

**PENGEMBANGAN MEDIA TABUNG ANGKA UNTUK ASPEK KOGNITIF PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI KB (KELOMPOK BERMAIN) SEDANG MEKAR NANGAMERE
KECAMATAN NANGARORO KABUPATEN NAGEKEO****Paulina Ule¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Andi Nafsia³⁾****Program Studi PG-PAUD****STKIP CITRA BAKTI**¹⁾paulinaule96@gmail.com, ²⁾marsianus006mek@gmail.com, ³⁾andinafsia89@gmail.com**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk 1) merancang media tabung angka yang dikembangkan untuk kemampuan mengenal angka pada anak di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere 2) Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media tabung angka untuk kemampuan mengenal angka pada anak di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implemenation*) dan evaluasi (*evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah metode hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan di KB (kelompok bermain) Sedang Mekar Nangamere. Pada penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tahap uji coba yaitu uji coba ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil diperoleh kelayakan media tabung angka yang yang dikembangkan antara lain sebagai berikut. 1) *Validasi* ahli materi memperoleh skor rata-rata 100 dengan kriteria (sangat valid); 2) *Validasi* ahli media memperoleh skor rata-rata 93,33 dengan kriteria (sangat valid); 3) *Validasi ahli desain* memperoleh skor rata-rata 86,25 dengan kriteria (sangat valid); 4) Uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor rata-rata 100 dengan kriteria (sangat valid). 5) Uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 100 dengan kriteria (sangat valid). Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelayakan media tabung angka oleh ahli dan anak usia 5-6 tahun sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di KB (Kelompok Bermain) sedang Mekar Nangamere.

Abstract

The aims of this research is 1) design a number tube media developed for the apibility to recognize numbers in children in Playing Groups Sedang Mekar Nangamere 2) to find out the validity of the use of the media of the number tube for the capacity to recognize numbers in the children in the Groups Playing Sedang Mekar Nangamere. The kinds of this research is research and development. This research using ADDIE model there are steps as analysis, design, development, implementation and evaluation. Collection method that use of the research is observation method, interview, quetinare and documentation method. This research was excuted in Play Group Sedang Mekar Nangamere. In this development research with try test is testing of evectiveness. Individual try test also small Groups. based on the result of research and before selution can be conclude that the evektiveness of tube number is 1) validation of material experts obtains an average score of 100 with criteria (very valid); 2) validating media experts obtain an average rating of 93,33 with criterion (highly valid); 3) validated designers obtain a mean score of 86,25 with criteria (very correct); 4) individual eligibility tests obtain average scores of 100 by criteria (very valid) (sangat valid. We can he conclude that the result of kids 5-6 years old. So can use the tube number to improve the ability kids 5-6 years old in Sedang Mekar Nangamere.

Sejarah Artikel

Diterima:30-11-2023

Direview:02-01-2024

Disetujui:31-05-2024

Kata KunciTabung Angka,
Kemampuan Kognitif,
Anak Usia Dini**Article History**

Received:30-11-2023

Reviewed:02-01-2023

Published:31-05-2024

Key WordsNumber tube,
cognitive abilities,
early childhood*Penulis Koresponding: Andi Nafsia (andinafsia89@gmail.com)

PENDAHULUAN

Salah satu bidang pengembangan kemampuan dasar yang harus dicapai di taman kanak-kanak adalah pengembangan kemampuan mengenal angka. Permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional PAUD menyebutkan bahwa aspek kognitif meliputi: belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru: berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat. Meka, dkk (2022) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya berpikir pada pendidikan Anak Usia Dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang di lihat, dengar, diraba atau dicium. Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan dan menggunakan konsep angka. Dalam permendikbud No. 137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak) disebut bahwa indikator yang harus dicapai anak usia 5-6 tahun yaitu membilang benda 1-10, mengenal konsep angka, dan mengenal angka. Pengenalan angka sangat penting bagi anak usia dini.

