

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POHON ANGKA UNTUK KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B

Magdalena Inu,¹⁾ MarsianusMeka,²⁾ Elisabeth TantianaNgura³⁾

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, STKIP Citra Bakti

lenyinu15@gmail.com¹⁾, marsianus3006mek@gmail.com²⁾,

elisabethngura@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) merancang atau mendesain media pembelajaran pohon angka untuk kemampuan berhitung pada anak kelompok B, (2) mengetahui tingkat kelayakan media pohonan angka untuk kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B. Penelitian ini dilakukan di TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang ahli desain dan peserta didik usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pohon angka dengan kelayakan hasil uji ahli materi pembelajaran memperoleh 93,33% dengan komentar dari ahli yaitu layak untuk diujicobakan tanpa revisi. Dari ahli media pembelajaran memperoleh hasil 97,5% dengan kualifikasi "sangat valid" dengan komentar dari ahli yaitu dapat digunakan dengan memperhatikan saran dari ahli. Dari ahli desain pembelajaran memperoleh hasil 100% dengan kualifikasi "sangat valid" dengan komentar dari ahli yaitu sudah dapat digunakan dengan memperhatikan saran dari ahli. Penelitian uji coba perorangan memperoleh hasil 100%, dengan kualifikasi "sangat valid". Uji coba kelompok kecil memperoleh hasil 100% dengan kualifikasi "sangat valid". Berdasarkan hasil di atas, menunjukkan bahwa media pohon angka dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa.

Abstract

This study aims to: (1) design or design number tree learning media for numeracy skills in group B children, (2) determine the feasibility level of number tree media for initial numeracy skills in group B children. This research was conducted at the Harapan Bangsa Bajawa National Kindergarten. The subjects in this study were 1 material expert, 1 media expert, 1 design expert and students aged 5-6 years at TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa. The results of this study indicate that the number tree media with the feasibility of the results of the learning material expert test obtained 93.33% with comments from the experts, that is, it is feasible to be tested without revision. From the learning media experts, the results obtained 97.5% with the qualifications of "very valid" with comments from experts that can be used by taking into account the advice of experts. From the learning design experts, the results obtained 100% with the qualification of "very valid" with comments from the experts, that is, it can be used by taking into account the advice of the experts. Individual trial studies obtained 100% results, with a "very valid" qualification. The small group trial obtained 100% results with a "very valid" qualification. Based on the results above, it shows that the number tree media is declared feasible to be used as a learning medium in improving the initial numeracy ability in group B TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa.

Sejarah Artikel

Diterima: 03-12-2022

Direview: 25-05-2023

Disetujui: 30-05-2023

Kata Kunci:

Pengembangan
Media Pohon Angka
Anak Usia Dini
Kognitif

Article History

Received: 03-12-2022

Reviewed: 25-05-2023

Published: 30-05-2023

Keywords:

Number
Tree Media
Development
Early Childhood
Abilities

PENDAHULUAN

Secara umum Pendidikan adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan dapat diartikan pembelajaran pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi kegenerasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan atau penelitian. Pendidikan mampu mendorong manusia untuk bisa menanggapi setiap fenomena yang terjadi baik berasal dari lingkungan manusia itu sendiri maupun dari luar lingkungannya sehingga melalui pendidikan manusia dapat membangun satu cara hidup baru yang untuk memenuhi setiap kebutuhannya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan rohani dan jasmani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Pendidikan anak usia dini berkaitan dengan asas pendidikan partisipatif, dimana pendidikan diselenggarakan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah sebagai satu kesatuan yang tidak terpisahkan, yang sistematis, terbuka dan bermakna.

Piaget (dalam Merinda, 2020:117) menyatakan bahwa memasuki usia 5-6 tahun, perkembangan anak ditahap kognitif berkembang pesat. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif adalah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan Perkembangan kemampuan kognitif dasar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berfikir anak-anak sehingga mereka dapat memproses apa yang telah mereka pelajari dan menghasilkan berbagai pilihan pemecahan masalah, membantu dalam pengembangan fisik, kognitif, linguistik, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moralitas dan nilai-nilai agama, pada anak-anak.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) merupakan acuan yang dipergunakan dalam pengembangan kurikulum PAUD. Tingkat pencapaian perkembangan anak pada akhir layanan PAUD disebut sebagai kompetensi inti, kemudian kompetensi dasar merupakan pencapaian perkembangan anak yang mengacu pada kompetensi inti. Anak yang berusia 5-6 tahun beberapa diantaranya adalah: (1)

