

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU ANGKA BERGAMBAR UNTUK ASPEK KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI TKK NEGERI WUE KECAMATAN WOLOMEZE KABUPATEN NGADA

Aurelia Nau¹⁾, Elisabeth Tantiana Ngura²⁾, Josep Marsianus Rewo³⁾

^{1,2}Program Studi PG-PAUD, ³Program Studi Pendidikan IPA
^{1,2,3}STKIP Citra Bakti

¹aurelianau010@gmail.com, ²elisabethngura@gmail.com, ³josmarrewosiu@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas hasil uji produk pengembangan media kartu angka bergambar pada anak usia dini di TKK Negeri Wue. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan dideskripsikan dalam langkah-langkah sistematis pengembangan media pembelajaran kartu bilangan yakni: 1) *Analysis*; (a) analisis kurikulum; (b) analisis kebutuhan peserta didik; (c) analisis kompetensi. 2) *Design*; (a) perancangan desain produk; (b) penyusunan materi; (c) penyusunan instrument. 3) *Development*; (a) pengembangan produk; (b) validasi ahli; (c) revisi ahli 4) *Implementation*; (a) uji kelayakan para ahli; (b) uji kelayakan pengguna media 5) *Evaluation* dari kriteria kelayakan seluruh ahli dan kelayakan dari uji perorangan serta kelompok kecil. Kelayakan media pembelajaran kartu angka bergambar adalah. 1) *review* ahli materi memperoleh nilai rata-rata 73% dengan kriteria (*valid*); 2) *review* ahli media memperoleh nilai rata-rata 73% dengan kriteria (*valid*); 3) *review ahli desain* memperoleh nilai rata-rata 73% dengan kriteria (*valid*); 4) uji coba kelayakan perorangan memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria (*sangat valid*); 5) uji coba kelayakan kelompok kecil memperoleh nilai rata-rata 100% dengan kriteria (*sangat valid*).

Abstract

The research of this development intends to know the test result quality of the development of pictorial number card product on the early childhood in wue staste kindergarten .this research uses development method ADDIE (*Analisis, design, development, implementation, evaluation*). Data analysis is using quantitative descriptive method. The result of development research is described in the systematic steps of the development of number card learning media namely 1) *Analysis* (a) curriculum analysis; (b) learners, needs analysis ; (c) competence analysis 2) *Design*; (a) Product design planning; (b) Theory preparation; (c) instrument preparation, 3) *Development*; (a) product development; (b) expert validation; (c) expert revision, 4) *Implementation*; (a) experts'qualification test; (b) media user qualification test; 5) *Evaluation* of the criteria of all experts'qualification and the qualification of the individual and small group test. The qualification of pictorial number card learning media is, 1) material expert review obtains average scores of 73% with criteria (*valid*); 2) media expert review obtains average scores of 73% with criteria (*valid*); 3) design expert review obtains average scores of 73% with criteria (*valid*); 4) individual qualification test obtains average scores of 100% with criteria (*very valid*); 5) small group qualification test obtains average scores of 100% with criteria (*very valid*).

Sejarah Artikel

Diterima: 26-07-2021
Direview: 20-12-2021
Disetujui: 31-01-2022

Kata Kunci

media, kartu, angka, kognitif

Article History

Received: 26-07-2021
Reviewed: 20-12-2021
Published: 31-01-2022

Key Words

media, card, numbers, cognitive

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dan dipandang sebagai kebutuhan dasar bagi masyarakat yang ingin maju. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang diberikan sebelum memasuki pendidikan dasar. Menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 (dalam Ngura, 2018: 1) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi 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 dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Peningkatan penyelenggaraan PAUD memegang peranan penting untuk kemajuan pendidikan di masa mendatang. Arti penting mendidik anak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa keemasan (*the golden age*), karena dalam rentang usia dari 0 sampai 5 tahun perkembangan fisik motorik dan berbahasa seorang anak akan tumbuh dengan pesat.

