

---

## Pengembangan Media Audio Visual Berbasis *Cooperative Script* Pada Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

Hartatiana<sup>1</sup>, Indah Dwi Sartika<sup>2</sup>, Indri Karlini<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>UIN Raden Fatah Palembang  
E-mail : indrikarlini73@gmail.com

---

### Article History:

Received: 02 Februari 2022

Revised: 05 Februari 2022

Accepted: 06 Februari 2022

**Keywords:** *Lambang  
Bilangan, Audio Visual,  
Cooperative Script.*

**Abstract:** *Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Media Audio Visual Berbasis Cooperative Script pada kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 di KB A-Farah Desa Seri Kembang III yang Valid, Praktis. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah Metode penelitian Research And Development. Adapun langkah-langkah penelitian yang digunakan adalah menggunakan tahapan Analisis, Desain, Development, Implementasi dan Evaluasi. Selanjutnya, Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik penilaian kelayakan dan angket penilaian kelayakan digunakan untuk menilai kelayakan media audio visual yang dikembangkan oleh pakar ahli media dan angket digunakan untuk mengetahui kelayakan terhadap media yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil pengembangan Media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil rata-rata skor penilaian dari validator ahli media mendapat 4,89 dengan kategori sangat layak digunakan. Untuk ahli materi mendapat 4,83. sehingga dapat dinyatakan sangat layak digunakan. dan hasil angket lembar observasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak menunjukkan media audio visual berbasis cooperative script yang dikembangkan berkualitas sangat setuju dengan skor rata-rata 84% dengan kategori sangat setuju. Hasil keefektifan diperoleh bahwa presentase keberhasilan pre test 29% sedangkan post test 84%. Presentase keberhasilan post tes meningkat, dapat disimpulkan bahwa media audio visual praktis untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak.*

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi dasar bagi setiap individu dalam menjalankan nilai-nilai kehidupan. Semakin besar keinginan yang hendak dicapai oleh manusia maka, semakin besar tingkat pengetahuan yang dimiliki. Pendidikan menjadi alat bantu bagi setiap individu manusia agar dapat

mengetahui apa yang belum diketahuinya dan agar dapat mencapai cita-citanya.

Pada dasarnya kegiatan pembelajaran anak usia dini perlu memperhatikan media pembelajaran dan model pembelajaran yang tepat dalam setiap kondisi. Berhubungan dengan munculnya virus corona yang mengakibatkan anak tidak dapat belajar di sekolah dan membuat orang tua menjadi guru anak ketika dirumah, sehingga perlunya memilih media dan model pembelajaran yang lebih menarik untuk di terapkan. Sehubungan dengan hal tersebut guru perlu mengembangkan media pembelajaran berbasis model pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik agar kemampuan mengenal lambang bilangan menjadi lebih baik.

Kemampuan bekerja sama merupakan salah satu kemampuan dalam Pola perilaku sosial menurut Hurlock. Semakin banyak kesempatan yang anak miliki untuk melakukan suatu hal bersama-sama, semakin cepat anak belajar melakukannya dengan cara bekerja sama. Kemampuan bekerja sama penting Untuk dilatihkan sejak dini, karena pada proses bekerja sama anak dapat Mengembangkan kemampuan sosial emosional seperti bagaimana anak bisa Berbagi, tanggung jawab, saling membantu, dan berinteraksi dalam menyelesaikan Tugas bersama dengan kelompoknya (Elizabet, 2015) Untuk dapat menyelesaikan tugas bersama Dengan kelompoknya, maka beberapa sikap yang diantaranya meliputi adanya Saling berinteraksi, saling membantu dan tanggung jawab. Hal ini diperkuat oleh teori Parten oleh Santrock, yang Menyatakan bahwa tahapan cooperative play atau bermain secara kelompok dan Kerja sama sudah terlihat pada tahun-tahun prasekolah dan masa pertengahan Anak. (Sudrajat, 2015) Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran cooperative adalah proses belajar yang dilaksanakan bersama dengan kelompok.

Menurut Sudrajat model pembelajaran cooperative script adalah model pembelajaran dimana siswa bekerja secara berpasangan Menurut penelitian salamiah dengan judul penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Metri Menyimak Cerita Siswa Kelas VI SD Negeri 020 Tembilahan Hilir, menjelaskan model pembelajaran skript dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak berita. Penggunaan model ini dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Salamiah, Vol.1 No.1 Januari 2018) Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran cooperative script model pembelajaran yang dilaksanakan secara berpasangan, mengingat adanya kebijakan untuk belajar dirumah bersama orang tua maka teman belajar anak dirumah adalah orang tua atau wali anak.