menyebutkan lambing bilangan 1-10, (2) mengelompokkan angka berdasarkan jumlah dari paling kecil kebesa ratau sebaliknya. Oleh karena itu salah satu yang harus dikebangkan melalui proses perangsang dan mengembangkan kognitif anak yang sesuai dengan tingkat pemahaman akal dalam penggunaan media pohon angka dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas B di TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa, terdapat 8 anak yang belum mampu mencapai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA). Salah satu aspek perkembangan kognitif yang ingin dicapai pada anak usia dini adalah meningkatkan kemampuan kognitif dalam keidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterimasosial. Pada saat melakukan proses pembelajaran berlangsung yaitu mengelompokkan angka berdasarkan jumlah dari paling kecil ke besar atau sebaliknya terdapat 8 dari 15 anak yang belum mampu membedakan angka berdasarkan jumlah. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang diberikan guru kurang menarik minat dan belajar anak. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu di lakukan media pembelajaran yang menarik, sehingga anak-anak akan belajar dengan cepat serta mendorong kemampuan berpikir anak dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menyenangkan. Belajar melalui media sangat menyenangkan bagi anak. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan yaitu dengan menggunakan media pohon angka. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa”.

METODE PENELITIAN

Menurut Seels dan Richey (dalam Punaji Setyosari 2013:223) penelitian pengembangan merupakan suatu analisis sistematis terhadap perancangan, pengembangan dan evaluasi, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria efektivitas, validitas, dan kepraktisan. Penelitian pengembangan dibangun sebagai dasar konstruksi model dan teori. Penelitian pengembangan lebih dikenal dengan penelitian *Research & Development* (R&D) yang merupakan jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Jenis penelitian adalah pengembangan produk yang dikembangkan adalah media Pohon angka. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Rohman dan Amri (2013:210-211) model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*),

(2) rancangan (*design*) (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Pada penelitian ini pengembangan yang dilakukan dua tahap yaitu uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Subjek uji coba yang terlibat adalah ahli materi/konten, ahli media, ahli desain pembelajaran dan 15 anak kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif yaitu sebagai berikut.

1. Data kualitatif yaitu data tentang pengembangan media Pohon angka.

Hitung pada anak usia dini yang berupa kritik dan saran dari ahli media atau ahli materi.

2. Data kuantitatif yaitu data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran pada anak usia dini dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik di kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data (Sugyono, 2009:38). Teknik pengumpulan data dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah. Instrumen penelitian ini adalah pedoman hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi mengenai tujuan pembelajaran aspek kognitif yang digunakan berdasarkan media *Pohon angka* yang dikembangkan dan terlebih dahulu diuji validitasnya. Dalam penyusunan instrument, instrument disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrumen yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing.

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli desain, ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Dalam penelitian pengembangan menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (Skor) yang diperoleh melalui angket. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

HASIL PENELITIAN

Prosedur yang dikembangkan dalam pengembangan media pembelajaran pohon angka ini adalah adaptasi dari langkah- langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE.

ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (dalam Pragito, 2010: 46). Adapun langkah - langkah dalam pengembangan model ADDIE adalah sebagai berikut: analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi). Langkah-langkah pengembangan dijabarkan sebagai berikut:

Tahap perancangan media pembelajaran, dibagi dalam tigatahap yaitu:

Pada tahap ini dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pohon angka. Media yang dikembangkan adalah berupa pohon permainan pohon angka untuk anak usia dini kelompok B dengan tema tanaman dan sub tema buah. Hal- hal yang dilakukan dalam tahap desain ini adalah mencari gambar buah apel. Selain itu peneliti juga menentukan alat dan bahan yang dipakai untuk pembuatan media pohon angka seperti potongan kayu kopi, balok, tripleks, cat, lem dan alat pemotong. Pada tahap ini peneliti membuat aturan permainan pohon angka yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini, peraturannya sama seperti peraturan permainan pohon angka pada umumnya. Pohon angka diletakan di depan kelas. Anak diminta untuk menghitung angka 1-10, guru meminta anak untuk menyebutkan warna- warna yang ada pada media pohon angka kemudian guru menyuruh anak untuk mencocokkan angka sesuai dengan banyaknya buah (apel), pada tahap akhir guru menanyakan perasaan kepada anak- anak selama bermain pohon angka. Pada tahap ini peneliti menyusun instrument penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (check list) untuk ahli materi, ahli media, ahli desain dan anak usia dini di TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa. Tingkat kelayakan produk media pohon angka yaitu; 1) Validasi ahli materi memperoleh skor 93, 3 (sangat valid); 2) Validasi ahli media memperoleh skor 97,5 (sangat valid); 3) Validasi ahli desain memperoleh skor 100 (sangat valid); 4) uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor 100 (sangat valid); 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor 100 (sangat valid).

