

## PEMANFAATAN MEDIA BARANG BEKAS KARTU UNTUK DALAM PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA PADA USIA 4-5 TAHUN

Siti Mahfudho<sup>1\*</sup>, Kholifah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

\*Email: mahfudoh586@gmail.com

### ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian adalah memanfaatkan media dari barang bekas, untuk membuat media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka yang memiliki imajinasi oleh setiap anak. Dalam memanfaatkan barang bekas untuk dapat mengajarkan pada anak tentang mengurangi sampah yang ada disekitar. Sehingga untuk kepentingan tersebut seorang guru dapat menggunakan variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Alat permainan edukatif dengan barang bekas merupakan media yang dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran terutama untuk perkembangan anak dalam mengenal angka. sebab banyak anak yang kesulitan dalam mengenal angka khususnya pada usia 4-5 tahun. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar anak ber imajinasi terhadap bermain mengenal angka menggunakan barang bekas kartu bergambar supaya anak cepat tanggap dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang mengadopsi pengembangan dari Brog & Gall, subjek dalam penelitian ini pada usia 4-5 tahun dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli kognitif, untuk menguji kualitas permainan barang bekas kartu dilakukan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon didik terhadap media barang bekas kartu, jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas media barang bekas kartu yang dikembangkan.

**Kata Kunci:** media barang bekas kartu, mengenal angka

### PENDAHULUAN

Pemanfaatan barang bekas dan peralatan sebagai media bukanlah hal yang baru dalam dunia pendidikan. Sebelum media modern hadir, para guru telah menggunakan berbagai media dan alat peraga buatannya sendiri untuk menjelaskan materi pembelajarannya. Para guru terdahulu mungkin banyak memiliki kreativitas karena dipaksa oleh keadaan yang masih serba terbatas. Mereka harus kerja keras agar siswanya bisa belajar dan menyerap materi pelajaran yang semaksimal mungkin. Dengan datangnya media berteknologi modern menyebabkan berbagai masalah yang selama ini tidak dapat dipecahkan telah mampu dipecahkan dan memungkinkan mata ajaran apapun diajarkan dan dijelaskan dengan sebaik-baiknya [1].

Namun, banyak guru dikota-kota besar yang telah kemajuan teknologi yang digubakan dalam dunia pendidikan, media modern telah memudahkan mereka memecahkan dalam masalah didalam proses belajar mengajar. Ketika dalam keadaan tertentu mereka harus jauh dari media tersebut. Mereka sudah menghilangkan media yang bisa dikembangkan dari bahan-bahan sederhana disekitar mereka.

Akibatnya mereka menjadi kurang peka terhadap potensi disekitar lingkungan mereka. Sehingga menyebabkan guru tidak mempunyai ide tentang media apa yang harus dibuat untuk memudahkan siswa belajar, guru juga tidak mengerti bahan apa yang harus digunakan untuk media yang diinginkan sehingga guru tidak mempunyai cukup keterampilan untuk membuat suatu media, kreativitas seorang guru biasa terlihat ketika ia mencoba memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang bisa dijadikan suatu media didalam mata pelajarannya [2].

Kita bisa memanfaatkan barang bekas tersebut menjadi sebuah benda atau hasil karya yang bermanfaat bagi kehidupan. Hal ini juga dapat kita ajarkan kepada anak usia dini, kita membimbing mereka untuk berkreasi dengan menggunakan barang bekas. Dengan kegiatan diharapkan dapat mengembangkan kreativitas anak, merangsang motorik halus anak melalui keterampilan-keterampilan anak dalam mengelola barang bekas menjadi barang yang lebih bermanfaat. Selain motorik halus barang bekas juga dapat mengembangkan kognitif anak dalam mengembangkan ide-ide dan gagasan yang mereka miliki [3].

Pendidik dituntut untuk memiliki ide kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar anak. Pemanfaatan media barang bekas menjadi salah satu cara untuk memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Tujuan dari pemanfaatan barang bekas sebagai berikut :

1. Memotivasi pendidik untuk mengembangkan ide-ide yang dimilikinya dengan kreatif agar dapat menciptakan pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas yang ada disekitar
2. Meminimalisir jumlah barang bekas dilingkungan sekitar lembaga Pendidikan
3. Bahan yang digunakan murah dan masih mudah untuk diperoleh dapat mengurangi biaya pengeluaran karena sebagian dapat media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan

dibaca. Apa pun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sedangkan menurut Briggs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Assocation (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Ini bertujuan bahwa dengan menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran dan sarana komunikasi antara guru dan siswa dalam pembelajaran itu sangat berguna.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan *Research and Development*. Sugiyono berpendapat pendekatan penelitian yang berusaha menggabungkan kedua pendekatan penelitian tersebut di atas yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.

Sukmadinata, mengemukakan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk software, ataupun hardware seperti buku, modul, paket, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa yang hanya menghasilkan saran-saran bagi perbaikan, penelitian dan pengembangan menghasilkan produk yang langsung bisa digunakan.

Penelitian ini dilaksanakan di KBIT Mutiara Insan. Subjek dalam penelitian ini adalah usia 4-5 tahun dengan jumlah siswa 13 orang yaitu terdiri dari 5 orang laki-laki dan 8 orang perempuan.

Data dikumpulkan dengan cara :

1. Data tentang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas pada saat dilakukan tindakan, dikumpulkan melalui lembar observasi.
2. Data hasil belajar siswa diambil melalui tes evaluasi hasil belajar.

Data dianalisis dilakukan dengan dua cara:

1. Analisa Data Kualitatif

Analisa data dalam penelitian ini dilakukan sesudah pengumpulan data. Adapun tahap-tahap kegiatan analisis data kualitatif adalah: (1) Mereduksi data, kegiatan mereduksi data merupakan bagian dari analisis yang digunakan untuk menajamkan informasi, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan sedemikian rupa sehingga akhirnya dapat ditarik kesimpulan (2) Menyajikan data, dilakukan dengan menyusun data secara sederhana ke dalam tabel serta menyusun uraian secara naratif. Naratif artinya yang diperoleh dari hasil reduksi dibuat dalam bentuk tabel dan diberi nama kualitatif. Sehingga memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. dan (3) Verifikasi data/penyimpulan, adalah proses penampilan intisari dari sajian yang telah terorganisir tersebut dalam bentuk pernyataan kalimat atau informasi yang singkat dan jelas.

2. Analisa Data Kuantitatif

Daya Serap Individu

Analisa data untuk mengetahui daya serap masing-masing siswa digunakan rumus

$$DSI = \frac{X}{Y} \times 100\%$$

Keterangan :

DSI = Daya serap individu

X = Skor yang diperoleh siswa

Y = Skor maksimal soal

Suatu kelas dikatakan tuntas belajar secara individu jika presentase daya serap individu sekurang-kurangnya 65% .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil perolehan pada analisis tes akhir siklus I skor tertinggi 70,67% skor terendah 30,00%, banyak siswa yang tuntas 10 orang dan yang tidak tuntas 3 orang. Daya serap klasikal 45,87% serta ketuntasan klasikal 60,92%.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan hasil belajar siswa siklus I, diketahui bahwa siswa secara klasikal masih perlu diberikan pembelajaran yang lebih baik. Walaupun dari hasil analisis telah menunjukkan kategori baik, seperti pada observasi aktivitas guru penilaian hasil kerja siswa, namun masih ada sebagian siswa yang mendapat nilai rendah sehingga perlu diberikan tindakan lanjutan.

Ketuntasan belajar siswa secara klasikal juga belum mencapai indikator yakni 60%. Untuk itu perlu dilakukan refleksi agar bisa menilai apa saja kekurangannya dalam pembelajaran siklus I sehingga dapat dilakukan perbaikan pada siklus II.

Dari hasil perolehan pada analisis tes akhir siklus II skor tertinggi 100% skor terendah 60,00% banyak siswa yang tuntas 12 orang dan yang tidak tuntas 1 orang. Daya serap klasikal 70,53% serta ketuntasan klasikal 80,30%.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang diberikan.

Adapun hasil evaluasi tindakan siklus II yaitu :

1. Motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran semakin meningkat, hal ini terlihat pada saat mereka melakukan demonstrasi dengan barang bekas dan siswa juga lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Materi sudah dikuasai oleh guru (peneliti).
3. Siswa sudah paham/mampu menyimpulkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Guru memberikan waktu yang cukup untuk siswa menanyakan hal-hal yang belum dipahami sehingga siswa dapat berkreasi sendiri.

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil belajar siswa sebelum pembelajaran hanya mencapai 61,53%, dari hasil tersebut dapat dijelaskan sebelum pemanfaatan barang bekas dalam pembelajaran siswa belum mampu mencapai ketuntasan belajar dengan indikator 80% yaitu dengan syarat siswa mencapai nilai minimal 65%.

Dari hasil observasi aktivitas siswa siklus I pertemuan pertama diperoleh persentase nilai sebesar 62,50% ini menunjuk bahwa aktivitas siswa berada di kategori kurang dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase nilai sebesar 75,00% ini sudah mengalami kenaikan karena sudah berada pada kategori cukup. Hal ini disebabkan kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran dan semua kegiatan masih didominasi oleh guru, tapi pada pertemuan kedua sudah mengalami perbaikan pembelajaran.

Pada siklus II pertemuan pertama memperoleh persentase nilai sebesar 78,50% ini berarti aktivitas siswa berada dalam kategori baik dan pada pertemuan kedua diperoleh persentase nilai sebesar 95,83% ini berarti aktivitas siswa berada pada kategori sangat baik. Hal ini disebabkan karena sudah termotivasi untuk mengikuti kegiatan dan sudah aktif dalam pembelajaran. Ini terlihat pada saat pembelajaran siswa lebih aktif dalam proses pengambilan data dan menjawab soal pada siklus II.

Dari hasil observasi aktivitas guru siklus I pertemuan pertama di peroleh persentase nilai sebesar 75,00% berada pada kategori cukup dan pertemuan kedua diperoleh persentase nilai sebesar 83,33% berada pada kategori baik. Pada siklus II pertemuan pertama diperoleh persentase nilai sebesar 87,50% berada pada kategori baik dan pertemuan kedua memperoleh persentase nilai sebesar 95,83% berada pada kategori sangat baik. Ini menunjukkan kenaikan aktivitas guru pada setiap siklus sangat signifikan. Kenaikan aktivitas guru dari siklus I ke siklus II pada setiap pertemuan disebabkan karena guru terus berusaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memotivasi dan membimbing siswa dengan berbagai cara agar siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut:

Bahwa pemanfaatan barang bekas sebagai media dapat meningkatkan mengenal angka, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya hasil dari siklus I untuk daya serap klasikal individu 74,87%, ketuntasan belajar klasikal 76,92%, serta daya serap klasikal 74,87% menjadi 81,53% untuk daya serap klasikal individu, ketuntasan belajar klasikal 92,30% serta daya serap klasikalnya 81,53%. Peningkatan juga terlihat pada aktivitas guru dari 83% kategori baik pada siklus I menjadi 95% kategori sangat baik pada siklus II.

Peningkatan ini diikuti juga peningkatan aktivitas siswa dari 75% kategori cukup pada siklus I menjadi 95% kategori sangat baik pada siklus II. Terlihat jelas bahwa hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan, pencapaian ini bahkan melebihi KKM.

1. Sesuai hasil penelitian dan analisa data serta kesimpulan, maka peneliti menyarankan jangan hanya mengandalkan media yang ada di sekolah saja tapi cobalah berkreasi dengan barang bekas.
2. Agar melibatkan siswa dalam melakukan kegiatan sehingga mereka merasakan pengalaman yang bisa membuat mereka termotivasi untuk berkreasi.
3. Guru hendaknya memberikan siswa kebebasan untuk mengeluarkan pendapat sehingga bisa terbuka wawasannya untuk berkreasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Depdiknas, 2001: Penilaian. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional
- [2] Depdiknas, 2003 : Desain Penelitian. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional
- [3] Depdiknas, 2004: Penilaian. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional
- [4] Fleming, 1987: <http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/> di akses tgl 22 Juni 2020
- [5] Gerlach & Ely, 1971: <http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/> di akses tgl 22 Maret 2020

- [6] Hamijojo dalam latuheru, 1993: <http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/> di akses tgl 19 April 2020
- [7] Heinich, 1993: <http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/> di akses tgl 17 Juni 2020
- [8] Robson, Pam, 1995: Bengkel Kreativitas Magnetisme. Jakarta: Taman Garaha
- [9] Sugiyono, 2007. Memahami Penelitian Kualitatif. Bandung : CV Alfabeta