

VALIDASI AHLI MEDIA PERMAINAN MONIKA (MONOPOLI MATEMATIKA) PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Isy Kamalia Arifah¹, Dwi Imam Efendi^{2*}

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

*Email: xarsono.gas13@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian merupakan pengembangan alat pembelajaran untuk anak usia dini berupa permainan monika (monopoli matematika) pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Ngesng. Tujuan dari riset ini untuk menguji kelayakan media permainan monika. Penelitian ini memakai metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan dari Borg dan Gall serta Sugiyon: 1. Potensi dan masalah, 2. Pengumpulan data, 3. Desain Produk, 4. Validasi desain, 5. Revisi desain, 6. Uji coba produk, 7. Revisi produk, 8. Uji coba pemakaian, 9. Revisi produk final, 10. Produksi masal. Dalam menganalisis penelitian ini memakai jenis data kuantitatif, didapat dari data penilaian angket oleh pemeriksa konsultan materi dan pemeriksa konsultan media. Hasil verifikasi dari pakar materi dan pakar media mengungkapkan yaitu alat permainan "Monika" layak digunakan dengan jumlah penilaian kelayakan dari ahli materi 90% memakai klasifikasi "Sangat layak", dan jumlah kelayakan ahli media 95,6% dalam klasifikasi "Sangat layak", di klasifikasi kelayakan dari keseluruhan mendapatkan hasil 92,8% yang termasuk dalam kategori "Sangat layak", dapat dibuat kesimpulan bahwa media permainan Monika "Sangat layak" dipakai dalam pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Validasi ahli, Media Monika (Monopoli Matematika), Anak Usia Dini.

PENDAHULUAN

Pendidikan awal kanak-kanak berarti sebelum jenjang sekolah dasar yang difokuskan bagi anak masa bayi dan balita. Ini dilaksanakan dengan menawarkan pendidikan yang mendukung peningkatan dan kemampuan fisik dan rohani anak, sehingga mereka matang untuk menempuh pendidikan selanjutnya. Pendidikan awal anak dapat diberikan secara resmi, santai, atau tidak resmi (Romlah dkk., 2016).

Menurut Wiyani & Barwani *dalam* Khairi (2018) bayi baru lahir dan anak berusia enam enam tahun. Periode awal anak ialah usia yang paling penting dalam sifat dan karakter anak. Ini adalah usia saat anak menjalani peningkatan dan pertumbuhan. Kemampuan otak anak dalam berfikir berkembang pesat selama masa emas, atau *golden age* (Zaini & Dewi, 2017). Pemberian stimulasi dalam berbagai aspek kemajuan berperan krusial dalam melakukan tugas pertumbuhan seterusnya.

Kemajuan muncul dari balita hingga berusia, meskipun tidak bisa diukur, perkembangan dapat diamati. Sistematis, progresif, dan berkesinambungan ialah karakteristik dari kemajuan. Setiap orang berkembang dengan cara yang sama, hanya saja kecepatan perkembangan berbeda-beda. Namun, perkembangan dari satu aspek ke aspek lainnya terjadi secara bersamaan (Khaironi, 2018). Oleh karena itu, tumbuh berkembang pada masa ini lebih penting untuk membentuk kualitas anak di masa mendatang.

Menurut Aisyah dkk. *dalam* Ula dkk. (2023) Anak usia dini mengalami enam aspek perkembangan termasuk kemajuan kognitif, kemajuan seni, kemajuan moral-agama, kemajuan sosial-emosional, kemajuan fisik-motorik, dan kemajuan bahasa. Selama masa kanak-kanak, penerimaan berbagai rangsangan dari lingkungan untuk membantu perkembangan fisik dan mental peserta didik sangat penting untuk keberhasilan mereka dikemudian hari. Bagi siswa, waktu ini adalah waktu untuk bermain. Oleh sebab itu, pendidikan pra-sekolah memanfaatkan bermain untuk belajar dan bermain untuk belajar (Apriansyah, 2018).

Menurut Widiastita & Anhusadar *dalam* Lily dkk. (2023) Permainan ialah metode belajar yang menyenangkan di mana anak-anak dapat belajar apa pun. Apa yang dimainkan benar-benar

tidak bisa dilupakan sebagai pembelajaran. Ada dua kategori permainan: permainan kuno dan permainan modern. Monopoli ialah sebagian jenis permainan kuno yang tetap dimainkan sampai saat ini. Peneliti kemudian menggunakan game monopoli ini untuk mendesain dan mengembangkan permainan yang lebih edukatif, penelitian ini peneliti memberikan nama produk yang dikenal sebagai Monika yang merupakan singkatan dari “Monopoli Matematika”, permainan monika adalah permainan yang diterapkan pada periode awal anak yang di dalamnya berisi materi-materi pembelajaran yang berpotensi memajukan keterampilan matematika anak, kemudian dirancang dengan ukurannya yang dibuat besar sehingga memudahkan anak mengenal bilangan. Peneliti memberikan nama monika karena sebagai bentuk pembeda, dan untuk mempermudah menyebutkan permainan tersebut bagi sekolah anak usia dini yang memakai produk permainan ini.

