
**PENGEMBANGAN MEDIA SEMPOA ASPEK KOGNITIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TKK NEGERI HARAPAN BANGSA KOELODA KECAMATAN GOLEWA
KABUPATEN NGADA**

Maria Dolorosa Deru, Efrida Ita, Elisabeth Tantiana Ngura

**Program Studi PGPAUD
STKIP Citra Bakti**

mariadolorosaderu2@gmail.com, evoletelvo@gmail.com, elisabethngura@gmail.com

Abstract

This study aims to know the design of the development of the abacus media to improve the symbolic thinking skills of children aged 5-6 years and to know the feasibility of the abacus media to improve the symbolic thinking skills of children aged 5-6 years in the Kindergarten. The Hope Country of the Koeloda Nation. The subjects in this study were children of the State Kindergarten of Harapan Bangsa Koeloda aged 5-6 years. The developed abacus media uses the ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The results of this abacus media development research based on the results of expert trials and children as product users are 1) testing of content/material experts with very valid criteria, 2) testing of learning media experts with very valid criteria, 3) testing of learning design experts with very valid criteria. valid criteria, 4) individual trials and small group trials as product users with valid criteria. Thus the development of the abacus media is suitable for use in the Harapan Bangsa Koeloda State Kindergarten for children aged 5-6 years.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan media sempoa untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun dan mengetahui kelayakan media sempoa untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Subjek dalam penelitian ini adalah anak TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda yang berusia 5-6 tahun. Media sempoa yang dikembangkan ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian pengembangan media sempoa ini berdasarkan hasil uji coba ahli dan anak sebagai pengguna produk adalah 1) uji coba ahli konten/materi dengan kriteria sangat valid, 2) uji coba ahli media pembelajaran dengan kriteria sangat valid, 3) uji coba ahli desain pembelajaran dengan kriteria valid, 4) uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil sebagai pengguna produk dengan kriteria valid. Dengan demikian pengembangan media sempoa ini layak digunakan di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda pada anak usia 5-6 tahun.

Article History

Received: 09-01-2022

Reviewed: 15-01-2022

Published: 28-02-2022

Key Words

development, abacus
media, symbolic
thinking.

Sejarah Artikel

Diterima: 09-01-2022

Direview: 15-01-2022

Disetujui: 28-01-2022

Kata Kunci

pengembangan, media
sempoa, berpikir
simbolik.

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, menyatakan 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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Masalah kurangnya kesadaran akan pentingnya pendidikan mengakibatkan tidak tercapainya dan menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia. Dengan demikian pendidikan bersifat strategis untuk menciptakan kehidupan bangsa dan meningkatkan sumber daya manusia (Ita, 2018:45).

Secara yuridis anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Lebih lanjut pasal 1 ayat 14 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Usia dini (0-6 tahun), merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan bagi anak di masa depannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya. Oleh karena itu upaya pemberian rangsangan pendidikan atau stimulasi harus disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini.

Satuan Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak usia 5-6 tahun, yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis serta berpikir simbolik. Salah satu lingkup perkembangan kognitif yang tidak kalah penting bagi anak yakni kemampuan berpikir simbolik dengan menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil). Pada kali ini penulis memfokuskan penelitian pada aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dalam berpikir simbolik salah satunya yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Berdasarkan hasil observasi di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, Kecamatan Golewa, Kabupaten Ngada dengan jumlah anak kelompok B1 15 orang yang perempuan 10 orang dan yang laki-laki 5 orang ditemukan beberapa masalah. Salah satunya yakni anak kurang mampu dalam menyebutkan lambang bilangan. Diketahui ada 5 orang anak yang mencapai indikator yakni mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan baik.

Sedangkan 10 orang anak lainnya belum mampu dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Dalam proses pembelajaran implementasi perkembangan kognitif anak belum dilakukan secara maksimal, misalnya dalam kegiatan mencocokkan bilangan dan lambang bilangan. Beberapa anak mampu mengenal lambang bilangan 1-10 tetapi belum mampu menyebutkan lambang bilangan tersebut. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain strategi pembelajaran yang disediakan guru kurang tepat sehingga membuat anak menjadi cepat bosan, media yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan kepada anak yang kurang menarik, keterampilan mengajar yang kurang dikuasai, dan metode pembelajaran yang kurang tepat.

