

VALIDASI AHLI MEDIA *MOKSHAPAT* HITUNG UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Arinil Khusna^{1*}, Dwi Imam Efendi²

¹ Pendidikan Guru PAUD, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: Khusnaarin21@gmail.com.

² Email: xarsono.gas13@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian ini bermaksud guna mengevaluasi kelayakan materi pembelajaran *Mokshapat* Hitung untuk anak-anak berusia 5-6 tahun. *Mokshapat* Hitung adalah permainan edukasi klasik yang menyerupai ular tangga. Penelitian dan Pengembangan (R&D) didefinisikan oleh Sugiono yaitu metodologi penelitian yang digunakan. kuesioner atau angket digunakan untuk alat pengumpulan data. Dengan menghitung persentase jawaban masing-masing ahli, teknik analisis data dari data kuantitatif yaitu dari nilai kuesioner penilaian ahli. Menurut penelitian, media *Mokshapat* Hitung mendapatkan hasil dari ahli materi dengan persentase 79,9% dengan kategori “Layak”. Sedangkan hasil dari ahli media dengan persentase 73,8% dengan kategori “Layak”. Dari penilaian validator ahli maka dapat disimpulkan media *Mokshapat* Hitung dapat digunakan untuk pembelajaran pada anak.

Kata Kunci: *Mokshapat*; Hitung; Anak Usia 5-6 Tahun

PENDAHULUAN

Lembaga Pembelajaran anak kecil memberikan stimulasi pendidikan dan intervensi pembinaan kepada anak kecil 0 hingga 6 tahun dengan tujuan untuk perkembangan fisik dan mental mereka. Hal ini menandakan bahwa tuntutan masyarakat akan model pendidikan yang dapat mendukung dan mendorong semua aspek perkembangan dan tumbuh kembang anak dapat dipenuhi dengan adanya lembaga pendidikan anak usia dini (Apriyansyah, 2018).

Menurut Fahrudin dan Oktaviani dalam Rizkiana *et al.* (2021) Tahun-tahun awal adalah ketika anak-anak membangun dasar untuk pertumbuhan dan perkembangan masa depan mereka. Sangat esensial setiap anak muda guna menerima pendidikan sesegera mungkin karena ini. Karena pendidikan di tahun-tahun awal membentuk fondasi untuk pendidikan tinggi. Banyak stimulus diperlukan untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik dan spiritual anak-anak. Pada usia ini, stimulasi dimaksudkan untuk memaksimalkan pertumbuhan cita-cita sosial-emosional, kognitif, motorik fisik, agama dan moral anak, dan bidang lain dari perkembangan mereka.

Menurut Izzati & Yulsofriend (2020) dalam Putri *et al.*, (2021) Seorang anak di tahun-tahun awal berkembang sangat cepat, dan fase pertama ini berdampak besar pada tahun-tahun terakhir anak. Karena itu, sangat esensial untuk orang tua dan pendidik guna mendorong seluruh pertumbuhan anak, termasuk perkembangan kognitifnya. Ada banyak cara untuk melakukan ini.

Betapa pentingnya pendidikan bagi anak taman kanak-kanak yang perlu membuat bekal untuk diajarkan untuk kehidupan masa depan mereka. Tahun-tahun prasekolah adalah waktu yang sangat strategis bagi anak-anak untuk terpapar rangsangan eksternal, dengan tujuan memaksimalkan pertumbuhan dan perkembangan mereka yang baik (Kurniawati, 2013).

Pembelajaran anak usia dini yang benar dan cermat diperlukan untuk meningkatkan perkembangan anak di semua bidang, termasuk bahasa, seni, sosial, emosional, kognitif, fisik, motorik, dan nilai moral dan agama. Mengajarkan anak kecil bagaimana tumbuh dan berkembang seimbang dengan tahap perkembangannya adalah tujuan Pendidikan anak (Putri *et al.*, 2021).

Masnipal dalam Kusayang & Amin (2019) menuliskan bahwa strategi utama dalam pendidikan anak kecil adalah main-main dengan belajar dan belajar dengan main-main. Peserta didik dapat belajar melalui bermain, anak dapat mencapai kebutuhan perkembangan dan pertumbuhan mereka dengan belajar dan berinteraksi dengan lingkungan mereka. Menggunakan permainan yang menarik guna memungkinkan anak mencapai potensi mereka adalah cara terbaik untuk menggunakan media untuk memicu minat anak-anak dalam belajar.