Permasalahan yang terjadi didalam proses pembelajaran tentang konsep mengenal angka untuk usia 5-6 tahun. Salah satunya telah ditemukan masalah di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere sesuai dengan hasil observasi bahwa terdapat masalah dalam pembelajaran mengenai konsep mengenal angka di usia 5-6 tahun, hal ini dibuktikan dari 30 anak masih ada 8 anak yang belum mampu menyebutkan urutan 1-10 dengan baik dan benar. Dalam kenyataanya dari 8 anak yang belum mampu menyebutkan urutan 1-10 dengan baik, dikarenakan belum ada media tabung angka. Salah satu penyebab pembelajaran tidak menyenangkan bagi anak yaitu karena media yang digunakan guru di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere kurang menarik, sehingga anak kurang tertarik dalam belajar mengenal angka. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk mengenal angka dan masih memiliki banyak kekurangan fasilitas baik sarana maupun prasarana. Permasalahan ini dapat diatasi dengan berbagai macam upaya salah satunya adalah menyiapkan atau menggunakan media interaktif yang menyenangkan bagi anak. Peneliti memberikan solusi untuk mengembangkan media tabung angka yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka 1-10 secara optimal dengan melihat secara langsung tabung angka dan bentuk yang perlihatkan guru untuk mengenal angka secara jelas dan benar sesuai gambar yang ditunjukkan. Media angka bermanfaat untuk anak usia dini diantaranya anak dapat mengenal lambang angka dan bermain sambil belajar dalam suasana yang menyenangkan, dapat memperkenalkan anak tentang konsep angka melalui permainan atau bermain sambil belajar (Rositasari, & Dewi, 2018)

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik memilih judul penelitian yaitu “Pengembangan Media Tabung Angka untuk Aspek Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere Kecamatan Nangaroro Kabupaten Nagekeo”. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) merancang media tabung angka yang dikembangkan untuk kemampuan mengenal angka pada anak di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere 2) Untuk mengetahui kelayakan penggunaan media tabung angka untuk kemampuan mengenal angka pada anak di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and development). Sulisty (dalam Dhiu, dkk, 2021) menjelaskan penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk tertentu, menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah dibuat sehingga produk menjadi teruji dan dapat dimanfaatkan oleh umum. Menghasilkan produk tertentu digunakan untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan dilakukan uji efektivitas supaya produk dapat digunakan oleh masyarakat.

Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* (analyze, design, development, implementation, evaluation) yang hanya dijalankan hingga tahap Development atau pengembangan. Metode pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media tabung angka di KB (kelompok bermain) Sedang Mekar Nangamere ini menggunakan metode sebagai berikut. 1) Wawancara. Wawancara digunakan untuk memperoleh data tentang pelaksanaan media tabung angka di KB (kelompok bermain) Sedang Mekar Nangamere. 2) Observasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas dan proses belajar peserta didik saat menggunakan media tabung angka. 3) Metode Dokumentasi. Pada tahap ini peneliti melaksanakan dokumentasi berupa foto, dan data instrumen yang di isi serta di validasi oleh ahli. 4) Angket. Angket yang digunakan dalam penelitian yaitu berupa instrumen-instrumen untuk siswa dan guru.

Penelitian pengembangan 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 pembelajaran yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, 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:

(1) Rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase
 $\sum X$ = jawaban responden dalam satu item
 $\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item
 100%

(2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase
 $\sum X$ = jawaban responden dalam satu item
 $\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item
 100%

(3) Tabel tingkat validitas

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

Tabel 1. Tingkat Validitas Kelayakan Media

Persentase	Keterangan
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

(Sumber. *Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti*)

Indikator Capaian yang Ditargetkan

Produk media tabung angka yang dikembangkan dikatakan memiliki derajat validitas atau kualitas yang baik, jika minimal kriteria atau kategori validitas yang dicapai adalah kriteria valid. Luaran akhir yang saya harapkan semoga dalam penyusunan proprosal ini dapat memahami bagi para mahasiswa yang sedang mempelajari cara mengembangkan media pembelajaran AUD dan dapat mengimplementasikan media tabung angka yang dikembangkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media tabung angka untuk aspek kognitif pada anak usia 5-6 tahun di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere. Penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu : (1) *Analyze*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, Dan (5) *Evaluation*. Berikut penjabaran mengenai masing-masing tahapan pengembangan media

tabung angka pada anak usia 5-6 tahun di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere yang telah dilakukan:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analysis (analisis). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil yang diperoleh pada tahap analisis ini adalah sebagai berikut:

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak, selain melalui media tabung angka sudah dilakukan, tetapi ada beberapa anak yang kemampuan kognitifnya berada pada kategori belum berkembang. Hal tersebut disebabkan karena anak kurang memperhatikan dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Salah satu aspek perkembangan kognitif yang ingin dicapai anak usia dini adalah dapat berpikir simbolik atau mengenal angka, mencocokkan angka dan menyebutkan angka. Peneliti melihat rata-rata kemampuan anak pada aspek kognitif masih sangat rendah. Masalah lain adalah minat anak dalam kegiatan pembelajaran dengan lingkup kognitif sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi anak yang lebih suka bermain sendiri-sendiri dan kurang antusias pada saat guru memberi pelajaran. Berdasarkan masalah tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambing bilangan anak masih rendah. Pengembangan media tabung angka untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam penelitian ini, terlebih dahulu dilakukan analisis terhadap kurikulum kemudian kebutuhan siswa dan analisis kompetensi, yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Tahap Analisis Kurikulum

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum dan sarana pendukung media yang akan dikembangkan pada KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere, agar media tabung angka dapat digunakan secara optimal dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere. 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.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian adapun hasil analisis kebutuhan siswa dengan menggunakan media tabung angka antara lain sebagai berikut. 1) Dengan adanya media yang menarik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. 2) Anak juga sangat senang ketika ada media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Analisis Kompetensi

Analisis kurikulum dan analisis kompetensi menghasilkan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dikembangkan. RPPH dibuat dengan capaian 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 tabung angka yang dikembangkan pada kelas B yaitu Tema “Geometri”, menjabarkan beberapa sub tema dan sub-sub tema dari tema Geometri.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan *design* pada pengembangan ini meliputi perancangan desain produk, penyusunan isi materi (*content*) pengembangan media tabung angka, dan juga penyusunan instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi media tabung angka yang dikembangkan. Tahap *design* dapat dijabarkan sebagai berikut.

1) Perancang desain produk

Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep media yang sesuai dengan materi dan capaian pembelajaran yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

2) Penyusunan content (materi)

Penyusunan materi dalam pengembangan media tabung angka mengacu pada Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere.

3) Penyusunan Instrumen

Instrumen disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrumen yang dikembangkan sendiri terdiri dari: 1) Instrumen ahli materi, 2) Instrumen ahli media, 3) Instrumen ahli desain, 4) Instrumen petunjuk uji kelompok kecil, 5) Instrumen petunjuk uji perorangan.

Instrumen yang disusun tersebut dikembangkan dan dikonsultasikan kepada validator instrumen. Konsultasi dilakukan untuk membenahi instrumen yang masih belum sesuai.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan (*development*) ini terdapat tiga langkah pengembangan produk yang bertujuan menghasilkan produk yakni, pembuatan produk, validasi produk dan, revisi produk. Penjabaran pengembangan produk adalah sebagai berikut.

1) Pembuatan Produk

(1) Pembuatan media tabung angka

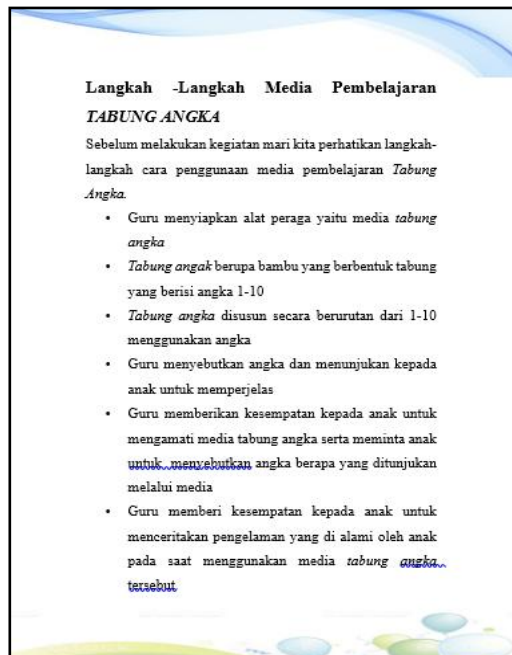
Pengembangan media tabung angka ini, dibuat menggunakan bambu dan dilengkapi dengan stick angka yang dibuat dari kepingan triplex dengan dan dicat warna-warna yang tentunya akan menarik perhatian anak dan mampu menumbuhkan minat belajar anak. Jumlah tabung angka yaitu 10 tabung dan setiap tabung angka tersebut dilengkapi dengan stick angka. Gambar tampilan tampak depan kartu angka bergambar yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tampilan Media Tabung Angka (Sumber. Dokumen Pribadi)