Kondisi tersebut menjadi salah satu motivasi bagi para guru PAUD untuk memperbaiki berbagai aspek dalam proses pengajaran seperti strategi yang digunakan dalam pembelajaran dan media yang digunakan lebih menarik agar minat anak untuk belajar lebih tinggi. Hal ini bertujuan untuk menstimulasi anak belajar dalam situasi yang menyenangkan sehingga anak memiliki keinginan untuk belajar. Apabila keinginan belajar anak tinggi maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih maksimal.

Rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut: 1) Bagaimana desain pengembangan media sempoa untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda?. 2) Bagaimana kelayakan media sempoa untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda?. Adapun tujuan dalam pengembangan penelitian adalah sebagai berikut: 1) Mengetahui desain pengembangan media sempoa untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda, 2) Mengetahui kelayakan media sempoa untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda.

Spesifikasi Produk yang Diharapkan, 1) Aspek Fisik. Model sempoa yang dikembangkan menggunakan bahan kayu keras berbentuk segi empat dan dicat dengan ukuran 60x40 cm. Manik-manik sempoa berbentuk lingkaran dan dibuat sebanyak 5 baris. Setiap baris berjumlah 10 manik-manik dan digantung dengan skrup pada besi. 2) Aspek Isi. Isi dari media sempoa ini adalah manik-manik sempoa dibuat berbentuk lingkaran yang dicat pada kedua sisi. Pada sisi bagian depan akan ditempelkan gambar buah sesuai dengan jumlah angka 1-10 sedangkan belakang dituliskan nama dari masing-masing angka. Sasaran produk adalah anak usia dini pada kelompok B TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. 3) Aspek Penggunaan. Media sempoa ini dilengkapi dengan pedoman penggunaan yang dibuat dalam bentuk buku.

Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan. Asumsi Pengembangan, asumsi yang digunakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: 1) pengembangan media yang

bervariasi dan menarik dapat membantu anak memahami pembelajaran. 2) Pemanfaatan media dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga memberikan motivasi kepada anak dalam proses pembelajaran. Keterbatasan Pengembangan. Mengingat luasnya ruang lingkup atau area dan fokus penelitian kemampuan berpikir simbolik untuk pembelajaran pada anak usia dini, maka tidak semua area dan fokus yang sudah diidentifikasi di atas akan diteliti disebabkan oleh berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, adapun masing-masing keterbatasan pengembangan sebagai berikut: 1) Pengembangan media sempoa ini hanya dilakukan pada peningkatan kognitif khususnya kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. 2) Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam pengembangan ini hanya terbatas pada pengembangan media sempoa aspek kognitif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *development research*. Model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*, (ADDIE).

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dilakukan melalui beberapa tahap, antara lain: 1) Tahap analisis. Pada tahap ini peneliti menganalisis kurikulum, kebutuhan peserta didik dan analisis kompetensi. Pada analisis kurikulum peneliti menyesuaikan isi materi yang akan dimuat dalam media sempoa sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan mengarahkan anak-anak agar lebih aktif dalam pembelajaran. Pada analisis kebutuhan peserta didik peneliti menganalisis kebutuhan setiap peserta didik sehingga dari hasil tersebut media sempoa yang dikembangkan harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada analisis kompetensi peneliti menggunakan kompetensi inti 3 (KI 3) yang memuat tentang keterampilan pengetahuan dan kompetensi dasar 3 (KD 3) yang memuat tentang pengetahuan. 2) Tahap desain. Pada tahap desain ini peneliti membuat rancangan media pembelajaran sempoa, melakukan penyusunan RPPH dan penyusunan instrumen yang akan digunakan. 3) Tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran sempoa sesuai dengan hasil validasi para ahli diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli desain. Langkah-langkah pengembangan yang digunakan adalah pengembangan produk, validasi ahli dan revisi I. 4) Tahap implementasi. Pada tahap ini peneliti mulai menerapkan media sempoa sebagai hasil produk pengembangan kepada peserta didik. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi uji coba perorangan, uji kelompok kecil, revisi II, produk akhir. 5) Tahap evaluasi. Pada tahap ini akan dilakukan revisi dari keempat tahap sebelumnya.