Menurut Meidi dkk., dalam Ningsih dkk. (2023) Jika digunakan sebagai media pembelajaran permainan monopoli memiliki banyak keuntungan. Ini termasuk pengalaman pembelajaran yang menarik, melatih kesabaran dan ketelitian, dapat dimainkan oleh banyak pemain, menimbulkan rasa ingin tahu dan kepuasan, mempermudah interaksi dan meningkatkan partisipasi anak. Pada permainan monika sebagai media pembelajaran yang telah dimodifikasi untuk dari permainan monopoli.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, model riset dan inovasi atau disebut *Research* dan *development* (R&D) yaitu strategi riset yang diperlukan guna menciptakan item khusus dan menilai keefektifitasan produk tersebut. Panduan riset dan pengembangan memakai konsep penelitian borg and gall menurut Sugiyono: 1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Uji coba pemakaian, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal. Dalam menganalisis penelitian ini menggunakan jenis data Kuantitatif, dicapai dari data penilaian yang dikumpulkan melalui kuesioner pemeriksaan oleh validator pakar materi dan validator pakar media dengan menghitung persentase dari jumlah jawaban setiap varifikator. Rumus untuk mengelola data, yaitu:

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

P : Tingkat persen
 $\sum x$: Total nilai tanggapan
 $\sum xi$: Total poin
100% : Konstanta

Adapun kriteria penilaian, Arikunto (dalam hasan & Larumbia, 2021) sebagai berikut:

Persentase	Kriteria Kelayakan
$P > 80\%$	Sangat layak
$61\% < P \leq 80\%$	Layak
$41\% < P \leq 60\%$	Cukup layak
$20\% < P \leq 40\%$	Kurang layak
$P \leq 20\%$	Sangat kurang layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari validasi alat permainan monika menggunakan tiga dosen sebagai pakar materi dan tiga dosen sebagai pakar media. Berikut ini temuan penilaian dari ahli materi, sebagai berikut:

1. Validasi ahli materi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Validator		
		1	2	3
1	Isi Media	4	4	4
	1. Isi materi selaras dengan tujuan pembelajaran anak			
	2. Isi materi mudah dipahami	3	3	5
	3. Kecocokan isi materi serta kesanggupan berhitung balita usia 5-6 tahun	3	4	5
	4. Isi bahan yang disajikan dengan sederhana dan jelas	3	4	5
	5. Penyampaian materi disajikan secara runtut	3	5	4
2	Penyajian	4	5	5
	1. Penyajian materi dapat menarik belajar anak usia dini			
	2. Kesesuaian bentuk media permainan monika dengan materi	4	5	5
	3. Kegiatan main yang dapat menarik perhatian anak	4	5	5
	4. Ukuran media permainan monika sesuai kebutuhan anak	3	5	5
	5. Media yang efektif secara perorangan atau bersama	3	5	4
	6. Petunjuk kegiatan main jelas	4	5	5
Jumlah skor		38	50	52
Persentase kelayakan (%)		86	90	94

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diubah menjadi format kuantitatif kelayakan, sebagai berikut:

Tabel 2. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Validator	Skor penilaian	Persentase kelayakan	Kategori kelayakan
1.	Validator 1	38	86%	Sangat layak
2.	Validator 2	50	90%	Sangat layak
3.	Validator 3	52	94%	Sangat layak
Persentase kelayakan			90%	
Kategori kelayakan materi			Sangat layak	

Menurut tabel diatas maka dapat dibuat kesimpulan dari hasil bukti yang diperoleh dari penilaian validator materi dari pakar materi serta kategori kelayakan ialah “Sangat layak” serta rata-rata persentase kelayakan yaitu 90%. Selain memberikan penilaian terhadap materi pada media permainan monika yang diperoleh dari ahli materi juga memberi saran terhadap materi pada media permainan monika, sebagai berikut: a) Sesuaikan istilah dalam petunjuk permainan. b) Buatlah tas khusus untuk penyimpanan media. c) Laminasi petunjuk permainan.