Prasekolah yang berlangsung antara empat sampai enam tahun merupakan masa awal yang penting bagi anak untuk merasakan bermain. Mengingat usia prasekolah merupakan usia bermain, maka bermain dapat digunakan sebagai sarana untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek kognitif, sosial, emosi, bahasa dan motorik. Hal inilah yang menjadikan bermain sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia, baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Dengan bermain, manusia diberikan kesempatan untuk merasakan kegembiraan dan kepuasan emosional serta meningkatkan kemampuan pola pikir anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dan menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak sebagaimana dikemukakan oleh Anderson (1993) *“Early childhood education is based on number of methodical didactic consideration the aim of which is provide opportunities for development of children personality”* Artinya pendidikan Taman Kanak-kanak memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak. Masa usia TKK merupakan masa yang sangat tepat untuk mengembangkan segala kemampuan yang telah dimiliki anak karena pada saat usia ini anak sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) tentang indikator perkembangan kognitif anak untuk meningkatkan kemampuan kognitif masalah sederhana antara lain sebagai berikut. 1) Menunjukkan aktifitas yang bersifat eksploratif, 2) meningkatkan kemampuan kognitif dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, 3) menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, 4) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

Pentingnya Perkembangan kognitif merupakan sebuah kemampuan daya pikir pada pendidikan anak usia dini yang dilakukan melalui panca indra dari apa yang di lihat, didengar, diraba atau dicitum. Pengembangan daya pikir dilakukan melalui proses pembelajaran dengan prinsip bermain sambil belajar sesuai dunia dan karakteristik anak usia dini. Susanto (dalam Hardiyanti, 2018:10) mengungkapkan kognitif adalah suatu berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan menimbang suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif bertujuan dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Perkembangan kognitif usia 5-6 tahun sesuai dengan Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan Nasional Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Kecerdasan adalah anugerah istimewa yang dimiliki oleh manusia untuk menyelesaikan masalah, dan menciptakan semua hal yang dapat dimanfaatkan manusia (Minarti, 2013: 6). Kecerdasan dapat berkembang dari luar individu dan meningkat melalui interaksi dengan orang lain. Dalam sekolah kecerdasan numerik sangatlah penting, kecerdasan ini dapat diketahui melalui tes kecerdasan numerik. Subtes kecerdasan ini terdiri dari perhitungan secara matematis, kemampuan berpikir dengan logis, kemampuan dalam menyelesaikan pemecahan dari suatu masalah, dan kemampuan ketajaman dalam membedakan pola-pola *numeric* serta hubungannya. Subtensi kecerdasan anak dalam mengenal kartu angka bergambar.

Berdasarkan hasil Observasi Pada tanggal 23 November 2017 di TKK Negeri Wue Kecamatan Wolomeze Kabupaten Ngada adapun masalah yang terjadi pada anak Kelompok B TKK Negeri Wue ternyata dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran kemampuan kognitif anak masih sangat rendah. Hal ini dikarenakan guru masih mengandalkan media pembelajaran yang sudah di buat atau di terbitkan oleh pemerintah setempat, sehingga proses pembelajaran kematangan dalam meningkatkan kognitif anak belum diimplementasikan secara maksimal, seperti kurangnya kemampuan anak dalam membedakan angka dan huruf akibat model pembelajaran yang cenderung mengarahkan anak pada kemampuan psikomotor ketimbang pada kemampuan yang mengembangkan daya nalar dan logika anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka solusi yang ditawarkan, guru perlu menggunakan media kartu angka bergambar, media kartu angka bergambar berupa gambar dan simbol bilangan (angka) yang diprint atau dicetak menggunakan kertas foto sejenisnya, lalu dilaminating dengan ukuran panjang 12 cm dan lebar 6 cm, kartu ini dibuat sesuai keperluan dan tingkat perkembangan anak. Melihat kenyataan tersebut, penulis merasa perlu adanya perubahan strategi pembelajaran di kelas. Untuk itu penulis mencoba meneliti penerapan permainan kartu angka bergambar pada anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Melalui pengamatan yang peneliti temui di lapangan

dalam pelaksanaan kegiatan observasi belum meningkatnya kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan ketidak tepatan penggunaan pola atau strategi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan belajar anak usia dini. Pendekatan atau strategi yang diberikan guru kepada anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kognitif anak tingkat usia dini belum maksimal. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Permainan Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan kemampuan kognitif Anak Usia Dini Pada TKK Negeri Wue Kecamatan Wolomeze Kabupaten Ngada Tahun Ajaran 2018/2019.