(2) Penyusunan buku panduan penggunaan media tabung angka

Selain pembuatan produk media tabung angka, peneliti juga membuat buku panduan penggunaan media tabung angka. Tampilan langkah-langkah penggunaan media tabung angka dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Langkah – langkah Penggunaan Media Tabung Angka (Sumber. Dokumen Pribadi)

2) Tahap Validasi

Setelah media selesai dibuat maka dilanjutkan dengan tahap validasi oleh satu orang ahli materi, satu orang ahli media sekaligus ahli desain. tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media

yang dikembangkan sebelum media diimplementasikan atau diujicobakan kepada peserta didik. Berikut akan dijelaskan uraian dari masing-masing ahli.

(1) Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Elisabeth Moi Pae, S.Ak. Dipilihnya ibu tersebut sebagai ahli materi karena beliau memiliki kompetensi dalam materi pembelajaran anak usia dini yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Validasi dilakukan dengan memberikan tanda centang (*checklist*) pada instrument atau angket dengan skala lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik). Angket untuk ahli materi memiliki 9 komponen. Selaian penilaian kelayakan berupa *checklist*, ahli materi juga memberikan komentar yang ditulis di kolom komentar.

(2) Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. Dipilihnya dosen tersebut karena memiliki kompetensi dalam bidang media yang dikembangkan yaitu media tabung angka. Validasi dilakukan ditinjau dari aspek pengembanagn kognitif anak usia 5-6 tahun. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan instrument jenis skala *likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup, kurang baik, tidak baik). Validasi dilakukan dengan memberikan tanda *cheklist* pada kolom skala penilaian.

(3) Validasi ahli desain

Validasi ahli desain pembelajaran yang dilakukan oleh Dr. Dek Ngurah Laba Laksana, M.Pd. Dipilihnya dosen tersebut karena memiliki kompetensi dalam bidang mendesain media yang dikembangkan yaitu media tabung angka. Validasi dilakukan ditinjau dari aspek atau beberapa komponen. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli desain pembelajaran, peneliti menggunakan instrumen jenis skala *likert* dengan lima alternatif jawaban (tidak baik, kurang baik, cukup baik, baik, dan sangat baik). Angket untuk ahli desain memiliki 16 indikator penilaian yang mencakup 2 komponen yaitu 1) komponen desain pembelajaran dan 2) kelengkapan penggunaan media. Validasi dilakukan dengan memberikan tanda *checklist* pada kolom skala penilaian.

3) Tahap Revisi

Media yang telah divalidasi selanjutnya masuk ditahap revisi. Revisi terhadap media dilakukan berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran yang diberikan pada tahap validasi media. Berikut ini uraian revisi dari ahli materi, ahli media dan ahli desain.

(1) Revisi ahli materi

Hasil revisi ahli materi berdasarkan komentar dan saran adalah kelengkapan materi materi yang dikembangkan sudah bagus dan sesuai dengan perkembangan kognitif anak. Ahli materi juga merekomendasikan bahwa instrumen ini dinyatakan layak untuk di uji cobakan tanpa revisi.

(2) Revisi produk oleh ahli desain pembelajaran

Adapun saran maupun komentar yang diberikan untuk bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu pada buku panduan diedit dan diberi cover yang bagus dan menarik, pada kegiatan inti harus disesuaikan dengan tujuan. Ahli desain juga memberikan kesimpulan bahwa media ini layak untuk diujicobakan dan revisi sesuai saran.

(3) Revisi produk oleh ahli media

Saran dan perbaikan yang diberikan oleh ahli media yaitu media tabung angka yang dibuat diberi warna yang menarik pada setiap tabung, kepingan stick angka harus benar-benar bulat dan diampelas bagian pinggir.

Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi ini, peneliti melakukan uji coba produk pengembangan media tabung angka. Media tabungangka ini kemudian diuji coba kepada ahli materi, ahli desain, ahli media dan anak sebagai pengguna produk.

Data Hasil Uji Coba Ahli Media Terhadap Media Tabung Angka

Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media kartu angka bergambar yang dikembangkan. Secara keseluruhan hasil validasi ahli media di atas mendapatkan rata-rata skor 93,33 berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori **sangat valid**. Berdasarkan tingkat kevalidan dari uji ahli media maka kesimpulannya adalah media tabung angka ini layak untuk digunakan.

Data Hasil Uji Coba Ahli Konten/Materi Terhadap Media Tabung Angka

Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji konten materi tabung angka yang dikembangkan. Secara keseluruhan hasil validasi ahli materi di atas, mendapatkan rata-rata skor 100. Berdasarkan kriteria kelayakan produk pada tabel 2. skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat **sangat valid**. Sehingga media tabung angka yang dikembangkan tidak perlu direvisi dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Data Hasil Uji Coba Ahli Desain Terhadap Media Tabung Angka

Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar instrumen. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji desain media tabung angka yang dikembangkan. Secara keseluruhan hasil validasi ahli desain di atas, mendapatkan rata-rata skor 86,25 berdasarkan kriteria kelayakan produk pada tabel 2 skor tersebut termasuk ke dalam

kategori sangat Sangat valid. Keputusan ahli desain terhadap media tabung angka ini adalah layak diujicobakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

Data Hasil Uji Coba Perorangan

Uji coba media tabung angka terhadap anak usia dini sebagai pengguna produk melibatkan satu orang anak kelompok B di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media tabung angka yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media tabung angka.

Berdasarkan hasil uji perorangan dengan 1 orang anak kelompok B di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere, anak terlihat sangat senang, yang menunjukkan media tabung angka sudah jelas dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat diketahui dan diidentifikasi kesalahan yang nyata dalam produk tersebut. Secara keseluruhan hasil validasi uji perorangan di atas, mendapatkan rata-rata skor 100 berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid, sehingga media tabung angka ini layak dilanjutkan kepada uji kelompok kecil.

Data Hasil Uji Kelompok Kecil

Uji coba kartu angka bergambar dalam kelompok kecil melibatkan 4 orang anak kelompok B di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media tabung angka yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media tabung angka. Secara keseluruhan hasil validasi uji kelompok kecil di atas mendapatkan rata-rata skor 100 berdasarkan kriteria kelayakan produk pada tabel 2, skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media tabung angka layak untuk dijadikan sebagai media utama dalam pembelajaran untuk aspek kognitif anak usia 5-6 tahun di KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere. Dengan demikian media kartu angka bergambar tidak perlu direvisi.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

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

Revisi Tahap Analisis

Yang dilakukan adalah analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi. Pada tahap analisis kurikulum peneliti mengajukan tentang kurikulum yang digunakan disekolah tersebut adalah kurikulum merdeka. Dalam standar nasional PAUD yang memuat tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak (STPPA). Pada tahap analisis kebutuhan anak, peneliti menganalisis kebutuhan anak kelompok B KB (Kelompok Bermain) Sedang Mekar Nangamere. Setelah melakukan analisis kurikulum dan analisis

capaian pembelajaran 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 berdasarkan hasil analisis. Hasil revisi pada tahap desain berdasarkan komentar dari ahli media yang digunakan dalam pembelajaran khusus untuk aspek kognitif, langkah-langkah pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Revisi Tahap Pengembangan

Hasil revisi pada tahap ini yang disarankan oleh ahli media dan desain adalah pada bagian pembuatan media tabung angka sesuai dengan saran dari para ahli.

Revisi Tahap Implementasi

Pada tahap ini, peneliti membahas tentang hasil revisi produk media tabung angka berdasarkan saran maupun komentar yang diberikan oleh masing-masing validator pada saat uji coba. Revisi produk pada tahap evaluasi ini dilakukan agar menghasilkan produk yang layak. Berikut adalah revisi produk tabung angka berdasarkan komentar atau saran dari masing-masing validator.

