

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF (MAMPU BERPIKIR SIMBOLIK) PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD TERPADU CITRABAKTI

¹Konstantinus Dua Dhiu & ²Elisabeth Tantiana Ngura

^{1,2}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
^{1,2}STKIP Citra Bakti

Email: 1duakonstantinus082@gmail.com & 2elisabethngura@gmail.com

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2022-07-06
Revised : 2022-07-08
Accepted : 2022-12-01

KATA KUNCI

Media Alat Permainan
Congklak, Kemampuan
Kognitif.

KEYWORD

Congklak Game Tool Media,
Cognitive Ability.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Untuk menjelaskan rancangan atau desain media Alat Permainan Congklak (2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media Alat Permainan Congklak dalam Meningkatkan Perkembangan kognitif (berpikir simbolik) pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti. Penelitian ini dilakukan di PAUD Terpadu Citra Bakti, Kabupaten Ngada Provinsi Nusa Tenggara Timur. Media permainan congklak berwarna ini dikembangkan dengan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima bagian yaitu: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, dan (5) evaluation. Hasil penelitian pengembangan media permainan congklak berdasarkan hasil uji coba ahli dan anak usia dini sebagai pengguna produk adalah sebagai berikut: (1) uji coba ahli media ada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 87,5% (2) uji coba ahli materi ada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 96,6% (3) uji coba ahli desain ada pada kategori valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 82,6%, (4) uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 100% (5) uji coba perorangan berada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 100%. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji coba media permainan congklak untuk AUD oleh ahli dan anak usia dini sebagai pengguna produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran media permainan congklak yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak layak digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD Terpadu Citra Bakti.

ABSTRACT

This study aimed at (1) explaining the design or design of the *Congklak* Game Tool media (2) to determine the pro perness level of the *Congklak* Game Tool media in improving cognitive development (symbolic thinking) in children aged 5-6 years at early childhood education study program of STKIP Citra Bakti. This research was conducted at early childhood education study program of STKIP Citra Bakti, Ngada Regency, East Nusa Tenggara Province. This colored *congklak* game media was developed using the ADDIE model. This model consist so ffive parts, namely: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The result so fresearch on the development of *congklak* game media based on the

results of expert trials and early childhood as product users are as follows: (1) media expert trials are in very valid category, with an average obtained of 87.5% (2) material expert trials are in very valid category, with an average obtained of 96.6% (3) design expert trials are in valid category, with an average obtained of 82.6% (4) small group trials is in very valid category, with an average obtained of 100% (5) individual trials are in very valid category, with an average obtained of 100%. Thus, based on the results of the trial of the *Congklak* game media for early childhood by experts and early childhood as users of the product, it was deemed appropriate to be used in the learning process of *Congklak* game media which was developed to improve children's cognitive abilities, suitable for use in the learning process at early childhood education study program of STKIP Citra Bakti.

A. PENDAHULUAN

Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 ayat 14, menyatakan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "golden age" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangan dengan baik.

Pembelajaran yang diberikan pada masa tersebut akan berdampak pada kehidupan dimasa mendatang sehingga perlunya berbagai stimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada anak usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek meliputi moral agama, kognitif, fisik motorik yang meliputi motorik halus dan motorik kasar, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan sebuah konstruksi proses yang melibatkan otak, yaitu kemampuan untuk berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Menurut Piaget (dalam, Crain 2007:171) proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hierarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya.

Aspek perkembangan kognitif meliputi akal dan pikiran manusia yang harus dikembangkan beriringan dengan kemampuan lainnya sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto (2011:30), aspek-aspek perkembangan anak secara intelektual, emosional, sosial dan fisik satu sama lain saling terkait secara erat. Oleh karena itu setiap kegiatan yang diberikan bertujuan meningkatkan salah satu kemampuan dasar anak juga dan mengembangkan kemampuan lainnya.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA)

yang termuat dalam Permendikbud 13 7 tahun 2014, dijelaskan bahwa lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi: 1) Belajar dan pemecahan masalah, dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu: a) menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, b) memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterim asosial, menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, c) menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, d) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah. 2) Mampu berpikir logis, dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu: a) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, b) menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, c) mengenal sebab akibat tentang lingkungannya, d) mengkasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. 3) Mampu berpikir simbolik, dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu: a) menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan, memperesentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelompok B PAUD Terpadu Citra Bakti menunjukkan bahwa kemampuan pada ranah kognitif, khususnya menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung pada kelas ini sebagian besar masih kurang. Hal ini dilihat dari 7 orang anak dalam satu kelompok akan tetapi terdapat 5 orang anak yang belum bisa menyebut lambang bilangan 1-10 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Hal tersebut dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat BDR (Belajar Dari Rumah) yang dikunjungi oleh guru. Dimana anak diminta untuk menyebutkan jumlah gambar yang ada pada LKA (Lembar Kerja Anak), anak tidak dapat menyebutnya dengan benar, kecuali disebut bersama gurunya. Misalnya ada