Berdasarkan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian pengembangan ini adalah 1) Bagaimana rancangan atau desain media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Wue. 2) Bagaimana tingkat kelayakan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Wue.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk 1) Menjelaskan cara merancang atau mendesain media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Wue. 2) Mengetahui kelayakan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini di TKK Negeri Wue.

Spesifikasi prodak yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media kartu angka bergambar ini adalah sebagai berikut. 1) Spesifikasi Bentuk. (1) Bentuk media kartu angka bergambar ini berbentuk persegi panjang dan didesain dengan warna warni yang berbeda. (2) Sketsa media kartu angka bergambar disesuaikan dengan materi pembelajaran. (3) Teknik media kartu angka bergambar yang digunakan hanya teknik menempel secara berurutan. (4) Bahan yang digunakan berupa bahan-bahan jadi seperti kain vlanel, bingkai yang terbuat dari tripleks dan kertas foto yang sudah dicetak atau diprint bertemakan angka dan gambar buah – buahan. 2) Spesifikasi Isi. Spesifikasi isi dari setiap kartu angka bergambar ini dibuat warna latar yang berbeda-beda. Pada bagian depan media kartu angka bergambar terdapat angka 1-9 dengan warna yang berbeda-beda terdapat identitas nama dari kartu angka bergambar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R & D). Salah satu model desain pembelajaran yang sifatnya generik yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (Rahman & Amri, 2013) . Salah satu

fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri

Prosedur pengembangan

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model *ADDIE*. Prosedur pengembangan desain model *ADDIE* adalah sebagai berikut.

Analysis (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013 yang dibuat oleh Depdiknas dan diterbitkan oleh BSNP. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat media kartu angka bergambar dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan anak untuk lebih aktif (*student center*). Anak belajar sambil bermain, dengan demikian sebagai peneliti harus menyiapkan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran anak. Selain analisis kurikulum, dilakukan analisis kebutuhan siswa. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui secara detail kondisi peserta didik. Hasil dari analisis ini akan dijadikan sebagai pedoman untuk menyusun dan mengembangkan media kartu angka bergambar. Misalnya anak yang kurang aktif dalam mengikuti pelajaran, maka dengan adanya kartu angka bergambara akan terdorong keinginan anak untuk belajar. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dan yang utuh dengan alat-alat pendukung pada pengenalan media kartu angka bergambar.

Design (Perancangan)

Pada tahap desain ini di bagi kedalam tiga tahap antara lain: 1) Perancangan Desain Produk. Peneliti mulai membuat konsep permainan menggunakan media kartu angka bergambar yang disesuaikan dengan materi dan kompetensi yang akan digunakan. 2) Penyusunan Aturan Permainan. Pada tahap ini dijelaskan bahwa media yang akan dibuat adalah sebuah media permainan edukatif,, maka anak belajar melalui bermain. Dalam permainan ini terdapat beberapa peraturan permainan yang harus diikuti anak. 3) Menyusun Instrumen Penilaian Produk. Peneliti membuat angket yang ditujukan untuk penilaian pada media kartu angka bergambar yang akan diberikan pada ahli materi, ahli media, dan anak usia dini di TKK Negeri Wue.

Development (Pengembangan)

Pada tahap ini akan dikembangkan media kartu angka bergambar, yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli desain pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan akan dilakukan sebagai berikut. 1) Pembuatan Produk. Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada pengembangan media kartu angka bergambar. 2) Validasi ahli. Pada tahap ini produk yang selesai dibuat divalidasi oleh ahli materi (dosen),

Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan. 3) Revisi I. Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Implementation (Implementasi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap implementasi meliputi. 1) Uji Coba Perorangan. Peneliti melakukan uji coba terhadap media yang telah diproduksi dan telah divalidasi oleh ahli. Uji coba terbatas dilakukan dengan subjek 3 orang anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Wue. 2) Uji Coba Kelompok Kecil. Setelah melakukan uji coba dengan subjek satu anak dan dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dengan subjek 5 orang anak di Negeri beiposo. 3) Revisi II (jika diperlukan). Setelah uji coba kelompok kecil maka dilakukan revisi kembali jika diperlukan revisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. 4) Produk Akhir. Dari hasil uji coba maka didapatkan produk akhir berupa media kartu angka bergambar.

Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk kartu angka bergambar. Data-data yang diperoleh dianalisis untuk diketahui revisi yang perlu dilakukan serta menganalisis apakah produk yang dikembangkan sudah dapat dikatakan praktis dan valid.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Metode Wawancara. Suatu cara untuk menggali pendapat, perasaan, sikap, pandangan, proses berpikir, proses penginderaan dan berbagai hal yang merupakan tingkah laku yang tidak dapat ditangkap langsung atau melalui metode observasi. Wawancara ini ditujukan bagi: (1) Guru Taman Kanak-kanak untuk mengetahui pengembangan tujuan pembelajaran yang digunakan di Taman Kanak-kanak yang menjadi tempat penelitian, (2) Peserta didik di TKK Negeri Wue kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. 2) Metode Angket. Arikunto (2006: 151) berpendapat bahwa, angket sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang peneliti ketahui. 3) Metode Dokumentasi. Metode dokumentasi (Arikunto, 2006: 231) adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku. Pada penelitian ini metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data-data tertulis tentang foto kegiatan anak

yang merupakan perlengkapan bahwa kegiatan yang telah direncanakan atau telah dilaksanakan.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu, teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. 1) Teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media kartu angka bergambar yang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran. 2) Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif prosentasi.

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut.

Tabel 1. Tingkat Validitas

No	Persentase	Nilai	Kategori
1	86%-100%	A	Sangat valid
2	71%-85%	B	Valid
3	56%-70%	C	Cukup valid
4	>56%	D	Kurang Valid

Sumber. Buku Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti, 2020 (66)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Tahap *Analyze* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di TKK Negeri Wue. Peneliti melakukan observasi mengenai kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas B. Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan informasi mengenai perkembangan anak, dari 12 anak terdapat 6 anak yang masih mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan diantaranya menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan lambang bilangan dengan bilangan dengan benar. Hal ini disebabkan karena terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seperti penggunaan metode pembelajaran ceramah, guru masih mengalami kesulitan dalam memilih media pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian anak. Karena banyaknya tema dan sub tema yang ada, keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media mengakibatkan media yang digunakan kurang variatif sehingga proses belajar menjadi monoton, dan juga beberapa anak terlihat kurang bersemangat dan aktif karena merasa pembelajaran. Berikut ini akan dijelaskan uraian dari masing-masing tahap analisis sebagai berikut. 1) Analisis Kurikulum. Analisis kurikulum dimaksudkan untuk mengkaji K-13 PAUD yang terdapat dalam Permendikbud No. 146 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan

Anak dengan kajian khusus pada aspek kognitif. Lingkup perkembangan kognitif yang akan dikembangkan melalui permainan kartu angka bergambar ini yaitu berpikir simbolik dengan indikator yang harus dicapai yaitu 1) menyebutkan lambang bilangan 0-9, 2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Penyesuaian isi materi pada permainan kartu angka bergambar dilakukan dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan anak untuk lebih aktif (*student centre*) dengan metode pembelajaran sambil bermain.

2) Analisis Kebutuhan Peserta Didik. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis untuk mengetahui kemampuan berhitung anak dalam mengenal angka 0-9. Ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak masih cukup. Salah satu faktor yang menghambat kemampuan berhitung anak yaitu media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran kurang cocok dengan tingkat perkembangan anak. Maka dari itu peneliti mengembangkan media kartu angka bergambar. Media kartu angka bergambar dapat menjadi alternative media pembelajaran karena tampilannya menarik sehingga membuat siswa lebih senang belajar sambil bermain. Media ini dapat membantu mengasah otak anak terhadap materi yang dipelajari hari itu. Anak membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan semangat mereka untuk lebih aktif, dan juga anak anak lebih mengingat lambang bilangan melalui permainan kartu angka bergambar tersebut.

3) Analisis Kompetensi. Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang tercantum dalam RPPH dan akan dimuat dalam media pembelajaran permainan kartu angka bergambar. Analisis kurikulum dan analisis kompetensi menghasilkan model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang dikembangkan. RPPH dibuat dengan pencapaian indikator dan tujuan pembelajaran yang memuat makna secara operasional sehingga peneliti dapat secara langsung menilai kemampuan anak sesuai dengan pencapaian anak tersebut.