Kata Latin "media", yang berarti "perantara" atau "pendahuluan", digunakan untuk merujuk pada bentuk jamak yang mengacu pada apa pun yang dapat mentransfer informasi dari suatu sumber ke penerima. Karena komunikasi merupakan bagian integral dari pembelajaran, istilah "media" banyak digunakan dalam industri komunikasi. Perangkat untuk belajar disebut sebagai "media pembelajaran" (Falahudin, 2014).

Azhar *dalam* Putri *et al.* (2021) menyebutkan siswa dapat memperoleh manfaat dari materi pembelajarannya di dalam ataupun di luar kelas dan berfungsi guna sumber belajar bagi siswa. Seluruh sesuatu yang dapat diaplikasikan guna memberikan pesan guru untuk siswa dalam upaya memperoleh perhatian, ide, perasaan, dan minat mereka akan dianggap sebagai media pembelajaran. Keadaan ini guna membuat proses pengajaran lebih efektif (Matin *et al.*, 2019).

Penggunaan dan keunggulan media pembelajaran untuk siswa tak terhindar daripada fungsi dan manfaat. Fungsi media pembelajaran menurut Kustiawan *dalam* Krisdiana *et al.* (2021) dibagi menjadi dua kategori: pertama, media pembelajaran secara umum memainkan peran penting dalam memberikan informasi kepada anak-anak agar mereka dapat belajar; Kedua, tujuan unik dari media pembelajaran adalah untuk menarik minat anak, memfasilitasi penyampaian informasi, dan membantu mereka mengatasi kendala terkait waktu, ruang, dan uang.

Menurut Kemp dan Dayton *dalam* Zaman *et al.* (2010) mengemukakan beberapa manfaat media antara lain: Lebih banyak standarisasi dalam penyampaian informasi pendidikan Dimungkinkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Menerapkan teori pembelajaran meningkatkan sifat interaktif pembelajaran. Mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran Standar pendidikan dapat ditingkatkan, Pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja ketika dibutuhkan. Dimungkinkan guna meningkatkan perbuatan positif siswa tentang pelajaran dan proses belajar. Tugas guru berubah semakin lebih baik. Menurut Asnawir *dalam* Zaini & Dewi (2017) media pengajaran bertujuan untuk meningkatkan standar pengajaran dan pembelajaran yang akan berlangsung di ruang kelas.

Masih belum jelas siapa yang menemukan permainan Ular dan Tangga, juga dikenal sebagai *Mokshapat* atau *Moksha Patamu*. Menurut kutipan dari *Times of India*, orang-orang telah memainkan game ini sejak abad kedua SM. Meskipun demikian, menurut beberapa sejarawan, *Mokshapat* ditemukan pada abad ketiga belas Masehi oleh penyair Saint Gyandev. Pada awalnya, anak-anak Hindu diajarkan melalui permainan ini, yang menampilkan kotak dengan tangga dan ular di dalamnya. Dikatakan bahwa kebajikan dilambangkan oleh kotak tempat tangga diposisikan. Sementara itu, kotak kepala ular dianggap sebagai simbol kejahatan (Putri, 2023).

Karena popularitas game yang luar biasa, *Mokshapat* diadopsi dan dimodifikasi oleh berbagai agama di anak benua India. Ajaran agama hampir selalu mencakup sebab, konsekuensi, upah, dan hukuman. Permainan ini dapat digunakan sebagai kegiatan kelompok, semacam meditasi, atau bahkan pengganti buku-buku tradisional dan ceramah dalam studi agama. Selain membawa permainan papan lama ke India, penguasa kolonial memperkenalkannya, meskipun dengan perubahan signifikan, ke Inggris pada akhir abad ke-19. *Mokshapat* juga dikenal sebagai ular dan tangga karena merupakan hasil dari variasi tanpa instruksi agama (Putri, 2023).

Media *Mokshapat Hitung* adalah media yang berisi mengurutkan kartu angka bergambar, permainan ini mirip dengan ular tangga, tetapi dilengkapi dengan *flashcard* untuk penjumlahan dan pengurangan. Media *Mokshapat Hitung* adalah papan berbentuk persegi berukuran 50 cm x 50 cm. Papan permainan yang dilapisi dengan kain flannel, di dalamnya terdapat beberapa angka, gambar buah, *flashcard* penjumlahan dan pengurangan, serta beberapa pion, dadu, ular dan tangga.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang bertujuan guna mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk saat ini. Kesenjangan antara penelitian dasar dan terapan (Okpatrioka, 2023).

Metode dalam penelitian ini yaitu didasarkan pada Sugiono *dalam* Alaiba *et al.* (2021) meliputi sebagai berikut: 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 dan 10) produk massal.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan kuesioner atau angket. Menurut Sugiono *dalam* Anggraini & Hartono (2015), kuesioner adalah jenis alat

pengumpulan data dimana peserta mengisi tanggapan tertulis atau serangkaian pertanyaan untuk dijawab.

Teknik analisis data yang didapat adalah data kuantitatif. Dengan mengetahui prosentase tanggapan masing-masing ahli terhadap kuesioner penilaian, ahli media dan ahli materi. Rumus pengolahan data yaitu:

Menghitung prosentase kelayakan media dari para ahli yaitu menurut Arikunto *dalam* Fitriana (2018):

$$p = \frac{\Sigma x}{\Sigma x1} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Prosentase
- Σx : Jumlah nilai jawaban
- $\Sigma x1$: Jumlah skor
- 100% : Konstanta

Setelah rumus skor data kuesioner dihitung, hasilnya diurutkan sesuai dengan persyaratan kelayakan. Adapun kelayakan media menurut Arikunto *dalam* Hasan & Larumbia (2021) yaitu:

- 81 - 100 % : Sangat Layak
- 51 - 80 % : Layak
- 41 - 60 % : Cukup Layak
- 21 - 40 % : Kurang Layak
- 0 - 20 % : Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil para ahli yang terdiri dari pakar materi dan media, antara lain:

1. Validasi Ahli Materi

Dari pakar materi ini yang terdiri dari 3 validator, berikut adalah hasilnya antara lain:

Tabel 1. Penilaian Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator Penilaian	Validator ke		
		1	2	3
Isi Media				
1	Isi materi sesuai dengan capaian pembelajaran anak	4	5	4
2	Isi materi sesuai dengan konsep media <i>Mokshapat</i> Hitung	4	5	4
3	Isi materi mudah dipahami	4	4	4
4	Kesesuaian materi dengan kemampuan berhitung 1-20	4	4	5
5	Isi materi disajikan dengan sederhana dan jelas	4	3	4
6	Penyampaian materi dapat melatih kemampuan kognitif anak, terutama kemampuan berhitung dan mengurutkan angka	4	4	4
7	Penyampaian materi disajikan secara runtut	4	4	4
8	Kualitas penyampaian materi	4	3	4
Penyajian				
9	Materi dapat menarik minat belajar anak usia dini	4	3	4
10	Kesesuaian bentuk media <i>Mokshapat</i> Hitung dengan materi	4	4	5
11	Kegiatan main yang beragam dapat menarik perhatian anak	4	3	4
12	Petunjuk kegiatan main sangat jelas	4	4	4

13	Ukuran media <i>Mokshapat</i> Hitung sesuai dengan kebutuhan anak	5	3	4
Skor Akhir		53	49	54

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	validator	Skor nilai	Presentase kelayakan	Kategori
1	Validator 1	53	81,5%	Sangat Layak
2	Validator 2	49	75,3%	Layak
3	Validator 3	54	83%	Sangat Layak
Persentase			79,9%	
Kategori			Layak	

Menurut tabel 2. validasi ahli materi yaitu validator 1 memberikan skor total 53 dengan persentase 81,5% serta kategori “Sangat Layak”, validator 2 memberikan skor total 49 dengan persentase 75,3% serta kategori “Layak”, validator 3 memberikan skor total 54 dengan persentase 83% serta kategori “Sangat Layak”. Sehingga kesimpulannya media pembelajaran media *Mokshapat* Hitung ini memperoleh jumlah persentase kelayakan 79,9% serta masuk dalam kategori “Layak”. Adapun ulasan dan masukan yang disampaikan oleh pakar materi antara lain: Lembar panduan cara bermain sudah baik, Media dapat digunakan dengan revisi.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Dari pakar media ini terdiri dari 3 validasi media, berikut ini hasil dari validasi pakar media:

Tabel 3. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator Penilaian	Validator ke		
		1	2	3
Tampilan Desain				
1	Warna yang digunakan pada media menarik	3	4	3
2	Warna kartu angka dan <i>background</i> tepat	3	4	3
3	Kesesuaian ukuran <i>flashcard</i> dengan media	4	4	4
4	Ketepatan penggunaan kombinasi warna yang digunakan	3	4	3
5	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak	4	4	4
6	Petunjuk kegunaan media jelas	4	4	4
Isi Media				
7	Pada kartu angka bergambar digunakan anak untuk mengurutkan angka 1-20 untuk meningkatkan kemampuan kognitif	3	4	4
8	Kegiatan penjumlahan dan pengurangan dalam media ini guna untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak	3	4	5
Efisiensi Media				
9	Kemenarikan media <i>Mokshapat</i> Hitung	4	4	3
10	Kualitas bahan yang digunakan untuk pembuatan media ular tangga	3	4	3
11	Keawetan media karna bahan terbuat dari kayu atau triplek	3	4	4
12	Media mudah digunakan	3	4	5
Skor Akhir		40	48	45

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	validator	Skor nilai	Presentase kelayakan	Kategori
1	Validator 1	40	66,6%	Layak
2	Validator 2	48	80%	Layak
3	Validator 3	45	75%	Layak
Persentase			73,8%	
Kategori			Layak	

Menurut tabel 4. validasi ahli media yaitu validator 1 memberikan skor total 40 dengan presentase 66,6% serta kategori “layak”, validator 2 memberikan skor total 48 dengan persentase 80% serta kategori “layak”, validator 3 memberikan skor total 45 dengan persentase 75% serta kategori “layak”. Sehingga kesimpulannya media pembelajaran media *Mokshapat* Hitung ini memperoleh persentase kelayakan 73,8% serta masuk dalam kategori “layak”.

Adapun ulasan dan masukan yang disampaikan oleh pakar media yaitu: Bedakan pion antar pemain dan buat lebih menarik, Laminasi bagian belakang media agar tidak cepat kotor, Buatkan tempat khusus untuk menempel atau menyimpan panduan permainan, Tambahkan pengait di bagian atas untuk memudahkan membawa, Laminasi bentuk ular dan tangga, dan sesuaikan Panjang ular dengan kotak yang diinginkan, Laminasi kartu angka strawberry. kata start dan finish pada sebelah kiri media, bisa dituliskan saja pada bawah angka 1 dan 20, Jangan gunakan singkatan pada tata cara bermain *Mokshapat* Hitung, Berilah tempat untuk menyimpan item-item yang ada. Kesimpulan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media yaitu media *Mokshapat* Hitung pada pembelajaran anak dapat digunakan dengan revisi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang menghasilkan media *Mokshapat* Hitung berdasarkan ahli materi mendapatkan presentase 79,9% dikategorikan “Layak”. Sedangkan ahli media dengan presentase 73,8% dikategorikan “Layak”, kesimpulannya adalah bahwa media *Mokshapat* Hitung dapat digunakan untuk pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Alaiba, D., Shalahuddin, & Siregar, N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Terintegrasi Nilai-Nilai Islam pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren. *Primary Education Journal (Pej)*, 5(1), 8–14. <https://doi.org/10.30631/pej.v5i1.76>
- Angraini, A. R., & Hartono, M. H. (2015). Pendapat Siswa Mengenai Pembelajaran Kimia Yang Diiringi Musik Klasik Pada Siswa Kelas Xi Ipa Sman 5 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 2(2), 128–133.
- Apriyansyah, C. (2018). Peningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Stick Angka. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori Dan Pembelajaran PAUD*, 5(1), 46–63.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Lingkar Widya Swara*, 104–114.
- Fitriana, N. S. (2018). *pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi Asmaul Husna Pada Pembelajaran Tematik*. 1(1), iii–vii.
- Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Praktikum Fisika Teknik Menggunakan Video Tutorial. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 271–277. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4139>
- Krisdiana, Iriyanto, T., & Astuti, W. (2021). Pengembangan media pembelajaran smart book untuk menunjang aktivitas belajar anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Program Studi PGRA*, 7, 123–141.
- Kurniawati, R. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Yuniur Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1), 24–25.
- Kusayang, T., & Amin, R. (2019). Penggunaan Media Papan Flanel dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak di TK Mutiara Al-Madani Kota Sungai Penuh. *INNOVATIO: Journal for Religious Innovation Studies*, 17(2), 189–206.

- <https://doi.org/10.30631/innovatio.v17i2.55>
- Matin, R. H., Ety Rohaety, E., & Nuraeni, L. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini Pada Kelompok B Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di Tk Nusa Indah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i2.p49-56>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Putri, V. L., Arwendis, W., & Kusumastuti, N. D. (2021). Pengembangan Media frueelin untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
- Rizkiana, A., Fahrudin, F., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2021). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*. 2(1), 219–224.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2010). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 34.