tiga gambar namun ketika di tanya gurunya anak tidak dapat menjawab. Hal tersebut dikarenakan anak belum bisa menyebutkan bilangan. Selain itu pada saat anak diminta untuk menempelkan angka yang digunting, misalnya angka 5 pada gambar yang berjumlah 5, anak masih merasa kebingungan, akan tetapi jika dibantu guru anak bisa melakukannya.

Untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak, sebagai seorang guru harus memiliki banyak cara atau metode serta inovasi-inovasi baru yang diciptakan untuk mendukung proses perkembangan kognitif anak. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Setiap guru akan menggunakan metode, sesuai dengan gaya melaksanakan kegiatan pembelajarannya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak guru dapat menetapkan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, bahanyang dipergunakan harus dalam keadaan yang baik serta tidak menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya. Selain itu guru juga tidak boleh memaksakan kemampuan anak. Kegiatan yang dilakukan juga harus menarik agar anak tidak merasa bosan atau jenuh.

Berdasarkan permasalahan diatas guru-guru sudah melakukan berbagai upaya untuk mengatasi keterbatasan ini. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan memberikan beberapa contoh benda lalu disebutkan lambang bilangannya bersama-sama dengan anak. Selain itu guru juga memberikan motivasi berupa pujian, agar anak lebih giat lagi belajar. Akan tetapi cara yang digunakan ini kurang efektif, karena tidak semua anak mau untuk di arahkan, banyak anak yang lebih senang untuk bermain dan mengganggu temannya.

Melalui pengamatan langsung pada saat kegiatan belajar banyak anak yang mengeluh bosan dengan kegiatan belajar yang dilakukan. Dimana pembelajaran dimasa pandemi ini anak hanya dihadapkan dengan LKA, anak hanya disuruh untuk menggunting gambar yang

adadi LKA, mewarnai gambar yang ada di LKA, dan berbagai kegiatan yang hanya berkaitan dengan LKA, sehingga hal tersebut membuat mereka merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru untuk membangkitkan kembali minat dan bakat anak dalam belajar menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan serta sesuai dengan kebutuhan anak.

Salah satu upaya pengembangan yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran harus kreatif, bervariasi, menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu menciptakan media pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Media permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang sengaja dirancang untuk kepentingan pendidikan. Salah satu alat permainan edukatif yaitu permainan congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional, melalui permainan ini anak akan belajar menghitung sambil bermain, karena dari bermain anak akan belajar dari permainan itu. Media alat permainan congklak merupakan media pembelajaran yang menarik untuk melatih perkembangan kognitif anak melalui kegiatan ini anak akan mampu menghitung sambil bermain.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Alat Permainan Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif (Mampu Berpikir Simbolik) Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Terpadu Citra Bakti"

Penelitian ini memiliki 2 (dua) rumusan masalah, yaitu bagaimana rancangan atau desain dari media permainan congklak, dan bagaimana tingkat kelayakan media permainan congklak dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui rancangan atau desain dari media permainan congklak

dan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media permainan congklak.

B. KAJIAN LITERATUR

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Susanto (2011:48) yang menyatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang mempunyai peranan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar anak, hal ini karena semua kegiatan yang dilakukan anak selalu berhubungan dengan masalah berpikir.

Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan itu berpikir bekerja (Syaodih dan Agustin, 2008:20). Dalam kehidupan sehari-hari anak akan dihadapkan dengan permasalahan-permasalahan yang menuntut anak untuk memikirkan cara pemecahan masalahnya. Sebelum anak dapat menyelesaikan persoalannya anak perlu memiliki kemampuan untuk memecahkan pemecahan masalahnya. Karena menyelesaikan persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan perkembangan kognitif merupakan aktivitas yang berhubungan dengan cara berpikir dan kemampuan anak dalam memecahkan masalah dan mencari solusi sendiri untuk memecahkan masalah sendiri.