Tahap *Design* (Desain)

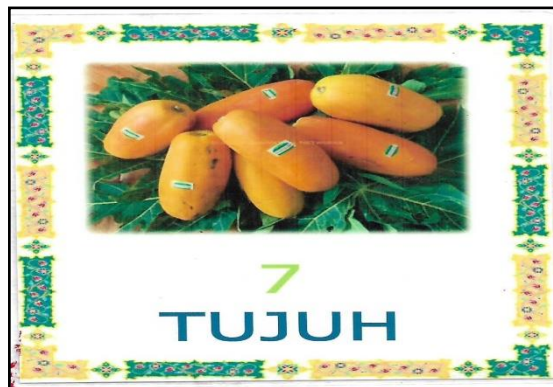
Tahap yang kedua ini adalah tahap perancangan media pembelajaran, dalam tahap ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu: 1) Perancang Desain Produk. Hasil analisis pada tahap analisis dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media kartu angka bergambar. Media yang akan dikembangkan adalah berupa kartu angka bergambar untuk anak usia dini kelompok B dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap desain ini adalah mencari gambar-gambar buah-buahan yang dekat dengan anak atau yang anak tahu, seperti buah nanas, pisang, jeruk, stroberi, jambu, sirsak, pepaya, kelapa, mangga dan apel.

2) Perancang Aturan Permainan. Pada tahap ini peneliti membuat peraturan permainan kartu angka bergambar yang sesuai dengan kemampuan anak usia dini, peraturannya sama seperti peraturan permainan kartu angka pada umumnya. Guru menyuruh anak mengambil kartu angka bergambar secara acak anak diminta untuk

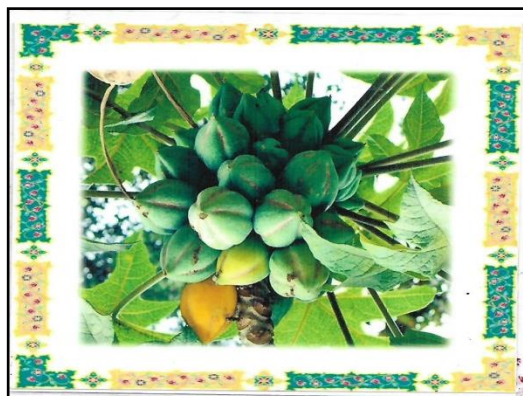
menghitung jumlah buah yang terdapat pada bagian belakang kartu angka bergambar, misalnya angka 1 buahnya satu. Setelah menghitung jumlah buah pada kartu angka bergambar, anak diminta mengebutkan angka-angka yang terdapat pada kartu angka bergambar. Pada tahap ahir guru menayakan perasaan kepada anak – anak selama bermain kartu angka bergambar. 3) Menyusun Instrumen Penilaian Produk. Pada tahap ini peneliti menyusun intrumen penilaian kualitas media berupa angket daftar isian (*checklist*) untuk ahli materi, ahli media, ahli desain dan anak usia dini di TKK Negeri Wue.

Tahap *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan tahapan produksi dimana segala sesuatu yang telah dibuat dalam tahapan desain menjadi nyata. Pada tahap ini, akan dikembangkan media kartu angka bergambar, yang didasarkan pada hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran yang dilengkapi dengan buku pedoman penggunaan media kartu angka bergambar yang terdiri dari bagian-bagian penting dalam panduan penggunaan media kartu angka bergambar. Media kartu angka bergambar yang sudah dikembangkan beserta buku panduan penggunaan media kartu angka bergambar dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tampak Depan Media Kartu Angka Bergambar



Gambar 2. Tampak Belakang Media Kartu Angka Bergambar

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi ini, dilakukan uji coba produk pengembangan media kartu angka bergambar yang divalidasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan anak sebagai pengguna produk.

Data Hasil Uji Coba Ahli Materi

Uji coba ahli konten dengan melibatkan 1 orang dosen Stkip Citra Bakti Ngada. Ahli konten dengan Ibu Natalia Rosalina Rawa, M.Pd. Beliau adalah dosen dari STKIP Citra Bakti Ngada.