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji coba media pohon angka oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa media pohon angka dinyatakan layak untuk digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dinyatakan bahwa media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa sudah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak setelah di ujicobakan

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Tahap perancangan media pembelajaran, dibagi dalam tiga tahap yaitu: Pada tahap ini dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media pohon angka. Media yang dikembangkan adalah berupa pohon permainan pohon angka untuk anak usia dini kelompok B dengan tema tanaman dan sub tema buah. Hal- hal yang dilakukan dalam tahap desain ini adalah mencari gambar buah apel. Selain itu peneliti juga menentukan alat dan bahan yang dipakai untuk pembuatan media pohon angka seperti potongan kayu kopi, balok, tripleks, cat, lem dan alat pemotong. Pada tahap ini peneliti membuat aturan permainan pohon angka yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini, peraturannya sama seperti peraturan permainan pohon angka pada umumnya. Pohon angka diletakan di depan kelas. Anak diminta untuk menghitung angka 1-10, guru meminta anak untuk menyebutkan warna- warna yang ada pada media pohon angka kemudian guru menyuruh anak untuk mencocokkan angka sesuai dengan banyaknya buah (apel), pada tahap akhir guru menanyakan perasaan kepada anak- anak selama bermain pohon angka. Pada tahap ini peneliti menyusun instrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (check list) untuk ahli materi, ahli media, ahli desain dan anak usia dini di TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa. Tingkat kelayakan produk media pohon angka yaitu; 1) Validasi ahli materi memperoleh skor 93,3 (sangat valid); 2) Validasi ahli media memperoleh skor 97,5 (sangat valid); 3) Validasi ahli desain memperoleh skor 100 (sangat valid); 4) uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor 100 (sangat valid); 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor 100 (sangat valid). Berdasarkan hasil uji coba media pohon angka oleh ahli dan anak sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa media pohon angka dinyatakan layak untuk digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dinyatakan bahwa media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Bajawa sudah divalidasi oleh ahli dan dinyatakan layak setelah diujicobakan, maka disarankan:

1) Bagi Guru

Diharapkan agar mampu menerapkan media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung dengan menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran pohon angka sehingga dapat menghasilkan anak didik yang cerdas.

2) Bagi Sekolah

Diharapkan perlu menyediakan fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran media pohon angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

3) Bagi Peneliti Lain

Disarankan perlu melakukan pengembangan lebih lanjut agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2012. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.
- Amirul Muhammad. (2017). Strategi Guru Agama dalam Membentuk Karakter Siswa di Lingkungan Sekolah SD Muhammadiyah Bording School Yogyakarta. Skripsi. UMY: Yogyakarta.
- Amri, Sofan dan Muhammad Rohman. (2013). Strategi dan Disain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta : Prestasi Pustaka Karya.
- Bredle, J. M., Salsman, J. M., Debb, S. M., Arnold, B. J., & Cella, D. (1966). Spiritual wellbeing as a component of health-related quality of life: The Functional Assessment of Chronic Illness Therapy-Spiritual Wellbeing Scale (FACIT-Sp). Religions, 2(1), 77-94.
- Ismayanti. 2010. Pengantar Pariwisata. Grasindo: Jakarta
- Luteheru, John D. 1988. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mansur. 2005, Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Meka, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Pohon Angka terhadap Kemampuan Mengenai Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TKK Satap St. Theresia Wolomeli Kabupaten Ngada. Jurnal. Vol 5 (2)
- Merinda (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problem matikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman Vol. 13, (1)
- Mulyasa. (2016). Pembaharuan Pendidikan TK. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).
- Susanto. 2012. Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspek. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, 2005. Konsep Dasar Anak Usia Dini: Jakarta: Departemen.
- Suprihatin. 2013. Pengantar Pendidikan Lingkungan Hidup. Yogyakarta. Penerbit Grava Media.
- Wiyani (2006). perkembangan kemandirian anak usia 3-4 tahun studi kasus di kelompok bermain-taman kanak kanak gemintang bojong sari depok. Skripsi. Fakultas ilmu pendidikan universitas muhammadiyah jakarta.