

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SABTO ASPEK KOGNITIF BERPIKIR SIMBOLIK MENGENAL KONSEP BILANGAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD ST. BALDUINUS NGEDUMEE KECAMATAN GOLEWA BARAT KABUPATEN NGADA

Roswita Goo

Efrida Ita

Andi Nafsia

Program Studi PG-PAUD

STKIP Citra Bakti

roswitagoo96@gmail.com evoletelvo@gmail.com andinafsi86@gmail.com

Abstract

This study aims to know the design or redesign learning media for the cognitive aspects of symbolic thinking about recognizing the concept of solid numbers for children aged 4-5 years and to know the level the feasibility of learning media for cognitive aspects of symbolic thinking to recognize the concept of numbers in children aged 4-5 years at PAUD ST. Balduinus Ngedumee. This sabto media was developed using the ADDIE models. Data collection techniques were used interviews, observation, and documentation. Data analysis with descriptive qualitative approach and descriptive quantitative percentage. The results of the sabto media development research based on the results of expert trials and early childhood as product users are as follows: (1) media expert trials in the valid category with a percentage of 84,4%, (2) material expert trials in the very valid category with the percentage of 90%, (3) the design expert trial in the valid category with a percentage of 83,3%, (4) the small group test in the very valid category with the percentage of 90%, (5) the individual group test in the very valid category with the percentage 100%. From the results above, it shows that the sabto learning media is feasible to be used as a learning medium for the cognitive aspects of symbolic thinking for children aged 4-5 years in recognizing the concept of numbers at PAUD ST. Balduinus Ngedumee.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan atau desain media pembelajaran *sabto* aspek kognitif berpikir simbolik mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *sabto* aspek kognitif berpikir simbolik mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD ST. Balduinus Ngedumee. Media *sabto* ini dikembangkan dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian pengembangan media *sabto* berdasarkan hasil uji coba ahli dan anak usia dini sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut : (1) uji coba ahli media pada kategori valid dengan persentase 84,4%, (2) uji coba ahli materi pada kategori sangat valid dengan persentase 90%, (3) uji coba ahli desain pada kategori valid dengan persentase 83,3%, (4) uji coba kelompok kecil pada kategori sangat valid dengan persentase 90%, (5) uji kelompok perorangan pada kategori sangat valid dengan persentase 100%. Dari hasil diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *sabto* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk aspek kognitif berpikir simbolik anak usia 4-5 tahun dalam mengenal konsep bilangan di PAUD ST. Balduinus Ngedumee.

Article History

Received:27-02-2022

Reviewed:11-03-2022

Published:30-05-2022

Key Words

Sabto Learning Media, cognitive aspects of symbolic thinking

Sejarah Artikel

Diterima:27-02--2022

Direview:11-03-2022

Disetujui: 30-05-2022

Kata Kunci

Media Pembelajaran sabto, Aspek Kognitif Berpikir Simbolik.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha membudayakan manusia atau usaha memanusiakan manusia muda agar menjadi lebih manusiawi (Hartoko, 1987: 10). Artinya, pendidikan merupakan suatu proses pemaknaan terhadap eksistensi manusia agar manusia semakin menyadari hakikat hidup yang sesungguhnya. Proses pemaknaan ini ditempuh melalui pembentukan dan pengembangan kepribadian, intelektual, perilaku, kecerdasan spiritual dan emosional secara seimbang. Walaupun demikian, hal ini tidak direduksi sebagai suatu diskusi pada ranah ideal saja, melainkan dapat diimplementasikan melalui sistem pengelolaan pendidikan yang bermutu. Dalam perspektif lain, pendidikan sebagai usaha untuk membebaskan manusia dari ketidakberdayaan agar menghantar manusia mampu menyadari potensi atau kemampuan yang dimiliki sehingga dapat mewujudkan dirinya secara bermartabat. (Ita, 2018: 45)