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi isi materi yang terdapat dalam pengembangan media kartu angka bergambar yang dikembangkan dan untuk meningkatkan kualitas media kartu angka bergambar. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner.

Berdasarkan uji coba ahli konten, media kartu angka bergambar yang dikembangkan yang dikembangkan ini berada pada kriteria valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 73%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Desain

Setelah mendapatkan penilaian dari ahli desain, media kartu angka bergambar yang dikembangkan dan di ujicobakan kepada ahli desain pembelajaran untuk mendapatkan penilaian, komentar dan saran terhadap produk dari segi desain pembelajaran di ujicobakan seorang ahli desain pembelajaran atas nama Ferdinandus Bate Dopo, S. Fil, M.Pd. Beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti Ngada. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi pengembangan media kartu angka bergambar yang dikembangkan serta meningkatkan kualitas media kartu angka bergambar ini. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media kartu kata bergambar yang dikembangkan.

Berdasarkan uji coba ahli desain terhadap media kartu angka bergambar yang dikembangkan ini berada pada kriteria valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 73%.

Data Hasil Uji Coba Ahli Media

Uji coba ahli media dilakukan oleh Ferdinandus Bate Dopo, S. Fil, M.Pd. Beliau adalah dosen STKIP Citra Bakti, yang dipercayakan sebagai ahli media dengan bidang keilmuan teknologi pembelajaran. Uji coba dilakukan untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan untuk merevisi Media kartu kata bergambar AUD yang dikembangkan serta meningkatkan kualitas Media kartu kata bergambarAUD ini. Hasil uji coba diperoleh dengan cara penilaian melalui lembar kuisioner. Penilaian dilakukan setelah validator mengkaji media kartu angka bergambar AUD yang dikembangkan

Berdasarkan uji coba ahli media terhadap media balok angka yang dikembangkan ini berada pada kriteria valid dengan rata-rata skor yang diperoleh yaitu 73%.

Data Hasil Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil Sebagai Pengguna Produk

Dari hasil uji coba perorangan 3 orang anak di TKK Negri Wue semua anak terlihat sangat senang, yang menunjukkan bahwa media sudah jelas dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon anak yang menjawab “ya” adalah 18 dapat dikategorikan bahwa kualitas media kartu angka bergambar ini berdasarkan tanggapan 3 anak, dengan rata-rata skor yang diperoleh adalah 100% maka media dalam kriteria “**Sangat Valid**” sehingga bisa dilanjutkan kepada uji kelompok kecil. Hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan rata-rata skor 100 berdasarkan kriteria kelayakan produk, skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media kartu angka bergambar layak digunakan bagi anak. Dengan demikian media tidak perlu direvisi.

Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang dilakukan untuk merevisi setiap tahap- tahap pengembangan lainnya, berikut merupakan hasil evaluasi dari setiap tahap.

Revisi Tahap Analisis

Revisi pada tahap analisis yaitu analisis RPPH dengan tema tanaman dan sub tema buah-buahan, yang kemudian peneliti melakukan revisi berdasarkan komentar yang diberikan oleh dosen pembimbing. Hasil revisi pada tahap analisis ini adalah kelengkapan komponen RPPH setiap KI dan KD harus dijabarkan secara detail serta terurut, keluasan rumusan tujuan harus dibuat secara terperinci, ketepatan dalam merumuskan indikator harus jelas dan terperinci, ketepatan memilih metode harus jelas dengan menggunakan metode apa yang akan digunakan, harus ada kesesuaian antar materi dengan tujuan.

Revisi Tahap Desain

Peneliti membuat perancangan media berdasarkan hasil analisis. Hasil revisi pada tahap desain berdasarkan komentar dari dosen pembimbing adalah media-media yang dikembangkan harus sepraktis dan semenarik mungkin untuk anak usia dini yang dapat mendukung anak terhadap pemahaman tema dan sub tema. Selain itu, tata tulisan angka harus jelas yang bisa dipahami anak, warna gambar dibuat lebih menarik lagi, menambahkan panduan penggunaan media, *cover* buku panduan baik *cover* depan maupun *cover* belakang dibuat menarik.