Menurut penelitian yang di lakukan oleh Sumardi dengan judul Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media *Play Dough* bahwa “Pengenalan lambang bilangan sangat penting bagi anak usia dini. Banyak hal disekitar anak yang berhubungan dengan lambang bilangan. Lambang bilangan merupakan aspek dasar matematika”. (Sumardi, 2017) Lambang bilangan merupakan dasar dalam pengenalan ilmu matematika yang akan dikembangkan dalam ilmu matematika yang lebih tinggi, melihat matematika sangat berpengaruh dalam kehidupan baik itu untuk penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan untuk kehidupan sehari-hari contohnya menghitung jumlah mata, jari-jari, jumlah keluarga dan lain sebagainya, sehingga perlunya dasar matematika yaitu mengenal lambang bilangan.

Mengenai pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini sangat penting karena sebagai dasar pengenalan matematika dan lambang bilangan juga bermanfaat bagi anak karena banyak berhubungan dengan objek-objek sederhana yang akan anak temukan di kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan pemantauan di masa pandemi Covid-19 saat ini, anak di KB Al-Farah Desa Seri

---

Kembang III Kecamatan Payaraman Kabupaten Ogan Ilir Sumatera Selatan tidak dapat belajar di sekolah sehingga proses sosialisasi dan kemampuan mengenal lambang bilangan yang terjadi pada anak berdampak rendah.

Dilihat dari observasi awal dari 10 anak terdapat 6 anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan. Oleh sebab itu, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan secara berpasangan antara anak dan orang tua yang dimana model pembelajaran yang dilaksanakan secara berpasangan itu adalah model pembelajaran Kooperatif Script. Model pembelajaran Kooperatif script merupakan metode belajar dimana anak bekerja berpasangan dan bergantian secara lisan, model ini dapat diterapkan pada pembelajaran yang bersifat kognitif. (Rima Meilani, vol. 1 no. 1 2016)Melihat pengertian model pembelajaran cooperative Script ini bekerja secara berpasangan yang tidak mengumpulkan anak secara kelompok besar, sehingga menurut peneliti model ini baik digunakan dalam masa pandemi sekarang ini karena anak dapat berpasangan dengan orang tuanya. model pembelajaran ini lebih memberikan keuntungan bagi anak disebabkan model ini lebih mengarah kepada terbentuknya kemandirian belajar anak dan anak masih dibawah bimbingan atau arahan orang tua dan guru dalam menegrikan tugas-tugas yang diberikan, namun tetap memberikan kebebasan kerekpresi dalam belajar.

## LANDASAN TEORI

Pengertian media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Jadi ada tiga konsep yang mendasari batasan mediapembelajaran di atas yaitu konsep komunikasi, konsep sistem dan konsep pembelajaran. (M.Miftah, vol.1 no.2, 2013)Jadi dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berupa alat yang dapat menyampaikan pesan dalam pembelajaran. media pembelajaran berguna untuk memberikan kemudahan bagi guru dan anak dalam proses belajar dan mengajar.

Pernyataan yang menganjurkan perancangan sendiri media video tersebut sejalan dengan pendapat Nurseto dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media video pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran video interaktif yang ditujukan untuk siswa.Bahwa media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan didengar seperti video. *Cooperative script* adalah metode pembelajaran dimana peserta didik berkerja berpasangan dan mengikhtisarkan bagian-bagian dari materi yang dipelajari. Metode cooperative script membuat peserta didik dapat terlibat aktif di dalam proses pembelajaran. Sehingga metode *cooperative script* dapat melatih peserta didik untuk mengingat materi yang telah dipelajari, saling bekerja sama serta dapat terlibat secara aktif di dalam proses pembelajaran. Teknik pembelajaran *cooperative script* adalah suatu metode belajar di mana peserta didik bekerja secara berpasangan dan secara bergantian menyampaikan hasil ringkasan materi yang dipelajari. Jadi model pembelajaran ini menglompokkan dengan cara mencari pasangan.

