi. (2020). *Pengembangan Videoscribe aspek kognitif berpikir simbolik mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur dan ciri lainnya) usia 5-6 tahun di TKK Satu Satap SDK Rutosoro*: skripsi.
- Dhiu, dkk. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Bajawa: NEM-Anggota IKAPI.
- Eliyawati, Cucu (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi. Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi Jakarta.
- Eliyawati. (2005). Permainan lotto angka. (online). tersedia: <http://melyloelhabox.blogspot.co.id/2007/05/permainan-lotto-angka.html>. diunduh pada tanggal 28 Maret 2022.

- Laris, dkk. (2014). Pemanfaatan Media Lotto Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A di Paud Santi Kumara. *Jurnal PAUD* Volume 1, No 1 tahun 2014 (hlm. 4-5).
- Latif, M dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Edisi Pertama. Jakarta: 2013.
- Mansur. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Meka, Marsianus. (2017). Hubungan Antara Sikap Siswa Terhadap Matematika Dan Lingkungan Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Jelas V SDK Olabolo, Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 4(1):80.
- Oka. G.P.A. (2017). *Model Konseptual Pengembangan Produk Pembelajaran Beserta Teknik Evaluasi*. Cetakan 1. Yogyakarta: Deepublish.
- Permendikbud No. 137 tahun 2004. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.
- Sadiman, dkk. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sanjaya. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Interpretama Mandiri.
- Sudjana, N, Rivai, A. (2001). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sujiono. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sukmadinata. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryaningrum. (2012). *Pengaruh Media Lotto Warna Dan Bentuk Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di RA Al-Islam Jetis Dagangan*. Madium: Jurnal Vol. 1, No 1.
- Tegeh, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- UU No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Visimedia.