Menurut Latuheru (dalam Arsyad, 2011: 4), media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan dapat sampai kepada penerima yang dituju.

Sadiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim

kepenerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalinkan.

Selanjutnya Schramm (dalam Putri, 2011:20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara untuk menyampaikan informasi atau materi dari pendidik kepada peserta didik, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan sesuai harapan.

Menurut Rusmana (2010) permainan congklak adalah permainan tradisional yang menggunakan satu bilah kayu dengan 14 lubang kecil berukuran sama pada bagian kanan dan kirinya, dan dua lubang besar di ujung kanan dan kirinya. Dimana 14 lubang kecil, dibagi menjadi 2 bagian dengan 7 baris lubang pada kanan dan kirinya, tiap-tiap lubang diisi dengan 7 biji congklak yang pada umumnya menggunakan rumah kerang kecil yang sudah tidak berisilagi, namun tidak menutup kemungkinan untuk menggunakan biji-bijian lain, biji kelereng ataupun batu. Pada umumnya permainan congklak menggunakan bilah kayu atau papan namun guru dapat berkreasi sebisa mungkin menggunakan bahan-bahan yang lebih mudah misalnya menggunakan kartu bekas.

Cara bermain congklak yaitu dimainkan dua orang, dan pada saat bermain pemain secara bergantian memilih satu lubang kecil miliknya untuk dipindahkan satu persatu ke lubang lainnya searah jarum jam, hingga biji yang digenggam habis. Permainan akan berakhir ketika semua lubang kecil kosong, dan semua biji berada di lubang besar.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan permainan congklak merupakan salah satu alat permainan tradisional yang terbuat dari bilah kayu atau papan yang kemudian diberi lubang.

Permainan congklak merupakan salah satu permainan yang disukai oleh anak-anak, karena permainan ini dapat dilakukan dimana saja dan dengan siapa saja dan dilakukan dengan suasana yang menyenangkan, anak dapat duduk dengan santai, tanpa tekanan sambil bercakap-cakap dengan teman. Diharapkan melalui permainan congklak kemampuan kognitif anak dapat berkembang, anak dapat mengembangkan kemandirian, belajar memecahkan masalah sendiri, percaya dalam mengambil keputusan. Guru hendaknya menjadi motivator yang memberikan dukungan dan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan diri, sehingga anak merasa bahwa dirinya mampu melakukan sesuatu. Tujuan permainan congklak ini agar anak mampu menghitung dengan menggunakan benda konkret yaitu biji-bijian congklak, (Kemendiknas, 2010:17).

Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa permainan congklak merupakan salah satu permainan yang disukai anak-anak dan melalui permainan ini diharapkan dapat membantu meningkatkan.

Penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya berkaitan dengan media pembelajaran congklak sebagai berikut yaitu: Marlina (2015) Pengembangan Model Bermain Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Terpadu Buah Hati Insani Tahun Pelajaran 2015/2016, FKIP Universitas Mataram. Yeni Sri Wuryastuti (2016) skripsi judul "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Menghitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelompok A TK PUTRA II Serang Tahun Ajaran 2015/2016". Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan menggunakan pedoman tes, skala sikap anak, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan tradisional congklak terhadap kemampuan menghitung permulaan anak usia dini di TK PUTRA II Serang hal ini dilihat dari

analisis hasil ujites. Endang Safitri (2016) skripsijudul “Upayae Mningkatkan Kemampuan Menghitung Anak Melalui Permainan Congklak Di TKKNURULIMAN Bandar Lampung”. Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Teknik analisis data yang digunakan adalah obseravsi dan dokumentasi. Hasil penelitian yang di peroleh tentang kemampuan menghitung menunjukkan perkembangan pada sirkus 1 kemampuan menghitung pada anak berkembang masih sedikit, pada sirkus 2 perkembangan anak sudah meningkat dana nak berkembang sangat baik, pada sirkus ke 3 perkembangan anak sudah sangat baik. Berdasarkan penelitian tersebut direkomendasikan bahwa permainan congklak adalah media yang sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menghitung.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapatdi simpulkan bahwa media alat permainan congklak dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Kondisi ideal kemampuan anak padaaspek kognitif dalam hal ini kemampuan untuk berpikir simbolik adalah anak mampumenyebutkan lambang bilangan 1-10, dan anak mampu menggunakan lambing bilanganuntuk menghitung. Sedangkan kondisireal yang terjadi adalah: anak belum mampu menyebutkan lambing bilangan1-10 sendiri dengan benar dan anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Hal ini dilihat dari kondisi yang terjadi dilingkungan sekolah yang menjadi sasaran penelitian dimana masalah yang terjadi disana yaitu; ada 5 orang anak dari 7 orang anak dalam satu kelompok yang belum mampu menyebutkan lambing bilangan 1-10, apabila diminta oleh guru untuk menyebutkan lambang bilangan sendiri, selain itu anak belum mampu menggunakan lambing bilangan untuk menghitung. Solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan media permainan congklak yang