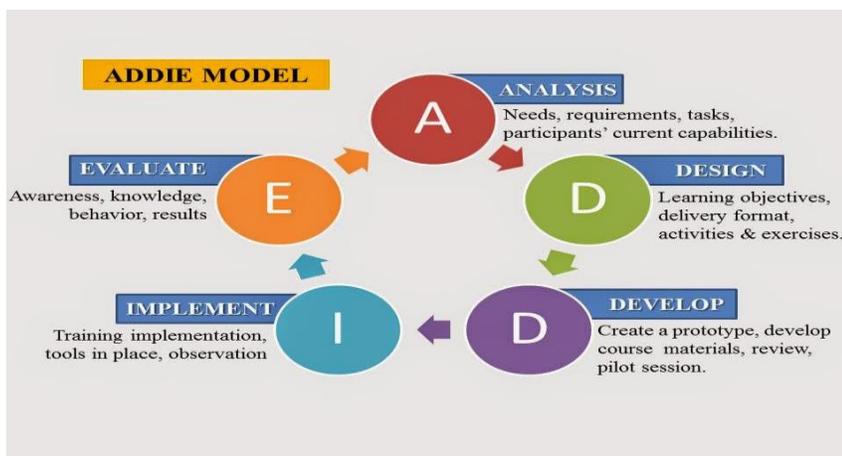
Metode *cooperative script* memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk berani menyampaikan pendapatnya, selain itu peserta didik dapat saling bekerjasama dan menghargai pendapat orang lain. Selain itu, metode ini diharapkan dapat membuat peserta didik mengembangkan ide-ide pokok ataupun gagasan mengenai materi pelajaran. Pendapat mengenai metode cooperative script disampaikan oleh Schank dan Abelson, menurut mereka metode *cooperative script* adalah pembelajaran yang menggambarkan interaksi peserta didik seperti penggambaran kehidupan sosial peserta didik dalam lingkungannya, dalam keluarga, kelompok

masyarakat, dan dalam masyarakat yang lebih luas. pengenalan matemtika bagi anak prasekolah dapat membantu anak dalam mengenal suatu jumlah benda, mengenal waktu, mengenal ukuran, dan lain-lain yang berhubungan dengan matematika.

Pengenalan kemampuan lambang bilangan anak usia dini di Taman Kanak-kanak memiliki tujuan untuk memperkenalkan anak dalam berhitung permulaan. Menurut Susanto perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia 4-6 tahun yaitu: a) membilang, (b) menyebut urutan bilangan dari 1-20, (c) membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda, (e) menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis), (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit. (Susanto, 2011) Bahwa perkembangan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebut urutan bilangan dari 1-10, membilang sampai 10, menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10 (anak tidak disuruh menulis). Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran teams game tournament dan media pendukung lainnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian *Research And Development* menggunakan model ADDIE. Metode ini digunakan untuk menguji hipotesis dalam melihat Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Cooperative Script pada kemampuan mengenal bilangan pada anak usia 4-5 di KB Al-Farah di Desa Seri Kembang III.

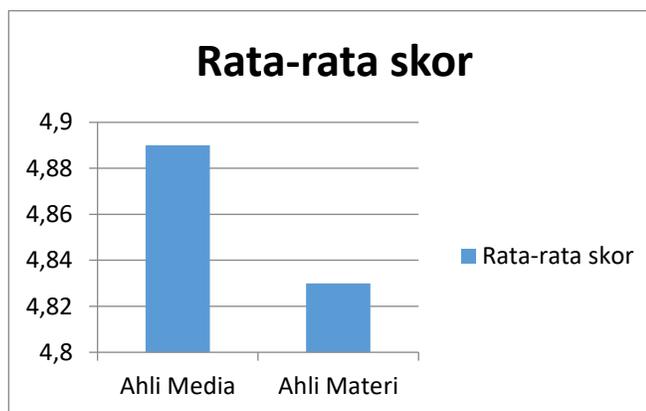


Gambar 1. Langkah Penelitian Model ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Kevalidan

Analisis hasil penilaian para ahli terhadap produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli media. Berikut dapat dilihat perbandingannya :



**Gambar 2. Hasil Rata-Rata Skor Penilaian  
Ahli Media Dan Ahli Materi**

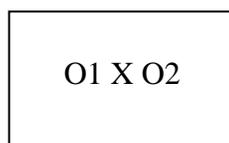
Berdasarkan rata-rata skor dari tiap-tiap validator yang telah diperoleh didapatkan hasil 4,89 dari ahli media dan 4,83 dari ahli materi. Berdasarkan penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari tiap-tiap validator bahwa penilaian terhadap media dan materi sangat baik untuk diimplementasikan kategori sangat layak

## 2. Analisis Kepraktisan

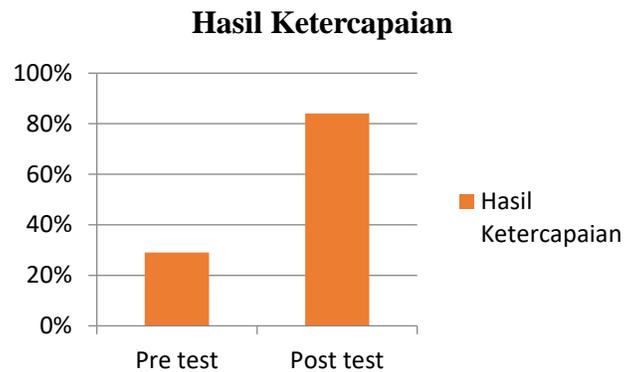
Untuk melihat kepraktisan produk penelitian ini masuk dalam tahap implementasi yaitu menguji cobakan produk pengembangan dan setelahnya dinilai sesuai dengan teori. Pemberian angket ini bertujuan untuk melihat kepraktisan pembelajaran menggunakan media audiovisual Berbasis cooperative script. Praktis yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan keterlaksanaan pembelajaran dengan baik dalam masa belajar di rumah.

Diawali dengan menyediakan soal pre-test dan post-test sebagai evaluasi terhadap produk yang sudah dikembangkan. Adapun peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang terdapat indikator yang semestinya dicapai oleh anak baik sebelum maupun sesudah diuji cobakan produk.

Evaluasi ini dilakukan sebelum dan sesudah dilakukan treatment terhadap media audio visual berbasis cooperative script pada kemampuan mengenal lambang bilangan yang bertujuan untuk mengukur beberapa pengaruh dalam melihat kemampuan mengenal lambang bilangan. Adapun bandingan eksperimen dilihat dari desain sebagai berikut :



**Gambar. 3 Desain eksperimen (before-after) O1 sebelum diberikan treatment, O2  
sesudah diberikan treatment**



**Gambar. 4 Hasil Data Kepraktisan**

Dapat dilihat dari diagram batang diatas bahwa presentase keberhasilan pre test 29% sedangkan post test 84%. Presentase keberhasilan post tes meningkat, dapat disimpulkan bahwa media audio visual praktis untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Kevalidan pengembangan media audio visual berbasis cooperative script pada kemampuan mengenal lambang Bilangan anak adapun model yang di kembangkan penelitian dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu: (*analisis*) kebutuhan. (*design*) meliputi langkah-langkah pembuatan media yang di kembangkan. (*deployment*) yang terdiri dari validasi ahli dan revisi produk. (*implementasi*) meliputi penggunaan media yang di kembangkan dalam pembelajaran, mengisi lembar angket terhadap penggunaan media. (*evaluasi*) meliputi analisis kelayakan dan kepraktisan untuk memnuhi kualitas media. Media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil rata-rata skor penilaian dari validator ahli media mendapat 4,89 dengan kategori sangat layak digunakan. Untuk ahli materi mendapat 4,83. sehingga dapat dinyatakan sangat layak digunakan.
2. Melihat kepraktisan dari Hasil angket lembar observasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak menunjukkan media audio visual berbasis cooverative script yang dikembangkan berkualitas sangat Praktis. Berdasarkan hasil pre test 29% dan post test 84%, artinya ada peningkatan setelah diterapkan media audio visual berbasis cooperative script pada kemampuan mengenal lambang bilangan.

## DAFTAR REFERENSI

- Elizabet, B. (2015). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Rentang Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- M.Miftah. (vol.1 no.2, 2013). Fungsi Dan Peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *jurnal kwangsan*.
- Rima Meilani, d. (vol. 1 no. 1 2016). Penerapan model cooveratif script untuk meningkatkan hasil belajar. *jurnal pendidikan manajemen perkantoran*.

- Salamiah. (Vol.1 No.1 Januari 2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Menyimak Cerita Siswi Kelas IV SD SDN 20 Tembilahan Hilir. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran* , 2.
- Sudrajat, A. (2015). *Pengertian Pendekatan Strategi Metode Teknik Dan Model Pembelajaran* . Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sumardi. (2017). Peningkatan Kemampuan AUD Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Play. *Jurnal Paud Agopedia*.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.