Revisi Tahap Pengembangan

Revisi tahap *development* atau pengembangan, peneliti mengkonversi gambar dalam media yang dibuat dari program *microsoft word 2007* ke dalam aplikasi *photo shop* kemudian untuk bagian kata pengantar sampai pada jaring tema menggunakan *microsoft word 2007*. Hasil revisi pada tahap pengembangan berdasarkan komentar dosen pembimbing adalah perbaikan pada kualitas foto atau gambar dan tata letak gambar.

Pembahasan

Pengembangan media kartu angka bergambar ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari 5 tahap yaitu, (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*implementation*), (5) Evaluasi (*evaluation*). Berikut adalah penjelasan dari masing – masing tahapan pengembangan.

1) Tahapan analisis (*Analyze*)

Pada tahapan analisis ini terbagi atas tiga tahapan yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis kompetensi. Pada tahapan analisis kurikulum peneliti mengajukan tentang kurikulum yang digunakan disekolah tersebut adalah kurikulum 2013 PAUD yang dibuat oleh permendikbud No.146 tahun 2014. Dengan kajian khusus pada aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Dalam standar nasional PAUD No.137 yang memuat tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini. Dalam standar nasional PAUD yang memuat standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA). Pada tahap analisis kebutuhan anak anak, peneliti menganalisis kebutuhan anak usia dini di Tkk Negeri Wue. Peneliti menciptakan sebuah media pembelajaran yang edukatif dan menarik yaitu media kartu angka bergambar, sehingga anak menjadi pembelajaran yang aktif. Pada tahap analisis ini peneliti menggunakan KI-3, KI-4, dan KD 3.6 dan 4.6 sebagai acuan penguatan media dalam proses pembelajaran karena dalam pembelajaran anak usia dini (PAUD). Memegang peran penting dalam kehidupan manusia melalui proses pembelajaran yang tepat, anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih luas tentang bagaimana cara menghitung angka yang baik dan benar, melalui pengembangan pembelajaran kartu angka bergambar anak dapat mengalami proses pengembangan bahasa, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan nilai moral, aspek sosial emosional, aspek perkembangan fisik motorik halus, dan aspek seni. Keenam aspek perkembangan tersebut sangat penting dikembangkan pada anak usia dini dengan baik. Karena salah satu tujuan pendidikan anak usia dini atau PAUD adalah membina dan menumbuhkembangkan potensi – potensi yang dikembangkan.

2) Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang konsep media kartu angka bergambar, yang sesuai dengan materi, dan kompetensi yang ada pada RPPH. Media pembelajaran kartu angka bergambar ini adalah kartu yang terbuat dari kertas foto putih, beserta gambar kata dari tema tanaman, diprint dan dilaminating. Gambar yang digunakan dalam kartu ialah gambar – gambar buah - buahan yang ada di sekitar lingkungan dan dari internet. Gambar tersebut adalah labu, mangga apel, pisang, tomat, jeruk, pepaya, mangga arumanis, kelapa. Dalam tahapan ini juga peneliti membuat strategi permainan dengan menggunakan kartu angka bergambar, karena pembelajaran di TTK ialah belajar seraya bermain dan menyusun instrument akan peneliti media pembelajaran media kartu angka bergambar. Instrument ini

akan diberikan kepada ahli media, ahli materi dan ahli desain serta anak usia dini di TKK Negeri Wue sebagai penggunaan media pembelajaran kartu angka bergambar.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan (*Development*), peneliti mengembangkan media kartu angka bergambar yang sudah dirancang di tahap perancangan. Kemudian peneliti melakukan uji kelayakan oleh ahli.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi, media pembelajaran kartu angka bergambar dilakukan uji coba perorangan dan uji kelompok kecil. Pada tahap uji coba perorangan responden siswa sangat senang belajar dengan media kartu angka bergambar. Penilaian uji coba perorangan dikategorikan "**sangat valid**" dengan rata-rata hasil analisis yang diperoleh dari 6 indikator yang diukur adalah 100%. Pada tahap uji kelompok kecil respon siswa sangat senang dan sangat antusias dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartu angka bergambar. 100% dapat mengenal angka dan gambar 95 % anak dapat menghitung angka dengan baik anak usia dini bahkan ada yang meminta media kartu angka bergambar tersebut untuk membawa kerumah mereka masing-masing. Media kartu angka bergambar yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah sesuai dengan kurikulum PAUD 2013 yang berlaku serta kompetensi yang digunakan dalam proses belajar. Media pembelajaran pada anak usia dini lebih dikenal dengan istilah alat permainan edukatif. Media pembelajaran hendaknya multiguna walaupun ditunjukkan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan lainnya.

