

PENGEMBANGAN MEDIA BOLA TERJUN SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1-10 PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Siti Laeli Farida¹, Siti Marli'ah², Rista Dwi Permata^{3*}

^{1,2,3} Pendidikan guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

*Email: rista.permata@unirow.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi – potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *Bola terjun* sebagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilatar belakangi karena media dan kemampuan mengenal angka anak yang masih kurang yang disebabkan kurangnya variasi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran dan kurangnya keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dipilih untuk mengetahui bagaimana hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penyusunan instrument yang menjadi acuan utama peneliti dalam menyusun angket, terdiri atas angket tentang materi pembelajaran dan isi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah Instrumen uji kelayakan untuk ahli materi. Instrumen uji kelayakan ini berupa angket. Angket penilaian instrumen ini digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan atau kelayakan suatu instrumen. Dalam penelitian ini digunakan angket penilaian untuk mengvalidasi media pembelajaran. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi. Data uji validasi kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang di isi oleh dan ahli materi. Hasil menunjukkan bahwa dari hasil validasi isi materi memperoleh skor 4,06 (kriteria baik). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Bola Terjun* sebagai media pembelajaran yang edukatif dapat digunakan untuk mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: *media bola terjun, kemampuan mengenal angka, anak usia 4-5 tahun.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada masa rentang usia 0 – 8 Tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia [1].

Banyak ahli menyatakan bahwa perkembangan anak sedang berproses di usia 0 hingga 5 tahun, maka akhir-akhir ini muncul slogan “*The Golden Age*” (masa periode emas) di usia ini. Saraf-saraf ini bertambah banyak dan semakin berhubungan apabila anak diberikan stimulasi. Semakin banyak stimulasi yang diberikan, akan semakin rimbun jaringan saraf di otak. Prinsip dari saraf-saraf ini ada “*use it or lose it*” (digunakan atau akan hilang).

Apabila hubungan antar saraf ini diperkuat terus menerus dengan stimulasi yang tepat, maka jaringan saraf akan semakin kuat. Begitu juga sebaliknya, apabila hubungan itu tidak dipertahankan, maka saraf akan mati [2].

Pada saat inilah permainan angka mulai diperkenalkan pada anak, pengertian konsep angka adalah merupakan pengenalan diri yang konkrit dan menyenangkan bagi anak, melalui segala sesuatu yang ada dalam lingkungan anak dan memanfaatkan serta menghitung jumlah mainan yang paling disukai anak [3].

Dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini ada banyak cara atau media yang dapat digunakan. Melalui media anak akan mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran [4]. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung keberhasilan terlaksananya proses Pendidikan [5]. Media pembelajaran

sesuai karakteristik anak didik dihadirkan sebagai alat yang bisa memberikan stimulus pada anak didik mengenai materi yang diajarkan guru. Tujuan menghadirkan media pembelajaran juga untuk menciptakan terjadinya proses belajar yang bermakna. Menurut Hamdani [6] bahwa, “Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang masih sering memiliki kendala adalah pembelajaran mengenai materi angka. Materi angka penting dikenalkan pada anak didik, bertujuan agar anak-anak mampu mengenal angka dan mengetahui jumlah benda yang ada di sekitar mereka. Pengenalan angka pada anak usia 4-5 tahun adalah angka 1 sampai dengan 10. Pembelajaran angka harus menguasai bentuk tulisan angka, menyebut bunyi angka, nilai angka, urutan angka dan menulis angka. Guru biasanya menggunakan media modul angka dan benda-benda di sekitar belajar mereka sebagai sumber belajar angka.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dan kondisi seperti yang dijelaskan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik dalam pembelajaran merupakan sesuatu hal yang penting. Media pembelajaran adalah semua bahan atau alat fisik yang digunakan untuk memberikan stimulus, membangkitkan keinginan, minat, dan motivasi anak didik. Serta untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi anak didik belajar terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran berfungsi penting untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran agar tercapai suatu tujuan yang efektif dan efisien.

Disini peneliti ingin mengembangkan media bola terjun sebagai Media Alat Edukatif (APE) untuk mengembangkan kognitif anak yaitu mengenalkan angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun. Dengan media Bola Terjun anak akan lebih mudah mengenal angka. Alat permainan edukatif ini merupakan media sederhana tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan peralatan seperti listrik. Sehingga ini aman untuk bermain dan belajar anak didik. Pengaplikasian Media Bola Terjun berprinsip “Belajar Sambil Bermain”, dengan

tujuan menciptakan “Belajar Bermakna” di mana anak akan belajar menyenangkan, agar tidak cepat bosan dan anak lebih mudah mengingat yang diajarkan oleh guru.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah belajar angka pada anak usia 4-5 tahun dengan mengurangi keterbatasan media APE karena keterbatasan biaya pengadaan media APE dan pentingnya menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik anak didik. Peneliti tertarik mengembangkan media yang multifungsi dan dapat tahan lama, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media Bola Terjun.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah Dalam proses meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun perlu adanya pengembangan media belajar berupa bola terjun.

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Bola Terjun sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 Tahun.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian ini dipilih untuk mengetahui bagaimana hasil dari validasi yang dilakukan oleh ahli media untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam penyusunan instrument yang menjadi acuan utama peneliti dalam menyusun angket, terdiri atas angket tentang materi pembelajaran dan isi.

Subyek pada penelitian ini adalah dari beberapa ahli materi. Uji validasi ahli digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum digunakan. Subjek penelitian ini adalah orang yang berkompeten dibidangnya yaitu ahli materi. Ahli materi merupakan dosen PG-PAUD untuk mengetahui kesusaian materi dengan produk media pembelajaran *Bola Terjun*.

Dalam mengumpulkan data penelitian pada media *Bola Terjun* ini menggunakan angket atau kuisisioner yang dibuat menjadi dua kelompok yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu:

Instrumen uji kelayakan untuk ahli materi. Instrumen uji kelayakan ini berupa angket. Angket penilaian instrumen ini digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan atau kelayakan suatu instrumen. Dalam penelitian ini digunakan dua angket penilaian untuk mengvalidasi materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan analisis dan deskriptif sesuai dengan prosedur penelitian yang dilakukan. Tahap awal penelitian pengembangan ini adalah mengumpulkan referensi yang mendukung untuk mengembangkan baik melalui studi pustaka ataupun wawancara serta observasi secara langsung. Tahap selanjutnya adalah penyusunan instrumen dan penyusunan Bola Terjun. Tahap terakhir adalah penilaian. Penilaian *Bola Terjun* dilakukan oleh ahli materi.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif dengan satu variabel yaitu variabel kualitas *Bola Terjun* yang telah disusun berdasarkan aspek materi, penyajian media, produk, dan tampilan.

Langkah-langkah analisis data kelayakan *Bola Terjun* yang dilakukan adalah:

Dalam penyusunan instrumen Mengubah Penilaian Kualitatif ke Dalam Penilaian Kuantitatif Berikut adalah tabel penilaian kualitatif ke dalam penilaian kuantitatif:

Tabel 1. Pengubah penilaian kualitatif ke penilaian kuantitatif

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik	Skor 4 yaitu 80% - 100% sesuai dengan Indikator
Baik	Skor 5 yaitu 60% - 79% sesuai dengan Indikator
Cukup	Skor 3 yaitu 20% - 59% sesuai dengan Indikator
Kurang	Skor 1 yaitu < 20% sesuai dengan Indikator

Langkah-langkah dalam analisa data antara lain: (1) Pengumpulan data mentah; (2) Pemberian skor; dan (3) Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 4 dengan menggunakan acuan konversi [7].

Pedoman konversi data kuantitatif ke dalam kualitatif skala empat.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Total Skala Empat

Nilai	Rentang Skor	Keterangan
4	Nilai Total > 4,21	Sangat Baik
3	3,40 < Nilai Total < 4,21	Baik
2	2,60 < Nilai Total < 3,40	Cukup Baik
1	1,79 < Nilai Total	Kurang Baik

Data hasil tersebut disajikan dalam bentuk tabel 2, termasuk di dalamnya poin yang dinilai beserta *checklist* dan skor masing-masing item yang dinilai dan untuk menentukan nilai total digunakan rata-rata nilai dalam tabel tersebut dengan menggunakan rumus:

$$\text{Nilai total} = \text{rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{Banyaknya item penilaian}}$$

Kelayakan produk minimal yang ditetapkan pada penelitian ini adalah kategori baik. Berarti apabila hasil penelitian yang diperoleh baik dari ahli materi maka produk *Bola Terjun* yang dikembangkan dinyatakan layak.

Pengumpulan data pada tahap identifikasi masalah bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi anak usia 4-5 tahun. Analisis data pada tahap identifikasi masalah tersebut menggunakan analisis deskriptif. Analisis data terhadap kualitas dan kelayakan produk melalui hasil penilaian dari ahli materi dengan menggunakan instrument angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan deskripsi media pembelajaran yang telah divalidasi oleh Ahli materi. Ahli materi menilai media dari segi aspek pembelajaran dan aspek isi. Penilaian dari ahli materi ini akan dijadikan acuan untuk merevisi produk. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Risma Nugrahani, M,Pd, Allan Firman Jaya, S.Psi, M.Pd, dan Citra Dewi Rosalina A, M,Pd dosen PAUD FKIP UNIROW. Konsultasi ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan penilaian, saran, dan komentar

terhadap media dengan mengisi angket yang telah disediakan.

Secara keseluruhan penilaian dari aspek materi mencapai dengan rata-rata akhir 3,44 yang jika dikonvensikan dari kuantitatif menjadi kalitatif termasuk dalam kategori baik.

Selain memberikan penilaian, komentar, dan saran ahli materi juga memberikan pernyataan layak atau tidaknya produk ini untuk diproduksi. Ahli materi menyatakan bahwa produk ini layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.

Setelah produk media *Bola Terjun* untuk kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari ahli materi pada tahap pertama maka dilakukan konsultasi tahap kedua. Secara keseluruhan penilaian dari aspek materi mencapai dengan rata-rata akhir 4,06 yang jika dikonvensikan dari kuantitatif menjadi kalitatif termasuk dalam kategori baik.

Setelah melakukan penilaian tahap kedua ini ahli materi sudah tidak memberikan komentar dan saran, karena ahli materi merasa bahwa media ini sudah layak untuk diproduksi dan tanpa revisi.



Gambar 1. Media Bola Terjun

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Bola Terjun* dengan memperhatikan aspek materi (pembelajaran dan isi) dan aspek media (tampilan) sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran mengenal angka. Materi disesuaikan dengan karakteristik anak, mudah digunakan dalam pembelajaran, dan sesuai dengan kurikulum. Tampilan harus menarik dan memudahkan anak dalam memahami materi, sedangkan penggunaan harus memudahkan anak dalam menggunakan media. Hasil validasi ahli materi dan ahli media *Bola Terjun* validasi aspek pembelajaran memperoleh skor 4,06 (kriteria baik), Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media Alat Permainan Edukatif (APE) *Bola Terjun* dinyatakan “Layak” untuk mengenalkan angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sujiono, Y.N. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- [2] Hildayani, R. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [3] Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- [4] S. Marli'ah, “Pengaruh Permainan Sains Terhadap Perkembangan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini,” *JCE (Journal Child. Educ.*, vol. 2, no. 1, 2019.
- [5] R. D. Permata, “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun,” *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020.
- [6] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- [7] Muktiani, N.R. 2008. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA*. (Tesis). Yogyakarta: PPs UNY.