Uji Coba Produk

Subjek uji coba adalah anak TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yaitu data tentang pengembangan media Sempoa pada anak usia dini yang berupa kritik dan saran dari ahli media atau ahli materi. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media sempoa pada anak usia dini dari ahli materi, ahli media dan anak TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda dalam kuisioner.

Metode pengumpulan data. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain: metode observasi, metode wawancara, metode dokumentasi dan metode angket. Instrument pengumpulan data yang digunakan antara lain: instrument ahli materi, instrument ahli media, instrument ahli desain, unstrumen uji cobra perorangan dan instrument uji cobra kelompok kecil

Metode analisis data. Dalam penelitian pengembangan menggunakan dua teknik yakni teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan teknik analisis data kualitatif. Pada analisis deskriptif kuantitatif rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

- 1) Rumus mengolah data per item

$$P = \frac{X}{Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase
X = jawaban responden dalam satu item
Xi = jumlah nilai ideal dalam satu item
100% = konstanta

- 2) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

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

Keterangan :

P = persentase
 $\sum X$ = jumlah keseluruhan jawaban responden dalam satu item
 $\sum Xi$ = jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item
100% = konstanta

- 3) Tabel tingkat validitas

Dalam menentukan kesimpulan yang telah dicapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas sebagai berikut:

Tabel 3.7 Tingkat Validitas

Persentase	Keterangan
86%-100%	Sangat Valid
71%-85%	Valid
56%-70%	Cukup Valid
<55%	Kurang Valid

(STKIP Citra Bakti, pedoman penulisan skripsi 2020, 66)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pembahasan antara lain: deskripsi data penelitian, analisis data, dan pembahasan produk pengembangan. Semua itu diuraikan secara sistematis sesuai dengan hasil uji coba dan masukan dari para ahli.

Penyajian Data Draf I Pengembangan

Penyajian draf I terdiri dari uji ahli materi pembelajaran dan uji coba media pembelajaran. Uji coba ahli materi terhadap media Sempoa dilakukan oleh salah satu guru di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda atas nama Ibu Yosefa Rey, S.Pd dengan kualifikasi pendidikan terakhir adalah S1 PAUD. Sedangkan uji ahli media dilakukan oleh Bapak Ferdinandus Bate Dopo, S.Fil., M.Pd. yang merupakan salah satu dosen di STKIP Citra Bakti Ngada.. Data disajikan secara sistematis mulai dari instrumen ahli isi sampai pada proses pengembangan produk.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Ahli Isi/Materi

Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh ahli materi antara lain pemilihan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan materi yang digunakan dapat merangsang interaksi dengan anak. Berdasarkan komentar dan saran tersebut peneliti kemudian melakukan perbaikan. Instrument yang digunakan untuk memvalidasi materi pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Ahli Isi/Materi

Hasil penilaian oleh ahli materi pada dapat dihitung persentasenya sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

$\sum X$ = 38

$\sum Xi$ = 40 dari 5 nilai ideal X 8 butir instrumen

P = $38/40 \times 100\% = 95\%$

$$\frac{38}{40} \times 100\% = 95$$

Sesuai dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi terhadap 8 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 40 diperoleh hasil 38 dengan persentase 95%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria “**sangat valid**” sehingga media sempoa layak diujicoba dan digunakan pada tahap selanjutnya.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Ahli Media

Ada beberapa saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran, yaitu: tingkat keamanan dari bahan yang digunakan pada media sempoa harus aman bagi anak dan tidak membahayakan anak, bentuk, warna dan ukuran pada media sempoa harus dibuat lebih menarik dan terlihat jelas. Setelah direvisi kemudian diserahkan kembali kepada ahli media pembelajaran untuk diuji cobakan dan memperoleh hasil penilaian.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Ahli Media

Hasil penilaian oleh ahli media dapat dihitung persentasenya sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

$\sum X$ = 14

$\sum X$ = 14

$\sum Xi$ = 15 dari 5 nilai ideal X 3 butir instrument

$$P = \frac{14}{15} \times 100\% = 93\%$$

Sesuai dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa validasi ahli media terhadap 3 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 15 diperoleh hasil 14 dengan persentase 93%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria "**sangat valid**" sehingga media sempoa layak diujicoba dan digunakan pada tahap selanjutnya.

Draf II Pengembangan

Pada Draft II Pengembangan instrument penilaian diberikan kepada ahli desain pembelajaran untuk menilai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH).

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Ahli Desain Pembelajaran

RPPH yang telah dibuat kemudian dilakukan uji coba oleh ahli desain pembelajaran. Selain itu adapun beberapa saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap media sempoa, antara lain: kesesuaian pemilihan KI dan KD dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, kurangnya kelengkapan komponen dalam penulisan RPPH mulai dari kompetensi, muatan materi, proses dan penilaian dan perhatikan rumusan tujuan pembelajaran dengan tujuan pembuatan media sempoa. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian diberikan kepada ahli desain pembelajaran setelah mendapat saran dan komentar dari ahli desain peneliti kemudian melakukan perbaikan.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Ahli Desain Pembelajaran

Hasil penilaian oleh ahli desain tersebut dapat dihitung persentasenya sebagai berikut.

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

Keterangan :

P : persentase

$\sum X$: jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$: jumlah nilai ideal dalam satu item

100% : konstanta

$\sum X$: 29

$\sum Xi = 30$ dari 5 nilai ideal X 6 butir instrumen

$P = 29/30 \times 100\% = 96,6\%$

Sesuai dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa validasi ahli desain pembelajaran terhadap 6 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 30 diperoleh skor 29 dengan persentase 80%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria “**sangat valid**” sehingga desain media sempoa layak diujicoba dan digunakan pembelajaran.

Draf III Pengembangan

Draft III pengembangan membahas tentang hasil uji coba produk secara perorangan dan kelompok. Pengembangan media sempoa ini diujicobakan pada 2 anak untuk uji coba perorangan dan 5 orang anak untuk uji coba kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda dengan menggunakan instrument yang telah disiapkan oleh peneliti.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Uji Coba Perorangan

Pada tahap uji coba perorangan peneliti melakukan uji coba dengan melibatkan 2 orang anak yang berusia 5-6 tahun di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda. Hasil penilaian instrumen angket uji coba perorangan dilakukan untuk memperoleh informasi sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan media sempoa agar lebih berkualitas. Hal tersebut dilihat dari respon anak terhadap media sempoa yang dibawa dan dikenalkan.

Adapun saran dan komentar yang diberikan yakni media sempoa yang dikembangkan sangat bagus untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Uji Coba Perorangan

1. Analisis Data Deskriptif Kualitatif dan Kuantitatif Uji Perorangan

Dari hasil penilaian uji coba perorangan dapat dihitung persentasenya sebagai berikut.

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

Keterangan :

P : persentase

$\sum X$: jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$: jumlah nilai ideal dalam satu item

100% : konstanta

$\sum X = 12$

$\sum Xi = 14$ dari 2 nilai ideal X 7 butir instrumen

$P = 12/14 \times 100\% = 85,7\%$

Sesuai dengan hasil tersebut disimpulkan bahwa uji coba perorangan terhadap 7 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 14 diperoleh hasil 12 dengan persentase 85,7%.

Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria “**valid**” sehingga media sempoa layak diujicoba dan digunakan pada tahap selanjutnya.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil yang dilakukan di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda melibatkan 5 orang anak. Pengisian instrumen kelompok kecil dengan memberikan tanda *checklist* dan pemberian saran dan komentar untuk penyempurnaan media sempoa yang lebih baik.

Adapun saran dan komentar yang diberikan yakni media sempoa yang dikembangkan sangat berguna untuk anak serta tingkatkan kreativitasnya.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil penilaian uji coba kelompok kecil dapat dihitung persentasenya sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = persentase

$\sum X$ = jawaban responden dalam satu item

$\sum Xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = konstanta

$\sum X$ = 24

$\sum Xi$ = 30 dari nilai ideal X 6 butir instrumen

P = $24/30 \times 100\% = 80\%$

Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil terhadap 6 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 30 memperoleh hasil yakni skor 24 dengan persentase 100%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria “**valid**” sehingga media sempoa layak diujicoba dan digunakan.

Pembahasan

Draf I Pengembangan

Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

Sesuai dengan hasil analisis data terhadap 8 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 40 memperoleh hasil yaitu jumlah skor 38 dengan persentase 95%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria “**sangat valid**” sehingga media sempoa layak diujicoba dan digunakan pada tahap selanjutnya. Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli materi adalah 5. Ada 6 aspek yang memperoleh skor 5 diantaranya adalah materi relevan dengan tujuan pembelajaran, Materi sesuai dengan Tingkat Perkembangan Anak, kemudahan penggunaan media, kemenarikan media sempoa, bahasa yang digunakan mudah dipahami, dan kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan di TK. Sedangkan skor 4 ada 2 aspek yaitu kelengkapan materi relevan dengan kemampuan anak

dan materi mampu merangsang interaksi dengan anak. Kartini (2012) menyatakan bahwa dengan menggunakan media sempoa yang benar, dapat meningkatkan kemampuan menghitung pada anak. Guru hendaknya mengajar berhitung dengan sempoa, sesuai dengan kemampuan anak, memilih sempoa sesuai ukuran jari anak, menguasai pengoperasian sempoa dengan benar. Dengan demikian materi pembelajaran sempoa dibuat dengan memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak, menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dan mampu merangsang interaksi anak.

Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa validasi ahli materi terhadap 3 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 15 memperoleh hasil yakni skor 14 dengan persentase 93%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria “**sangat valid**” sehingga media sempoa layak diujicoba dan digunakan. Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli media adalah 5. Ada 3 aspek yang dinilai yakni aspek fisik dengan deskripsi tingkat keamanan dari segi bahan yang digunakan, bentuk, warna, dan ukuran media sempoa dengan deskripsi kesesuaian bentuk, warna dan ukuran media sempoa baik untuk anak, dan penggunaan media sempoa dalam pembelajaran dengan deskripsi media sempoa sangat baik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik khususnya menyebutkan bilangan 1-10. Bena Susanti (2020) menyatakan bahwa pengembangan alat permainan sempoa untuk konsep bilangan pada kelompok A di taman kanak-kanak dinyatakan valid dan praktis dan layak digunakan untuk pembelajaran mengenal konsep bilangan. Senada dengan penelitian yang terdahulu tersebut maka peneliti kemudian melakukan pengembangan media sempoa untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik. Selain itu Sudjana (2016) mengemukakan beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut: Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, adanya media pembelajaran akan lebih mudah dipahami murid, media yang digunakan mudah diperoleh, murah, sederhana, dan praktis penggunaannya, keterampilan guru dalam menggunakan media dalam proses pembelajaran, bermanfaat bagi murid selama pembelajaran berlangsung dan sesuai dengan taraf berpikir murid. Dengan demikian pengembangan media sempoa tersebut dapat dilakukan oleh peneliti yang sekarang.

Draf II Pengembangan

Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa validasi ahli desain pembelajaran terhadap 6 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 30 memperoleh hasil yakni skor 29 dengan persentase 80%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria “**sangat valid**” sehingga desain media sempoa layak diujicoba dan digunakan pembelajaran. Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli desain pembelajaran adalah 5. dengan kriteria penilaian yakni Kelengkapan desain (RPPH) memperoleh skor 5, Ketepatan memilih

KD terkait dengan media yang dikembangkan (skor 4), Ketepatan rumusan tujuan pembelajaran dengan media (skor 4), Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (skor 4), Kesesuaian penilaian dengan tujuan pembelajaran (skor 5), dan Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran dengan tingkat perkembangan belajar anak usia dini (skor 4). Kesesuaian dalam desain pembelajaran didukung dengan teori pada Tim Kementerian dan Kebudayaan dalam Kurikulum 2013 dan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), mengenai Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

Draf III Pengembangan

1. Hasil Penilaian Pada Uji Coba Perorangan

Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa uji coba perorangan terhadap 7 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 14 memperoleh hasil yakni skor 14 dengan persentase 85,7%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria **“sangat valid”** sehingga media sempoa layak diujicoba dan digunakan pada tahap selanjutnya. Dari hasil uji coba perorangan dengan dua peserta tersebut ada anak yang mendapat respon **“YA”** dan respon **“TIDAK”** dengan kriteria penilaian yaitu bentuk media sempoa berwarna menarik, angka yang anak lihat jelas, warna pada media sempoa berwarna menarik, anak-anak merasa senang dengan media sempoa ini, anak-anak suka dengan media sempoa berwarna, media ini menarik bagi anak, dan perintah atau suruhan pada media sempoa jelas bagi anak.

2. Hasil Penilaian Pada Uji Coba Kelompok Kecil

Sesuai dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji coba kelompok kecil terhadap 6 aspek yang dinilai dengan jumlah skor maksimum 30 memperoleh hasil yakni skor 30 dengan persentase 80%. Hasil persentase tersebut termasuk pada kriteria **“valid”** sehingga media sempoa layak diujicoba dan digunakan. Dengan kriteria penilaiannya sebagai berikut: media ini mudah digunakan, tampilan media ini menarik, anak tidak membutuhkan bantuan dalam menggunakan media ini, guru boleh menggunakan media ini dalam pembelajaran yang sesuai dengan tema, anak-anak senang belajar dengan menggunakan media sempoa berwarna dan media sempoa ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak. Dari 5 orang anak tersebut ada yang mendapat respon **“YA”** dan respon **“TIDAK”**.

Produk Akhir

Media sempoa adalah media yang dikembangkan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik khususnya menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan sasaran anak usia 5-6 tahun. Media sempoa dibuat dengan memperhatikan segala aspek sehingga memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 4.1 Media Sempoa Sebelum Direvisi



Gambar 4.2 Media Sempoa Setelah Direvisi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kelayakan media dan keseluruhan rangkaian uji coba mulai dari uji coba oleh para ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dengan kategori sangat layak dan layak. Rincian hasil uji coba sebagai berikut: 1) uji ahli materi memperoleh persentase 95% (Sangat Valid), 2) uji coba ahli media pembelajaran memperoleh persentase 93% (Valid), 3) uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 80% (Valid), 4) uji coba perorangan memperoleh persentase 85,7% (Sangat Valid), dan 5) uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 80% (Sangat Valid). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media sempoa layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Kelayakan media sempoa ini diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil di TKK Negeri Harapan Bangsa Koeloda sebagai pengguna produk pengembangan.

Saran

Berikut ini diajukan beberapa saran bagi guru, sekolah dan anak. Saran tersebut antara lain: 1) Bagi anak. Anak perlu menggunakan media sempoa untuk meningkatkan kemampuan kognitif khususnya berpikir simbolik. Selain itu ada juga beberapa aspek yang dapat dikembangkan dengan menggunakan media sempoa seperti aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek fisik motorik dan aspek seni. 2) Bagi guru. Guru perlu mengembangkan media sempoa dengan tema lainnya serta memahami penggunaannya

dalam proses pembelajaran sehingga media sempoa lebih sering diterapkan kepada anak usia dini. 3) Bagi sekolah. Sekolah perlu mengembangkan dan menggunakan media sempoa dalam pembelajaran dengan memperhatikan nilai ekonomis sehingga media dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bena, S. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Sempoa Untuk Konsep Bilangan Pada kelompok A Di Taman Kanak-Kanak*. Skripsi. Universitas Sriwijaya.
- Darnajati, Prasetya, Adi M, A.R. Ekawati.2013. Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- 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.
- Kartini.2012. Meningkatkan Kemampuan Menghitung Melalui Media Sempoa Pada Anak Kelompok B TK Permata Ananda Sidoarjo. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Universitas Surabaya.
- Rahman, Ulfiani. 2009. Jurnal: *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UGM. Lentera Pendidikan Vol. 12 No. 1 Juni 2009: 46-57.
- Runtukahu, Tombokan dan Selpius Kandou. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tim pustaka familia.2006. *Konsep Diri Positif Menentukan Prestasi Anak*.Yogyakarta: Kansius