Berdasarkan respon anak terhadap media pembelajaran kartu angka bergambar ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak Arsyad (2002:24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa bagi anak usia dini dalam proses pemberian rangsangan.

Hasil uji coba media pembelajaran kartu angka bergambar oleh siswa sebagai penggunaan produk ada pada kategori sangat valid. Hal ini dikarenakan gambar kombinasi gambar kata membuat anak lebih mudah memahami materi. Karena media gambar adalah penyampaian pesan yang sangat baik untuk anak. Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh Azhar Aryad (2011:16:17), bahwa media visual berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran sehingga memungkinkan anak memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu angka bergambar memenuhi unsur kelayakan dalam aspek kemampuan kognitif pada anak usia dini di TKK Negeri Wue.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media kartu angka bergambar layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini di TKK Negeri Wue. Hasil pengembangan media kartu angka bergambar Anak Usia Dini terdiri dari beberapa bagian diantaranya panduan penggunaan media kartu angka bergambar dan kemasan media kartu angka bergambar. Media kartu angka bergambar yang dikembangkan ini kemudian dilakukan uji coba oleh ahli konten/materi, ahli media, ahli desain, uji perorangan dan kelompok kecil kepada anak di TKK Negeri Wue sebagai pengguna produk. Hasil uji coba dari ahli konten/materi, ahli media dan ahli desain diperoleh dengan cara penilaian melalui kuisisioner, sedangkan tahap uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil menggunakan instrumen pengumpulan data berupa wawancara menggunakan skala Guttman.

Hasil uji coba yang dilakukan oleh ahli konten/materi terhadap kualitas media kartu angka bergambar dikategorikan "**valid**", kualitas media kartu angka bergambar berdasarkan hasil uji coba ahli media dikategorikan "**valid**", kualitas media kartu angka bergambar berdasarkan uji coba ahli desain dikategorikan "**valid**", kualitas media kartu angka bergambar berdasarkan uji coba perorangan dikategorikan "**sangat valid**" dan kualitas media kartu angka bergambar berdasarkan uji coba kelompok kecil dikategorikan "**sangat valid**". Dengan demikian, berdasarkan hasil uji coba media kartu angka bergambar oleh ahli dan anak usia dini di TKK Negeri Wue. Dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kesimpulan akhir media kartu angka bergambar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di TKK Negeri Wue. Agar dapat mengatasi anak yang lamban dalam perkembangan bahasanya, guru melakukan pendekatan kepada anak dengan memotivasi, mendorong, dan mengarahkan anak dengan baik sehingga anak dapat mengerti dengan baik. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Nasareth We itu sangat berbeda-beda atau bervariasi. Walaupun berbeda-beda tetapi secara keseluruhan perkembangan bahasa mereka itu baik.

Saran

Diharapkan kepada para guru agar mampu menerapkan media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran menggunakan kartu angka bergambar sehingga dapat menghasilkan anak didik yang cerdas. Perlu menyediakan fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran media kartu angka bergambar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini. Disarankan kepada peneliti lain perlu melakukan

pengembangan lebih lanjut agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dayton. (2012). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gavamedia.
- Djamarah, dkk. (2016). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta .
- Khoirunnia, Dinda. (2018). *Hubungan penggunaan kartu angka bergambar dengan kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak usia 4-5 tahun*. Skripsi. Universitas lampung.
- Oka, Gde Putu Arya. (2017). *Model konseptual pengembangan produk pembelajaran beserta teknik evaluasi*. Ed.1, cet.1-Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti. (2020). Edisi III.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rahman, Muhammad. Amri, Sofan. (2013). *Strategi dan desain pengembangan system pembelajaran*. Jakarta: prestasu pusakaraya.
- Tadkirotun, Mudfiroh. (2017). *Pengembangan kecerdasan majemuk*. Tangerang : Universitas Terbuka.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional..