

HASIL UJI KELAYAKAN AHLI MEDIA TERHADAP DADU FLANEL UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK

Nur Faizah^{1*}, Siti Marli'ah²

^{1,2} Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: faizah05.ff@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk mendeskripsikan Dadu Flanel sebagai media untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Penelitian ini dilatar belakangi karena kurang menariknya media untuk pengenalan geometri pada anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah instrumen uji kelayakan untuk ahli media. Instrumen uji kelayakan ini berupa angket. Angket penilaian instrumen ini digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan atau kelayakan media. Dalam penelitian ini digunakan angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli media. Data kuantitatif yaitu jumlah yang didapat dari kuisioner yang diisi oleh ahli media. Hasil uji validasi dari media Dadu Flanel menunjukkan bahwa uji kelayakan media ditinjau dari aspek desain media yang dikembangkan pada tahap awal memperoleh jumlah 52% yang berada pada katagori "Cukup Layak". Kemudian pada tahap kedua melakukan validasi media dengan sedikit revisi mendapat jumlah 72% yang tergolong pada kategori "Layak". Jadi sesuai dengan hasil validasi dari ahli media terhadap media dadu flanel yang dikembangkan mendapatkan kategori yang tergolong "Layak". Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Dadu Flanel sebagai media pembelajaran yang edukatif, dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

Kata Kunci: media dadu flanel, kemampuan, bentuk geometri.

PENDAHULUAN

Mengenalkan geometri dianggap berguna untuk dikenalkan pada anak sejak usia dini karena hal ini adalah bagian dari pembelajaran pemahaman bentuk. Hal ini merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dipahami oleh anak dalam memperluas kognitif. Anak dapat belajar membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan ciri-ciri benda yang lainnya. Dengan memberikan pengenalan bentuk geometri sejak usia dini berarti anak mendapatkan pengetahuan belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat pendidikan selanjutnya [1].

Banyak bentuk- bentuk geometri yang dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. pengenalan nama-nama bangun geometri sebaiknya dimulai dengan obyek-obyek yang ada di sekitar anak. Anak belajar mengidentifikasi bentuk-bentuk dan penataan di lingkungan sekitar. Saat anak bermain menggunakan menggambar, balok, cat lukis, mengembalikan balok ke rak, menggunting

bentuk-bentuk geometri, sebenarnya anak sedang belajar tentang bangun datar dan bangun ruang serta kegunaannya.

Pengertian geometri menurut adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk, ukuran, posisi relatif tokoh, dan sifat ruang. Mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini meliputi segitiga, persegi, dan lingkaran. Geometri itu sendiri merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang tergolong dalam lingkup berpikir logis. Menurut Khadijah Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri [2].

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan atau penguasaan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebut serta mengumpulkan benda-benda

yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri.

Dalam rangka memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek kognitif atau mengenal bentuk geometri ini salah satunya dapat disusun dan dikembangkan melalui media. Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar [3]. Dengan adanya media, menjadikan proses kegiatan belajar mengajar akan semakin mudah dan dirasakan manfaatnya. Dengan menggunakan media diharapkan dapat menumbuhkan dampak positif, seperti munculnya proses pembelajaran yang lebih mendukung, terjadinya umpan balik dalam proses belajar mengajar, dan mencapai hasil yang optimal. Media selain dapat digunakan untuk mengatarkan pembelajaran secara utuh juga dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberikan penguatan maupun motivasi. pengelompokan media pembelajaran menjadi tiga kelompok dapat dikembangkan untuk anak usia dini yang terdiri dari visual, audio dan audio visual. Media dadu flanel yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan salah satu dari media pembelajaran berbasis visual.

Dadu dari bahasa Latin: *datum* yang artinya “sesuatu yang diberikan atau dimainkan” adalah sebuah benda yang pada umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan simbol acak atau angka. Peneliti memilih media dadu sebagai media pembelajaran. Media Dadu flanel ini sedikit berbeda dengan dadu pada umumnya media ini merupakan kubus berukuran sedang bersisi enam (yang terbuat dari flanel), pada keenam sisinya diberi bentuk geometri sederhana sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga anak dapat menebak dan menyebutkan bentuk geometri yang berkenaan dengan gambar [4]. Dadu flanel ini memuat bentuk geometri sederhana yang berbeda pada setiap sisinya, dirancang sebagai media pembelajaran dalam rangka mengenalkan bentuk geometri sebagai pengenalan matematika awal pada anak. Media dadu flanel ini dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sederhana yang keluar dari lemparan dadu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen strategi penyampaian yang berupa alat atau benda yang dapat dimuat pesan yang

akan disampaikan kepada sibelajar. Dalam memilih media pembelajaran hendaknya bervariasi. Hal ini dimaksudkan agar pengetahuan anak menjadi lebih beragam serta dapat mengatasi kejenuhan anak ketika belajar. Oleh karenanya dalam penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan media dadu flanel yang diharapkan dapat menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk Mengembangkan media dadu flanel sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) yang layak untuk menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Model pengembangan media pembelajaran yang dipakai adalah model Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran) [5]. Obyek penelitian ini adalah media Dadu Flanel yang dibuat sebagai media yang dapat menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

Validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dihasilkan akan layak digunakan atau tidak. Sebelum media diterapkan tentunya media perlu dievaluasi agar dapat diketahui kekuatan dan kelemahannya serta memperoleh masukan awal. Dalam kegiatan ini peneliti menggunakan 2 Tahap validasi, meliputi: validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi memvalidasi atau menilai kelayakan aspek isi, ahli media menilai kelayakan dari aspek penyajian dan aspek tampilan. Hasil evaluasi dan saran dari para validator digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan revisi terhadap produk yang dikembangkan.

Dalam kegiatan ini pengembang hanya berhenti pada penilaian kualitas dari produk yang dikembangkan atau tidak sampai pada uji coba produk baik perseorangan, kelompok kecil maupun uji lapangan .

Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu berupa kuesioner atau angket. Instrumen penelitian dalam pengembangan media Dadu Flanel untuk menstimulasi kemampuan

mengenal bentuk geometri ini digunakan untuk mengevaluasi dan mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan.

Analisis dan hasil penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, komentar, dan saran dari para responden, yang kemudian disimpulkan sebagai masukan untuk memperbaiki/merevisi produk media dadu flanel yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh melalui kuesioner penilaian akan dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan menggunakan skala likert untuk mengetahui kualitas produk. Teknik pengumpulan data pada validasi ahli menggunakan skala Likert dengan skala penilaian 1-4. Skala 1-4 tersebut memiliki penjelasan, angka 1) kurang, 2) cukup, 3) baik dan 4) sangat baik. Jumlah yang diperoleh dari angket kemudian dikonversikan untuk diketahui persentase kelayakan, persentase ditentukan dengan rumus sebagai berikut menurut [1] Kemudian setelah diketahui hasil perhitungan, diidentifikasi ke dalam kategori sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Prosentase kelayakan

Jumlah Penilaian	Rentang Jumlah	Kategori
4	75% - 100%	Sangat layak
3	56% - 75%	Layak
2	40% - 55%	Cukup layak
1	0% - 39%	Kurang layak

Tabel interval jumlah penilaian di atas digunakan untuk mengetahui nilai kelayakan produk media Dadu Flanel untuk menstimulasi kemampuan mengenali bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk awal yang dihasilkan yaitu berupa media dadu flanel. Setelah dihasilkannya produk awal pengembangan yang berupa dadu flanel, langkah selanjutnya yaitu dengan divalidasi kepada para ahli media yang dilanjutkan dengan pengujian produk. Dalam kegiatan ini pengembang hanya berhenti pada penilaian kualitas dari produk yang dikembangkan atau tidak sampai pada uji coba produk baik perseorangan, kelompok kecil maupun uji lapangan. Data hasil penilaian dari ahli media menentukan kelayakan terhadap

media yang telah dikembangkan. Aspek penilaian ahli media meliputi kesesuaian dan kemenarikan desain media yang dikembangkan.

Layak atau tidaknya sebuah media dalam tahap validasi dapat dinilai oleh ahli media. Dari data hasil validasi kelayakan media ditinjau dari aspek desain media yang dikembangkan pada tahap awal mendapat jumlah 52% yang berada pada kategori "Cukup Layak". Kemudian pada tahap kedua melakukan validasi media dengan sedikit revisi mendapat jumlah 72% yang tergolong pada kategori "Layak". Jadi sesuai dengan hasil validasi dari ahli media terhadap media dadu flanel yang dikembangkan mendapatkan kategori yang tergolong "Layak", maka dapat disimpulkan bahwa media dadu flanel dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenali bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media dadu flanel dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenali bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase dari hasil validasi media dadu flanel oleh ahli media yang di awal mendapat jumlah 42% pada kategori "Cukup Layak" menjadi 72% yang tergolong pada kategori "Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ridha, M. D. 2017. *Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif*. (Online). (http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/download/12703/pdf_1, diakses 29 Juli 2020)
- [2] Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Penerbit PERDANA PUBLISHING. Medan
- [3] Guslinda & Kurnia, R. 2018. *MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. Penerbit CV Jakad Publishing. Surabaya
- [4] Setiawan, E. 2019. *KBBI Online Versi 2.8*. edisi III, (Online), (<https://kbbi.web.id/dadu>, diakses 05 Juni 2020)
- [5] Sugiyono. 2019. *Metode penelitian dan pengembangan (research and development/ R&D)*. Bandung : Alfabeta