2. Validasi ahli media

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Vallidator		
		1	2	3
1	Tampilan Desain	4	3	4
	1. Warna pada <i>benner</i> dan kartu pertanyaan yang digunakan menarik			
	2. Ukuran media sesuai kebutuhan anak	4	4	4
	3. Ketepatan pemakaian kombinasi warna yang digunakan	4	4	4
	4. Petunjuk kegunaan media jelas	4	4	4
2	Isi Media	4	4	4
	1. Media <i>banner</i> disertai tulisan angka dibuat untuk memajukan keterampilan memahami lambang bilangan 1-20			
	2. Kegiatan penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan kemampuan berhitung	3	3	4
3	Efisiensi Media	4	3	3
	1. Kemenarikan media permainan monika			
	2. Mutu material yang dipakai untuk pembuatan media permainan monika	4	4	4
	3. Keamanan untuk anak	4	4	4
	4. Keawetan media dari <i>banner</i>	4	4	4
	5. Media mudah digunakan	4	4	4
	Jumlah skor	43	41	43
	Rata-rata skor kevalidan	3,9	3,7	3,9
	Prosentase kelayakan (%)	97	93	97

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dikonversikan ke dalam data kuantitatif kelayakan, sebagai berikut:

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Validator	Skor penilaian	Persentase kelayakan	Kategori kelayakan
1.	Validator 1	43	97%	Sangat layak
2.	Validator 2	41	93%	Sangat layak
3.	Validator 3	43	97%	Sangat layak
	Persentase kelayakan			95,6%
	Kategori kelayakan media			Sangat layak

Menurut tabel 4 maka dapat dibuat kesimpulan kategori kelayakan media dengan kategori kelayakan materi ialah “Sangat layak” dalam persentase rata-rata kelayakan yaitu 95,6%. Selain memberikan penghitungan terhadap media permainan monika juga memberika saran pada media permainan monika, diantaranya: a) Buat buku panduan. b) Tampilan pada belakang kartu. c) Cara permainannya ditambah. d) Kartu pertanyaan disesuaikan dengan tingkat perkembangan. e) Ukuran pada kartu permainan lebih diperbesar. f) Diberikan gambar pada kartu yang digunakan sehingga memudahkan anak.

Tabel 5. Kesimpulan Hasil Analisis Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No.	Validator	Skor penilaian	Persentase kelayakan	Kategori kelayakan
1.	Validator materi	46,6	90%	Sangat layak
2.	Validator media	42,3	95,6%	Sangat layak
Persentase kelayakan			92,8%	
Kategori hasil validasi				Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas maka penilaian dari validator materi dan validator media merupakan hasil akhir prosentase 92,8% semua yang dimasukkan ke dalam kategori sangat layak. Dapat dibuat kesimpulan bahwa media permainan monika pada pembelajaran anak usia 5-6 tahun ialah sangat layak dapat digunakan melalui revisi.

KESIMPULAN

Berdasarkan uji validasi untuk mengetahui kelayakan media pada kemampuan berhitung dengan menggunakan media permainan monika (monopoli matematika) memperoleh hasil dari validator ahli materi dengan 3 validator jumlah rata-rata 46,6 dengan persentase kelayakan 90% dan dikategorikan "Sangat layak". Sedangkan hasil dari validator ahli media dengan 3 validator memperoleh jumlah rata-rata 42,3 dengan persentase kelayakan 95,6% dan dikategorikan "Sangat layak". Sehingga dapat diperoleh hasil akhir nilai rata-rata 92,8% atau dapat dikategorikan "Sangat layak" digunakan sebagai alat pengajaran yang diterapkan untuk mempertinggi kesanggupan matematika pada anak usia 5-6 tahun dengan penyempurnaan mengikuti kritik dan bimbingan dari para validator pakar materi dan pakar media.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyansyah, C. (2018). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan. Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 5(1), 46-63.
- Fadlillah, M. (2016). *Pengembangan permainan monraked sebagai media untuk mestimulasi kecerdasan logika matematika anak usia dini*. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 9-23.
- Gradini, E. (2016). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Mengurutkan Bilangan Melalui Meronce*. *Jurnal As-Salam*, 1(2), 156-166.
- Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). *Kelayakan Media Pembelajaran Praktikum Fisika Teknik Menggunakan Video Tutorial*. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 271-277.
- Khairi, H. (2018). *Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun*. *Jurnal warna*, 2(2), 15-28.
- Khaironi, M. (2018). *Perkembangan anak usia dini*. *Jurnal golden age*, 2(01), 01-12.
- Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. (2023). *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 296-308.
- Ningsih, N., Fitri, R., Widayati, S., & Maulidyah, E. C. (2023). *Pengembangan Media "Moku" (Monopoli Negaraku) untuk Mengenalkan Cinta Tanah Air pada Anak Usia Dini*. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(2), 237-254.
- Noviyanti, S., & Hasibuan, R. (2018). *Pengaruh media celemek angka terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok A di TK Tribuana Sooko Mojokerto*. *Jurnal Teratai*, 7(2).
- Riana, N. (2019). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Metode Bermain Monopoli*. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 3(01).
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli, W. (2016). *Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain sempoa*. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 72-77.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

- Susanti, Y. (2020). *Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Edisi*, 2(3), 435-448.
- Ula, K., Hasibuan, R., & Izzati, U. A. (2023). *Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 4-5 Tahun. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 3955-3962.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). *Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.