diharapkan dengan adanya media ini dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya mampu berpikir simbolik.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Ditinjau dari permasalahannya, penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan Kelayakan produk telah diuji. Pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baikdan sempurna. Jadi Penelitian pengembangan adalah bagian pengumpulan, pengolahan analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangkan sebuah produk untuk memecahkan sebuah masalah atau persoalan yang dihadapi. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model penelitia pengembangan ADDIE sesuai dengan namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap perkembangan model dengan ilmu langkah atau fase perkembangan meliputi: Analisis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluation. Tegeh & Kirna (Widiantana, 2012:37) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: Analisis (Analyze), tahap ini terdiri dari tiga tahap analisis yaitu tahap analisis kurikulum, tahapan alisis kebutuhan siswa, dan tahap analisis kompetensi. Desain / Perancangan (Design), pada tahap ini peneliti mulai merancang atau mendesain model dari media permainan congklak dan merancang perangkat pembelajaran yang akan digunakan. Pengembangan (Development), pada tahap ini merupakan tahap pembuatan media dan perangkat pembelajaran, dimana semua yang telah didesain pada tahap perancangan menjadi nyata. Langkah-langkah dalam tahap ini diantaranya: tahap pembuatan produk, tahap revisi oleh paraahli dan komentar atau saran yangd iberikan oleh para ahli dijadikan pedoman untuk melakukan revisi

produk maupun perangkat pembelajaran. Implementasi (Implementation), pada tahap ini peneliti melakukan uji coba perorangan. Hasil dari uji coba perorangan berupa saran dan masukan dijadikan dasar untuk merevisi produk sehingga bisa dilanjutkan pada uji coba kelompok kecil. Setelah melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari uji coba kelompok kecil, maka akan dihasilkan produk akhir. Evaluasi (Evaluation), konsep penting dari evaluasi model ADDIE adalah bagaimana seorang peneliti mampu melakukan evaluasi dari keseluruhan model, dari tahap awal sampai akhir. Untuk uji coba perorangan dilakukan pada 4 orang anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti, dan uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 orang anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu : tahap I studi pendahuluan, tahap II pengembangan model, dan tahap III yaitu: tahap pengujian ahli materi, pengujian ahli media, dan tahap pengujian ahli desain pembelajaran. Sedangkan untuk rancangan uji coba product erdiri dari; draft I yaitu angket ahli isi dan angket ahli media, draft II yaitu angket ahli desain pembelajaran dan draft III yaitu angket uji coba perorangan dan kelompok kecil. Subjek uji coba ini adalah anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti yang terdiri dari 6 orang anak.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif, yaitu sebagai berikut: Data kualitatif yaitu data tentang pengembangan tujuan pembelajaran pada anak usia dini yang beru kritik dan saran dari ahli konten. Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang pengembangan tujuan pembelajaran pada lembaga PAUD dari ahli konten tentang pengembangan tujuan pembelajaran aspek kognitif pada PAUD Terpadu Citra Bakti.

Untuk memperoleh sejumlah data, maka digunakan instrument pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan

dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis statistik deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media permainan congklak yang dikembangkan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu: teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil uji coba dari ahli isi, ahli desain, ahli media, guru kelas, perseorangan dan kelompok. Interpretasi terhadap olahan data digunakan untuk merevisi produk yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan saat uji coba anak dan guru kelas. Sedangkan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif prosentase.

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Evaluasi pada uji coba baoleh ahli materi menggunakan instrument pengumpulan data berupa lembar kuisioner. Lembar kuisioner ini diberikan kepada ahli materi yaitu seorang kepala sekolah di PAUD Terpadu Citra Bakti. Hasil dari lembar kuisioner yang diisioleh ahli materi menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran dan media permainan congklak yang dikembangkan sangat valid atau layak digunakan tanpa revisi. Adapun komentar dan saran yang diberikan sebagai masukan untuk memperbaiki materi sebelum diuji cobakan adalah pada RPPH yang dikembangkan perlu dilengkapi dengan alokasi waktu pada setiap tahapan mulai dari pembukaan, intidan penutup. Adapun hasil dari penilaian oleh ahli materi dari enam aspek penilaian memperoleh rata-rata 96,6%, oleh karena itu media permainan congklak ini berada pada kriteria sangat valid.

Pada hasil validasi oleh ahli media yang dilakukan oleh salah satu dosen STKIP Citra Bakti menunjukkan bahwa

media yang dikembangkan sudah layak diuji cobakan. Komentar dan saran dari ahli media yaitu: media yang dikembangkan harus memiliki banyak warna, sehingga dapat menarik perhatian anak, media harus ringan dan tahan lama, harus dilengkapi dengan nama media. Hasil yang diperoleh dari uji coba ahli media dari delapan aspek penilaian adalah 87,5%, dari hasil tersebut maka media ini berada pada kriteria sangat valid dan layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.

Pada hasil validasi ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa RPPH yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun komentar dan saran dari ahli desain adalah sebagai berikut: 1) tujuan pembelajaran harus jelas, 2) tambahkan dengan LKA untuk mengenal labingbilangan. Setelah peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli, maka desain pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli desain dari 15 aspek penilaian adalah 82,6%, oleh karena itu kriteria dari media ini adalah valid.

Pada uji coba perorangan yang dilakukan pada 4 orang anak, peneliti mendapat respon YA dari semua anak, hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hasil dari uji coba perorangan ini dengan mengajukan 5 pertanyaan peneliti mendapat rata-rata 100%. Ujicoba ini dilakukan untuk mengetahui masalah dan kekurangan dari media tersebut, sehingga peneliti dapat memperbaikinya. Adapun hasil wawancara pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang anak di PAUD Terpadu Citra Bakti, anak merespon pertanyaan yang diberikan dengan respon YA, yang artinya media ini layak untuk digunakan. Hasil dari ujicoba kelompok kecil ini peneliti, dengan mengajukan 5 butir pertanyaan memperoleh rata-rata 100%. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa ketika diperkenalkan media permainan congklak

anak-anak kelihatan sangat senang, dan mereka mulai bertanya-tanya tentang cara memainkan permainan ini. Dengan demikian tidak perlu melakukan revisi terhadap media permainan congklak ini.

Setelah melakukan ujicoba, maka peneliti memperoleh produk akhir berupa alat permainan congklak yang dilengkapi dengan buku panduannya.



Gambar 4.1 Hasil Produk

E. SIMPULAN DAN SARAN

1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikembangkan, maka dapat disimpulkan:

- 1) Media permainan congklak yang dikembangkan dinyatakan layak melalui validasi dari beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan diperoleh bahwa dari 4 orang anak semua menjawab "Ya", dan uji coba kelompok kecil diperoleh hasil dari 6 orang anak menjawab "Ya".
- 2) Media permainan congklak yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Terpadu Citra Bakti.

2. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PAUD Terpadu Citra Bakti dapat disarankan kepada:

- 1) Bagi Guru
Guru-guru harus lebih kreatif dalam menciptakan permainan edukatif untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

- 2) Bagi Siswa
Semua materi yang dipelajari akan terasa sangat mudah jika disertai dengan rasa suka dan semangat dalam menghadapinya dan didukung oleh orang tua agar anak lebih semangat untuk belajar.
- 3) Bagi peneliti selanjutnya
Untuk lebih mengkaji hal-hal baru mengenai media permainan congklak sehingga dapat memberikan hal yang baru untuk kegiatan pembelajaran selanjutnya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Crain, Wiliam. (2007). *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi, Terjemahan Santoso, Y.* Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam berbagai aspeknya.* Jakarta: Kencana Media Group.
- Permendikbud No.137. (2014). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak.* Jakarta: Depdikbud.
- Agustin, Mubiar dan Syaodih, Ernawulan. (2008). *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana Perdana, Media Group.
- Arsyad, Azhar. (2001). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, S Arief. (2008). *Media Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Putri, Agustina. (2011). *Psikologi Perkembangan.* Surakarta: PGSDUMS.
- Rusmana. (2010). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua).* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa.* Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Widiantana. (2012). *Model Pembelajaran Konvensional.* Bandung: Pustaka Setia.

Tegeh, I Made dan I made Kirna.
Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. Jurnal Elektronik
Undiksha. Diakses Pada Tanggal 24 April 2021, dari
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>