Dengan demikian, pendidikan bersifat strategis untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, kebijakan pemerintah Indonesia di sektor pendidikan yang mendukung pendidikan sepanjang hayat (*Long Life Education*) adalah diakuinya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Hal ini tertuang dalam amanah yang termuat pada Pasal 28 Ayat 1 Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hal ini menunjukkan bahwa secara yuridis formal, PAUD merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan Sistem Pendidikan Nasional. Karena pendidikan prasekolah merupakan kewajiban dan prasyarat untuk memasuki Sekolah Dasar (SD). (Ita, 2018: 45)

Dalam pelaksanaannya perlu memperhatikan aspek perkembangan anak yang tercantum dalam Permendikbud 137 yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Dari keenam aspek tersebut salah satu yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Aspek perkembangan kognitif dalam pendidikan anak usia dini sering pula disebut daya pikir. Lingkup perkembangan kognitif dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai anak yaitu pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Kemampuan berpikir simbolik yang harus dikembangkan pada anak usia 4-5 tahun antara lain: 1) membilang banyak benda satu sampai sepuluh, 2) mengenal konsep bilangan, 3) mengenal lambang bilangan, 4) mengenal lambing huruf.

Berdasarkan kenyataan yang ditemukan saat peneliti melakukan observasi di Paud ST. Balduinus Ngedumee, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bilangan rendah dengan standar kompetensi mengenal konsep lambang bilangan 1-10 belum optimal. Dari seluruh jumlah 14 anak kelompok A sudah ada 10 orang anak yang khususnya mampu mengenal konsep bilangan sedangkan 4 orang anak masih melakukan kesalahan

dalam menyebutkan urutan bilangan 1-10. Ketika anak diminta oleh guru untuk menyebutkan urutan bilangan 1-10 secara bersama-sama, hampir semua anak dapat melakukannya. Ketika diuji kembali satu persatu untuk menyebutkannya ternyata masih ada anak yang bingung. Anak juga masih terbalik dalam menuliskan beberapa lambang bilangan seperti 3,4,5,6,9. Dan anak juga tidak bisa membedakan angka 6 dan 9. Selain strategi pembelajaran, yang menjadi permasalahan pada anak yaitu media pembelajaran. Pendidik mengalami kesulitan dalam menyediakan media khususnya media yang berkaitan dengan lambang bilangan dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat anak agar dapat lebih mengenal dan memahami konsep bilangan yang disampaikan guru. Ketika menggunakan buku tulis, anak diminta untuk menuliskan angka 1,2,3 dan seterusnya didalam kotak-kotak besar yang terdapat pada buku tersebut. Lalu anak meniru dan menuliskan angka pada kotak baris kedua. Oleh karena itu, anak merasa bosan dan jenuh saat mengerjakannya. Selain masalah diatas, adapun masalah yang lain yaitu di Paud ST. Balduinus Ngedumee belum ada media pembelajaran *sabto*. Rumusan masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut. 1) Bagaimana desain atau rancangan pengembangan media pembelajaran *sabto* aspek kognitif berpikir simbolik mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di Paud ST. Balduinus Ngedumee? 2) Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *sabto* aspek kognitif berpikir simbolik mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di Paud ST. Balduinus ngedumee. Tujuan dari penelitian ini adalah 1). Untuk mengetahui rancangan atau desain pengembangan media pembelajaran *sabto* aspek kognitif berpikir simbolik mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di Paud ST. Ngedumee. 2). Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran *sabto* aspek kognitif berpikir simbolik mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun di Paud ST. Ngedumee.

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan media *sabto* ini adalah, sebagai berikut. 1) spesifikasi isi. Isi dari media *sabto* ini sebuah bambu yang sudah dimodifikasi menjadi stik yang sudah dicat warna-warni yang sudah dibuat semenarik mungkin. Dan angkanya di tulis di tripleks yang sudah di buat bentuk bulat. Konsep bilangannya 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10. Sasaran produk atau audience anak usia dini kelompok A di PAUD ST. Balduinus Ngedumee. 2) spesifikasi fisik. Desain media stik angka ini terbuat dari *bheto* (bambu) yang di potong dan dimodifikasi dengan ukuran panjang stik 25 cm dan diberi warna pada setiap stik. Bulatan bagian atas yang untuk gambar buah-buahan dan angka terbuat dari tripleks dengan ketebalan 3 mm. Media pembelajaran *sabto* ini yang sudah dimodifikasi semenarik mungkin. Penggunaan media pembelajaran *sabto* ini, dilengkapi dengan buku panduan penggunaan.

Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan. Asumsi yang digunakan dalam pengembangan ini dirumuskan sebagai berikut: 1) meningkatnya kualitas dan efektivitas

pembelajaran, dan dikembangkan produk yang dapat dijadikan sebagai bahan ajar yang baru serta dapat mengembangkan kualitas pembelajaran dengan media *sabto*. 2) model pengembangan yang digunakan dalam media *sabto* yaitu model ADDIE. 3) untuk melaksanakan penelitian ini peneliti mengikuti prosedur pengembangan sebagai berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Keterbatasan dalam pengembangan media stik angka yang akan dihasilkan yaitu: 1) ruang lingkup media *sabto* hanya mencakup lingkup perkembangan aspek kognitif dalam berpikir simbolik. 2) keterbatasan perkembangan ini hanya KD 3.6 mengenal benda-benda disekitarnya dan KD 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar. 3) media *sabto* ini hanya diuji pada uji kelayakan dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu 1) tahap analisis (*Analyze*), 2) tahap desain (*Design*), 3) tahap pengembangan (*Development*), 4) tahap implementasi (*implementation*), 5) tahap evaluasi (*Evaluation*).

Prosedur Pengembangan

Pengembangan produk dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang dipilih. Adapun prosedur pengembangan melalui beberapa tahap antara lain: 1) Tahap analisis. Tahap dimana peneliti menganalisis pentingnya pengembangan bahan ajar dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan peneliti mencakup tiga hal yaitu: analisis kurikulum, analisis kebutuhan anak, analisis pengembangan media *sabto*. 2) Tahap desain. Pada tahap desain terlebih dahulu dibuat sebuah rancangan (*Blueprint*) seperti ketika kita membangun sesuatu bangunan terlebih dahulu kita merancang gambar. 3) Tahap Pengembangan. Pada tahap ini, akan dikembangkan media *sabto* yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan akan dilakukan sebagai berikut: pengembangan produk, validasi ahli, revisi tahap I. 4) Tahap Implementasi. Tahap ini adalah tahap mengaplikasikan hasil produk pengembangan secara nyata kepada sasaran. Kemudian dilakukan evaluasi dan revisi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi: uji perorangan, uji kelompok kecil, revisi II, produk akhir. 5) Tahap Evaluasi. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Subjek uji coba yaitu anak Paud ST. Balduinus Ngedumee dengan jumlah 14

orang anak. Data yang dikumpulkan dalam penelitian berupa: 1) data kualitatif data tentang pengembangan media *sabto* pada anak usia dini yang berupa kritik dan saran dari ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi/konten. 2) data kuantitatif data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media *sabto* pada anak usia dini dari lembar validasi media, lembar observasi anak di Paud ST. Balduinus Ngedume dalam kursor. Teknik pengumpulan dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) metode observasi, 2) metode wawancara, 3) metode dokumentasi. Instrumen yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing. Berikut instrumen-instrumen yang dikembangkan: 1) instrumen ahli materi, 2) instrumen ahli media, 3) instrumen ahli desain, 4) instrumen petunjuk uji kelompok kecil, 5) instrumen petunjuk uji perorangan.

Metode analisis data. Dalam penelitian pengembangan menggunakan dua teknik analisis data yaitu: 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

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

Keterangan:

P = Persentase

X = jawaban responden dalam satu item

Xi = jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

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% = Konstansta

Tingkat validitas produk dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Tingkat Validitas

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

(Sumber: Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti Edisi Revisi Tahun 2020)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Hasil Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan pada bab VI terdapat tiga pokok pembahasan yang akan dijabarkan yaitu 1) deskripsi data penelitian, 2) analisis data dan 3) pembahasan produk pengembangan. Semuanya dipaparkan secara sistematis sesuai dengan hasil uji coba dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Penyajian Data Draf I Pengembangan

Draf I Pengembangan Sebagai Produk awal Pengembangan terdiri atas instrumen penilaian media *sabto* dan panduan penggunaan media *sabto*. Instrumen Instrumen penelitian Media *sabto* diserahkan kepada ahli materi dengan melibatkan salah satu guru pamong di PAUD ST. Balduinus Ngedumee, ahli materi bernama Dorotea Bhebhe, S. Pd dengan kualifikasi terakhir adalah SI PG-PAUD dan sudah 9 tahun berkarya sebagai guru di PAUD ST. Balduinus Ngedumee. Ahli media yang menjadi penilai atau orang yang memvalidasi media yang dikembangkan adalah Bapak Ferdinandus Bate Dapo S.Fil.,M.Pd yang merupakan dosen di STKIP Citra Bakti Ngada.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Ahli Isi/Materi

Adapun beberapa saran yang diberikan adalah memperbaiki materi dan disesuaikan dengan Permendikbud PAUD. Sesuai dengan kritik dan masukan yang diberikan, maka peneliti memperbaiki materi yang akan digunakan dalam pembelajaran dikelas. Sesuai dengan kritik dan masukan yang diberikan, peneliti memperbaiki RPPH sesuai Permendikbud PAUD. Instrumen ahli materi yang digunakan untuk memvalidasi materi pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Ahli Isi/Materi

Sesuai dengan hasil penilaian ahli materi pembelajaran yang sudah dipaparkan pada tabel 4.2 dan maka dapat dihitung persentasi sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \text{ yaitu}$$

Keterangan:

$$\begin{aligned}
 P &= \text{Persentase} \\
 \sum x &= \text{Total jawaban responden (ahli materi) dalam satu item} \\
 \sum xi &= \text{Total jumlah nilai ideal dalam satu item} \\
 &= 5 \text{ nilai ideal} \times 6 \text{ butir instrument} \\
 100\% &= \text{Konstanta} \\
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \\
 &= \frac{27}{30} \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil diatas, maka disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli materi pada 6 aspek yang dinilai dengan jumlah skor 27 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 27 dengan presentase 90% dan termasuk kriteria '**sangat valid**'.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Ahli Media

Berdasarkan saran dari validator ahli media, maka peneliti melakukan revisi terhadap media *sabto* yang dikembangkan. Media tersebut diwarnai kembali agar terlihat cerah dan dibuat semenarik mungkin yang sesuai dengan kemampuan anak. Kritik dan masukan yang diberikan kemudian direvisi atau dilakukan perbaikan terhadap media *sabto* yang dikembangkan. Setelah direvisi kemudian diserahkan kembali kepada ahli untuk diuji cobakan dan memperoleh hasil penilaian.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media sebagaimana tersaji pada tabel 4.2 maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media *sabto* sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \text{ yaitu}$$

Keterangan :

$$\begin{aligned}
 P &= \text{Persentase} \\
 \sum x &= \text{Total jawaban responden (ahli media) dalam satu item} \\
 \sum xi &= \text{Total jumlah nilai ideal dalam satu item} \\
 &= 5 \text{ nilai ideal} \times 9 \text{ butir instrumen} = 45 \\
 100\% &= \text{Konstanta} \\
 P &= \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \text{ yaitu} \\
 &= \frac{38}{45} \times 100\% \\
 &= 84,4\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rumus diatas maka diperoleh hasil dari jumlah skor 38 yaitu 84,4% dengan kategori "**Valid**". Dengan kesimpulan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Ditetapkan bobot setiap butir dalam kriteria angket adalah 5, maka presentase di hitung = $38 (5 \times 9) \times 100\% = 84,4\%$. Hasil perhitungan sebesar 84,4% berada pada kriteria "Valid" sehingga media *sabto* tidak perlu direvisi.