(1) Revisi produk oleh konten materi

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap produk tabung angka yang dikembangkan ada pada kategori sangat valid. Penilaian oleh ahli konten ini komentar yaitu media yang dikembangkan sangat bagus dan menarik, mudah digunakan sehingga anak-anak sangat antusias dalam belajar. Ahli materi memberikan kesimpulan akhir yaitu tabung angka ini dinyatakan layak untuk di uji cobakan.

(2) Revisi produk oleh ahli desain pembelajaran

Penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap tabung angka yang dikembangkan dikategorikan sangat valid, adapun saran maupun komentar yang diberikan untuk bahan revisi terhadap produk yang dikembangkan yaitu perlu diperbaiki cover buku panduan penggunaan media, pada kegiatan inti dalam rencana pelaksanaan pembelajaran harian harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

(3) Revisi produk oleh ahli media

Penilaian oleh ahli media terhadap media tabung angka yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid setelah peneliti melakukan perbaikan media sesuai komentar dan saran dari ahli media. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli media yaitu media tabung angka yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini dipaparkan tentang produk media tabung angka dan hasil-hasil uji coba terhadap produk. Proses uji coba digunakan untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian ini. Hasil uji coba dari penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1) Uji Kelayakan Media tabung angka Berdasarkan Penilaian Ahli Media.

Hasil penilaian ahli media dengan mengisi data instrument penilaian ahli media menggunakan kriteria validasi kelayakan media. Dari hasil pengisian kuisioner yang di nilai oleh ahli media diperoleh jumlah skor 28 dengan rata – rata skor 93,33. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh prosentase kelayakan kartu angka bergambar adalah 93,33% dan berada pada kategori **sangat layak**. Berdasarkan hasil analisis dan perolehan skor tersebut di atas, maka disimpulkan bahwa media tabung angka layak untuk di uji coba tanpa revisi.

2) Uji Kelayakan Media Tabung Angka Berdasarkan Penilaian Ahli Desain

Hasil penilaian ahli desain pembelajaran diperoleh kriteria “sangat valid” dengan skor rata–rata desain pembelajaran terhadap media tabung angka adalah 86,25 yang berada pada kategori sangat valid. Ahli desain memberikan skor tertinggi pada 5 indikator dengan poin 5 dan skor 4 pada 11 indikator. Ahli desain memberikan skor penilai 4 dan 5 dikarenakan komponen dan kelengkapan desain pembelajaran media tabung angka sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

3) Uji Kelayakan Media tabung angka Berdasarkan Penilaian Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi/ahli konten diperoleh kriteria media tabung angka berada pada kriteria “Sangat Valid”. Ahli konten memberikan penilaian tertinggi pada 9 butir instrument. Penilaian ahli konten dengan nilai 5 ini berarti konten pada media tabung angka sejalan dan sependapat dengan apa yang diinginkan oleh ahli materi. Ahli konten menyarankan bahwa kartu angka bergambar tetap dipertahankan dan terus di tingkatkan kreativitasnya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Dari hasil penilaian ahli materi diperoleh jumlah skor 45 dari 9 butir komponen penilaian. Setelah di analisis di peroleh rata – rata skor adalah 100% berada pada kategori “Sangat valid” dan layak untuk di uji coba tanpa revisi.

Berdasarkan hasil penelitian dan penilaian produk media tabung angka, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media tabung angka layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini usia 5-6 tahun khususnya dalam aspek kognitif.

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 tabung angka yang yang dikembangkan antara lain sebagai

berikut. 1) *Validasi* ahli materi memperoleh skor rata-rata 100 dengan kriteria (sangat valid); 2) *Validasi* ahli media memperoleh skor rata-rata 93,33 dengan kriteria (sangat valid); 3) *Validasi ahli desain* memperoleh skor rata-rata 86,25 dengan kriteria (sangat valid); 4) Uji coba kelayakan perorangan memperoleh skor rata-rata 100 dengan kriteria (sangat valid). 5) Uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 100 dengan kriteria (sangat valid).

Dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelayakan media tabung angka oleh ahli dan anak usia 5-6 tahun sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di KB (Kelompok Bermain) sedang Mekar Nangamere.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan di atas maka beberapa saran diajukan antara lain sebagai berikut. 1) Guru dapat menggunakan media tabung angka dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif, produk ini dapat memacu semangat anak belajar sambil bermain. 2) Lembaga Pendidikan diharapkan perlu menyediakan fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. 3) Bagi peneliti lainnya perlu melakukan pengembangan lebih lanjut agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran pada aspek kognitif anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. (2018). *Perkembangan dan konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Astuti, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(2), 52-58. Diakses pada April 2023 dari <https://doi.org/10.24036/tip.v12i2.250>
- Dacholfany, dkk (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Konsep Islam*. Jakarta: Amzah
- Debora Rotua Simanjuntak, (2017). *Peningkatan Perkembangan Kognitif Tentang Berhitung Permulaan Melalui Permainan Tabung Angka Pada Anak Usia Dini di TK Pertiwi 1 Kota Jambi*. *Jurnal PAUD*. Vol (4) 1.
- Dhengi. Yohana (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*: *Jurnal. Citra Pendidikan (JCP)* Volume 1 Nomor 3 Tahun 2022.
- Dhiu, K. D, dkk. (2021). *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Dua Dhiu, dkk (2022). Pengembangan Media Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Terpadu Citra Bakti. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan* ISSN (Online): 21008-3407 DOI: <https://doi.org/> Vol. 3, No.1 Januari 2023, Halaman 14-22.
- Handaruni Dewanti (2018). *Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo*. e - ISSN: 2615-8787

- Ita, Efrida. (2018). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di TK Rutosoro Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada Flores Nusa Tenggara Timur. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Vol 6 No 1 Halaman 45-52
- Itu, Sofia Katarina. (2021). Pengembangan Media Kartu Lambang Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkk B Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Jurnal Citra Pendidikan (JCP) Volume 1 Nomor 3 Tahun 2021 ISSN 2775-1589 Hal. 445-460
<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index>
- Meka, dkk (2022). Pengembangan Media Permainan Bola Angka Berwarna untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Mengenai Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini Kelompok B Tkk St. Gabriel Satap Mangulewa. Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA) <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index> Volume 1 Nomor 1 Tahun 2022 ISSN Hal. 205-219
- Ngura, 2021. Hubungan Stunting Dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun di Kabupaten Ngada. Jurnal Citra Pendidikan. 1 (1), 36-44.
- Nurul Hidayah (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Berbasis Pop-Up Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 7(1), 2020, 59-66.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Oktavia, Y. (2021). *Pengembangan Media Tabung Angka Untuk Berhitung Permulaan Matematika Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Usia Dini. Vol 5. No. 2
- Owa, Yasintha (2022). Pengembangan Media Tabung Angka Untuk Kemampuan Mengenai Angka Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TKK Rosamistika Piga 1. Volume 1 Nomor 1 Tahun 2022. Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA) <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index>
- Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti
- Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak).
- Puspa, dkk (2021). Efektivitas Penggunaan Media Celemek Hitung terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III e-ISSN 2716-0517 SEMNARA 2021 PAUD 009.
- Rahman, Dkk. 2021. Pengenalan Konsep Matematika Anak Usia Dini. FIP UNY.
- Resi Hamilia Fitri (2020). pengembangan Media Tabung Angka Untuk Kemampuan Mengenai Angka Anak di TK An-Nada Aceh Selatan. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 6 Issue2 (2020)
- Rositasari, & Dewi, K. (2018). Pengembangan media tabung angka untuk kemampuan mengenai lambang 1- 5 bilangan pada kelompok a usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Jugo Kesamben Blitar. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(3), 509–516.
- Sofnidar & Yuliana. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. Jurnal Gentala Pendidikan Dasar. Vol. 3, No. 2.
- Sudarwati. (2018). Peningkatan Kemampuan Membilang 1 – 20 Melalui Permainan Tabung Angka Pada Anak Kelompok B Di Tk Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pembelajaran 2016/2017. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini. Volume 03 (1).
- Sulistiyawaty. (2018). Pengembangan Permainan Tabung Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya.
- Yuvita Ariska (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Tabung Angka untuk Konsep Bilangan (1-10) pada Anak Usia (4-5) Tahun Di Desa Guru Agung Lahat. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 6(3), 509–516.