Draf II Pengembangan

Instrumen penelitian dan RPPH diserahkan ke ahli desain pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang dibuat kemudian diuji coba oleh desain pembelajaran. Adapun kritik dan saran yang diberikan adalah harus memperhatikan setiap elemen rpph yang dimuat termasuk semua kegiatan. Indikator yang kurang lengkap

sehingga harus dilengkapi dan disesuaikan dengan kegiatan yang harus dilaksanakan menggunakan media yang ada. Adapun kritik dan masukan yang diberikan yaitu: 1) kurangnya kelengkapan elemen rpph, kompetensi (KI dan KD), materi pembelajaran, proses kegiatan, tujuan pembelajaran dan perencanaan penilaian. 2) Tujuan pembelajaran harus mengacu pada indikator. Dalam merumuskan tujuan pembelajaran harus memperhatikan pola ABCD. Yang artinya A (audience/peserta didik), B (behavior/tingkahlaku), C (Condition/kondisi/media), D (Degree/Level).

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan dilakukan di PAUD ST. Balduinus Ngedumee. Media *sabto* yang dikembangkan diuji cobakan terhadap 2 orang anak. uji coba perorangan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi kelayakan penggunaan media *sabto* yang dikembangkan oleh peneliti.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Uji Coba Perorangan

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada tabel , maka hasil penilaian dapat diperoleh menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = jumlah responden dalam satu item

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

100% = Konstanta

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

$$= \frac{9}{10} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penyajian dengan jawaban “YA” memperoleh skor 9 dan jawaban “TIDAK” memperoleh skor 0. Jumlah total skor bobot adalah 10. Maka hasil kalkulasi di atas adalah 90%. Hasil tersebut berada pada kualifikasi “**Sangat Valid**” sehingga media *sabto* tidak perlu direvisi.

Analisis Data Deskriptif Kualitatif Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah melakukan uji coba perorangan, tahap berikutnya adalah tahap uji coba kelompok kecil terhadap 5 orang anak di PAUD ST. Balduinus Ngedumee. Peserta didik bersama-sama mengamati media pembelajaran *sabto*. Hal ini dapat terlihat bagaimana reaksi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Uji Coba kelompok Kecil

1. Analisis Data Deskriptif Dan Kualitatif Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan pada tabel 4.12, maka hasil penilaian dapat diperoleh menggunakan rumus di bawah ini :

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

Keterangan :

P = Persentase
 $\sum x$ = jumlah responden dalam satu item
 $\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item
 100% = Konstanta

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

$$= \frac{25}{25} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Analisi Data Deskriptif Kualitatif Ahli Desain Pembelajaran

Instrumen penelitian dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian diserahkan ke ahli desain pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang dibuat kemudian diuji coba oleh ahli desain pembelajaran. Adapun kritik dan saran yang diberikan adalah harus memperhatikan setiap elemen rpph yang dimuat termasuk semua kegiatan. Indikator yang kurang lengkap sehingga harus dilengkapi dan disesuaikan dengan kegiatan yang harus dilaksanakan menggunakan media yang ada.

Analisis Data Deskriptif Kuantitatif Ahli Desain Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji coba ahli desain pembelajaran terhadap RPPH yang dibuat dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

P = persentase
 $\sum x$ = total jawaban responden dalam satu item
 $\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam satu item
 = 5 nilai ideal x 6 butir instrumen

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

$$= \frac{25}{30} \times 100\%$$

$$= 83,3\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dengan jumlah butir penilaian 6 dan mendapat skor 25 memperoleh hasil 83,3 % dengan kriteria “**Valid**” dan kesimpulan bahwa desain pembelajaran yang dibuat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Draf III Pengembangan

Tahap draf I dan draf II sudah dilalui sebagai proses untuk menghasilkan produk pengembangan yang telah direvisi sesuai dengan kritik dan masukan dari ahli materi, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran. Tahapan berikutnya adalah penyajian data draf III yaitu data hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Pembahasan

Draf I Pengembangan

Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

Sesuai hasil analisis data dimana jumlah skor 27 dari 6 butir diperoleh 90% dengan kriteria “sangat baik” dan layak untuk digunakan tanpa direvisi. Skor yang di peroleh dari ahli materi yaitu 4 dan 5. Poin 4 materi relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berarti materi pada media *sabto* sependapat dengan apa yang dikehendaki oleh ahli materi dan dibuat sesuai dengan instrumen tersebut. Pada aspek kelengkapan materi relevan dengan kemampuan anak ahli materi memberikan skor 4 karena materi yang ditampilkan dalam media *sabto* sesuai dengan tema pembelajaran tanaman dan subtema buah-buahan. kriteria penilaian yaitu materi sesuai dengan perkembangan anak dengan skor 5, karena materi yang dijelaskan dalam media tersebut sesuai tingkat perkembangan anak (4-5 tahun).

Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data pada draf I pengembangan memperoleh jumlah skor 38 dari 9 butir penilaian dengan kriteria “Valid” dan layak digunakan tanpa direvisi. Skor tertinggi 5 pada 2 butir indikator penilaian yaitu media *sabto* sebagai media belajar dan media dilengkapi dengan buku panduan siswa dan guru yang diprint terpisah sehingga ahli media memberikan poin 5 dengan kriteria sangat baik. Skor tertinggi kedua adalah 4 pada 7 butir indikator penilaian keawetan media, keamanan media, ketepatan dan kualitas bahan yang digunakan, media mudah disimpan dan dipindahkan, warna yang digunakan menarik perhatian peserta didik yang disandingkan dengan warna hijau, merah muda, kuning, biru, merah, ketepatan pemilihan gambar dengan materi dan media dapat menarik motivasi belajar siswa. Pada butir indikator yang diberikan skor 4, karena ahli melihat kesesuaian media dengan kriteria penilaian berada pada kategori baik.

Draf II Pengembangan

Sesuai dengan analisis data pada tabel 4.8 dengan jumlah skor 25 dari 6 butir kriteria penilaian memperoleh persentasi 83,3 % dengan kriteria “Valid” dan revisi sesuai saran. Skor tertinggi adalah 5 pada 1 butir kriteria penilaian yaitu kelengkapan elemen dengan RPPH maka diberi skor 5 dengan kriteria sangat baik. Hal diperkuat oleh teori dari Tim Kementerian dan Kebudayaan dalam Kurikulum 2013, mendefenisikan bahwa kompetensi Dasar adalah konten yang terdiri atas sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada KI yang dikuasai peserta didik.

Skor tertinggi kedua adalah 4 pada 5 butir kriteria penilaian yaitu ketepatan memilih KI dan KD terkait dengan media yang dikembangkan, ketepatan mengembangkan atau merumuskan indikator pembelajaran, kesesuaian materi dengan kompetensi, kesesuaian langkah-langkah pembelajaran perkembangan belajar anak usia dini dengan kompetensi dan kesesuaian penilaian dengan kompetensi. Ahli memberi skor 4 karena melihat bahwa kriteria yang ada didalam media berada pada kategori baik.

Draf III Pengembangan

1) Hasil Penilaian Uji Coba perorangan. Pada uji coba perorangan dengan melibatkan 2 orang anak kelompok A di PAUD ST. Balduinus Ngedumee dengan peroleh persentase 90%. Dapat disimpulkan bahwa bahwa anak terlihat sangat senang, yang menunjukkan bahwa media sudah jelas dan dapat digunakan pada anak usia dini. Adapun kriteria penilaian pada uji coba kelompok kecil yaitu apakah media *sabto* yang anak-anak terlihat jelas, apakah media *sabto* yang anak-anak lihat menarik, apakah media *sabto* yang ada anak-anak suka, apakah dengan media yang ibu buat dapat membuat kalian semangat belajar, dan bagaimana perasaan kalian ketika melihat *sabto* yang ibu buat senang atau tidak. Dari semua kriteria tersebut mendapat respon baik dengan jumlah skor 10. Dari 2 orang anak ini mendapat mendapa rerata skor 100%. Skor tersebut berada pada kategori sangat valid. Penggunaan dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini berkaitan pada pemilihan media yang harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Menurut Ozugol dalam (H. Rayandra Asyar, 2012: 80), beberapa faktor yang dapat digunakan dalam memilih media meliputi : 1) tujuan dan manfaat, 2) siswa, 3) metode pembelajaran, dan 4) kemampuan teknologi yang tersedia.

2) Hasil Penilaian Pada Uji Coba kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil sudah dipaparkan pada tabel 4.12. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat keefektifan media *sabto* jika digunakan untuk kelompok anak pada saat pembelajaran berlangsung. Adapun kriteria penilaian pada uji coba kelompok kecil yaitu apakah bentuk media *sabto* yang ada sudah jelas anak-anak, apakah bentuk *sabto* yang anak-anak lihat menarik, apakah bentuk media *sabto* yang ada anak-anak suka, bagaimana perasaan kalian ketika melihat media *sabto* yang ibu buat senang atau tidak, dan apakah kalian bisa melihat dan menunjukkan angka-angka (1-10) yang terdapat pada media *sabto*. Dari semua kriteria tersebut mendapat respon baik dengan opsi “Ya” sebanyak 25 dan opsi “Tidak” 0. Dengan kata lain, bahwa media *sabto* dapat digunakan untuk pembelajaran dalam bentuk kelompok. Komentar dari penilai adalah media ini menarik dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif berpikir simbolik dalam mengenal konsep bilangan.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai, (2002: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu: 1) pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa, 2) materi akan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa, 3) metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan mengurangi kebosanan siswa, 4) siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar.

Produk Akhir

Media *sabto* yang dibuat dengan memperhatikan aspek kognitif untuk mempermudah proses pembelajaran agar anak lebih mudah memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar anak. Media *sabto* dikembangkan untuk aspek kognitif berpikir simbolik dalam mengenal konsep bilangan anak usia 4-5 tahun adalah jawaban dari rumusan masalah yaitu bagaimana desain dan kelayakan dari media *sabto* yang dikembangkan. Produk pengembangan ini dilengkapi dengan buku panduan bagi guru dan anak. Oleh karena itu, berikut ini dijabarkan bentuk dari produk yang dikembangkan.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sabto* layak digunakan pada anak usia dini kelompok A di PAUD ST. Balduinus Ngedumee. Selain itu, pengembangan media *sabto* dari segi desain yaitu warna bervariasi dan dari segi materi lebih jelas, akurat, dan terperinci. Kelayakan setelah divalidasi oleh validator dari 3 ahli yaitu ahli desain sebesar 83,3%, ahli media sebesar 84,4%, ahli materi 90% yang berarti media *sabto* “sangat layak” untuk digunakan. Respon media pembelajaran *sabto* oleh peserta didik yang diperoleh dari hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil yang menyatakan sangat menarik. Sehingga, respon peserta

didik menyatakan bahwa media pembelajaran *sabto* dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik meningkat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Pendidik perlu mengaplikasikan media pembelajaran *sabto* yang telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam penyampaian materi yang padat sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan mandiri.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu memberikan dorongan serta fasilitas kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan variatif dalam mengembangkan mutu pendidikan di sekolah.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya perlu mengembangkan media pembelajaran *sabto* untuk menghemat biaya dan waktu penelitian, atau berbasis android/online sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar pada saat pembelajaran baik didalam kelas maupun luar kelas.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyar,Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Dick Hartoko. (1987). *Memanusikan Manusia Muda*. Yogyakarta: Kanisius.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI
- Husdarta Dan Nurlan Kusmaedi, (2010). *Pertumbuhan Dan Perkembagman Peserta Didik* . Alfabeta. Bandung.
- 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. Uniersitas Muhammadiyah, Ponorogo, Vol 6 Nol 1 Halaman 45-52
- . Irfatul. (2014). *Peningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Bermain stick angka Angka*. Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi.
- Ma'arifah, S.Pd. (2014). *Upaya Meningkatkan Berhitung Permulaan Menggunakan Permainan Stick Angka Di Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Meduran Manyar Gresik*. Pengembangan Profesional Keguruan. Gresik: Tidak Diterbitkan.
- Mutiah, Diana. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Putri, L (2014). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Menggunakan Strategi bermain Stik Angka di Paud*. *Belia Jurnal: Jurnal Ilmiah PG-PA UD IKIP Veteran Semarang*, 2 (2), hal. 3.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisng
- Undang-Undang No. 20 Tahu 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:Depdiknas