

UJI VALIDITAS MEDIA *MAGNETIC BOARD* PADA KONSEP MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA IX PARENGAN TUBAN

Pipit Eka Marlina¹, Ifa Aristia Sandra Ekayati^{2*}

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe
*Email: sandrachemistry86@gmail.com²

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui uji validasi ahli media terhadap media *magnetic board* yang telah dikembangkan. Media *magnetic board* adalah media yang dibuat untuk mengenal lambang bilangan 1-10 usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita IX Parengan Tuban, dimana kemampuan mengenal lambang bilangan termasuk dalam aspek perkembangan kognitif. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*R&D*). Media *magnetic board* telah di uji oleh tiga validator ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kelayakan media. Nilai rata-rata skor kevalidan validator I yaitu 3,23, validator II yaitu 4,30 dan validator III yaitu 5. Dari ketiga skor tersebut diperoleh hasil akhir rata-rata kevalidan media jam warna adalah 4,17 yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sedangkan untuk kelayakan media diperoleh nilai prosentase dari validator I yaitu 64,61%, validator II yaitu 86,15% dan validator III yaitu 100% , sehingga diperoleh rata-rata prosentase kelayakan media adalah 83,58% yang masuk ke dalam kategori “sangat layak”. Dari hasil validitas diatas dapat disimpulkan bahwa media *magnetic board* dari segi kevalidan dan kelayakan media adalah “sangat layak” sehingga media *magnetic board* dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita IX Parengan Tuban.

Kata Kunci: media *magnetic board*; mengenal lambang bilangan; kognitif

PENDAHULUAN

Setiap anak yang dilahirkan memiliki kemampuan yang berbeda-beda, kemampuan anak harus distimulasi sejak dini. Masa kanak-kanak merupakan masa paling penting karena merupakan awal pembentukan kepribadian yang menentukan pengalaman anak selanjutnya [1], [2]. Pembentukan kepribadian inilah yang harus dipahami oleh orang tua sebagai tempat pertama anak dalam mengawasi tumbuh kembang anak dalam lingkungan keluarga. Tidak hanya lingkungan keluarga, namun sekolah juga berpengaruh besar dalam belajar anak seperti jalur Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebagai tempat pertama anak belajar [3]

Pendidikan Anak Usia Dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan [4], [5]. Perkembangan tersebut diantaranya perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik motorik, perkembangan nilai agama dan moral, dan perkembangan seni [2], [5], [6]. Semua aspek

perkembangan tersebut harus mendapat stimulus yang baik dari orang-orang di sekitar lingkungan agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat usianya [6]–[8]

Bagaimana uji validasi ahli media *magnetic board* untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 ?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development* (*R&D*) yang didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* (*R&D*) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan kemudian dilakukan

pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji [9], [10]. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan system pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media pembelajaran *Magnetic board* [11], [12].

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti oleh peneliti [13]–[15]. Sedangkan pengertian dari instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian

1. 1. Lembar Observasi

Observasi ini dilakukan sebelum mengembangkan media *magnetic board*. Jadi sebelum melakukan pengembangan media *magnetic board* dilakukan observasi awal yaitu melihat langsung proses kegiatan belajar mengajar di TK Dharma Wanita IX yang akan digunakan untuk penelitian. Hasil observasi ini akan dijadikan bahan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran *magnetic board*.

2. 2. Angket

Angket validasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan desain pengembangan, kemenarikan model media yang dikembangkan. Penyebaran angket dilakukan pada tahap uji coba model. Selanjutnya angket tersebut dianalisis untuk menentukan kelayakan model pengembangan media *magnetic board*, sekaligus sebagai panduan dalam merevisi model media untuk menghasilkan model media yang lebih baik. Adapun sasaran angket ditujukan kepada ahli materi, ahli media dan pendidik di TK Dharma Wanita IX.

Data yang berupa data numeric dianalisis menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sedangkan data verbal deskriptif digunakan untuk memperbaiki media. Berikut disajikan hasil dari analisis data kevalidan yang telah di peroleh.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Butir Penilaian	Validator		
			1	2	3
1.	Tampilan	1. Ukuran media sesuai dengan kebutuhan	3	4	5
			3	4	5

		anak	3	4	5
2.	Kontras warna dapat menarik perhatian anak	2. Bentuk menarik dan sesuai dengan kebutuhan menstimulasi kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun	4	4	5
		3. Ukuran angka sesuai dengan kebutuhan anak	3	4	5
		4. Keserasian pemilihan warna			
		5. Kesesuaian media dengan materi			
		6. Media dapat menstimulasi kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun	3	5	5
2.	Penyajian	7. Kemenarikan media	4	5	5
		8. Media mudah digunakan	3	4	5
		9. Pengemasan konsep media dapat menarik minat belajar anak	3	4	5
3.	Efisiensi	10. Desain media <i>magnetic board</i>	4	5	5
		11. Kesesuaian penggunaan bahan yang digunakan	3	4	5
		12. Keamanan untuk anak	3	5	5
4.	Keakuratan media	13. Desain media <i>magnetic board</i>	3	4	5
		14. Kesesuaian penggunaan bahan yang digunakan	3	4	5

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Butir Penilaian	Validator		
			1	2	3
1.	Isi Media	1. Kesesuaian KI, KD, dan CP			
		2. Kesesuaian Indikator dengan materi			
		3. Kesesuaian materi dengan kegiatan dalam mengenal angka 1-10	4	4	4
		4. Kesesuaian materi dengan media <i>Magnetic Board</i>	4	5	5
		5. Isi materi disajikan dengan sederhana dan jelas	4	4	5
		6. Materi yang disajikan mudah dipahami	3	5	5
		7. Kesesuaian materi dengan tahap perkembangan kognitif anak usia dini	4	4	5
		8. Kelengkapan dan keakuratan materi	4	4	5
2.	Penyajian	9. Penyajian materi dapat menarik minat belajar anak usia dini	3	4	5
		10. Kesesuaian bentuk media <i>Magnetic Board</i> dengan materi	3	4	4
		11. Warna pada angka media <i>Magnetic Board</i> dapat menarik perhatian anak	2	3	5
		12. Bentuk dan Warna angka jelas dan mudah dibedakan	4	4	4
		13. Ukuran angka 1-10 sesuai dengan kebutuhan anak	3	4	5
		14. Dapat menarik rasa ingin tahu anak			

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sedangkan data verbal deskriptif digunakan untuk memperbaiki media. Berikut disajikan hasil dari analisis data kevalidan yang telah di peroleh.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media

No	Validator	Skor penilaian	Skor rata-rata	Persentase kevalidan	Kategori
1	Validator 1	42	3,23	64,61%	Layak
2	Validator 2	56	4,30	86,15%	Sangat Layak
3	Validator 3	65	5	100%	Sangat Layak
Jumlah skor rata-rata		4,17			
Persentase kevalidan		83,58			
Kategori validasi media		Sangat Layak			

Tabel diatas hasil validasi masing-masing ahli media untuk indikator yang dikembangkan pada media *magnetic board*. Hasil pada Tabel 2.1 menunjukkan untuk validator 1 memberikan skor dengan rata-rata 3,23 yang menunjukkan persentase kevalidan 64,61% yang termasuk kategori Layak. Validator 2 memberikan skor dengan rata-rata 5 yang menunjukkan persentase kevalidan 86,15% yang termasuk kategori Sangat Layak. Validator 3 memberikan skor dengan rata-rata 4,30 yang menunjukkan persentase kevalidan 100% yang termasuk kategori Sangat Layak.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Skor penilaian	Skor rata-rata	Persentase kevalidan
1	Validator 1	48	3,42	68,57%
2	Validator 2	53	3,78	75,71%
3	Validator 3	68	4,85	97,14%
Jumlah skor rata-rata		4		
Persentase kevalidan		80,47%		
Kategori validasi materi		Sangat layak		

Pada Tabel diatas berisi hasil validasi masing-masing ahli materi untuk media *magnetic board*. Hasil pada Tabel menunjukkan untuk validator 1 memberikan skor dengan rata-rata 3,42 untuk indikator yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 68,57% dan termasuk kategori Layak. Validator 2 memberikan skor dengan rata-rata 3,78 untuk indikator yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 75,71% dan termasuk kategori Layak. Validator 3 memberikan skor dengan rata-rata 4,85 untuk indikator yang menunjukkan persentase kevalidan sebanyak 97,14% dan termasuk kategori Sangat Layak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa media *Magnetic board* telah dikembangkan berkategori baik, valid dan sangat layak diterapkan pada siswa kelompok A, materi macam-macam gaya. Skor hasil Media *Magnetic Board* yang diberikan oleh validasi media 82% yang termasuk dalam kualifikasi layak dan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media *Magnetic Board* juga akan menarik perhatian siswa sehingga pembelajaranpun akan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan guru pun akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media Media *magnetic Board*

tersebut. Hasil pengembangan media Media *Magnetic Board* dapat menjadi salah satu cara alternative dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Mubarokah, "PAUD: Pengembangan Media Bambu Aroma Berbantuan Kartu Gambar pada Kemampuan Indra Penciuman Anak," *Paudia*, vol. 11, no. 1, pp. 408–416, 2022.
- [2] I. A. S. Ekayati and H. Henita, "Uji Validitas Media Busy Book Kain Flanel Untuk Pembelajaran Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun," *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 180–182, 2021.
- [3] A. Azhar, "Media Pembelajaran (Depok: PT Rajagrafindo Persada)," 2014.
- [4] D. I. Efendi and I. A. S. Ekayati, "Rekognisi Miskonsepsi Anak Usia Dini Pada Konsep Gizi Untuk Tumbuh Kembang Anak."
- [5] I. A. S. Ekayati and N. L. Rokhmah, "Pengembangan Media Baju Aritmatika Terhadap Kemampuan AritMATIKA PADA ANAK USIA DINI," *GCEJ (Golden Child. Educ. Journal)*, vol. 2, no. 1, pp. 14–19, 2021.
- [6] E. D. Afriyanti and R. D. Permata, "Perancangan Media Pembelajaran Papan Abjad Untuk Menstimulasi Perkembangan BAHASA ANAK USIA 4-5 TAHUN," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 680–685, 2021.
- [7] A. Taşpolat, F. Özdamli, and E. Soykan, "Programming Language Training With the Flipped Classroom Model," *SAGE Open*, vol. 11, no. 2, p. 21582440211021404, 2021.
- [8] R. D. Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *PINUS J. Penelit. Inov. Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 1–10, 2020.

- [9] P. Predikasari and I. S. A. Ekayati, "Desain Media Pembelajaran Untuk Mengenalkan Tekstur Anak Usia Dini," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 667–670, 2021.
- [10] D. I. Efendi and E. N. Azizah, "Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok B di KB Putra Bangsa," *Thufuli J. Ilm. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 14–23, 2020.
- [11] D. Fitriani and I. A. S. Ekayati, "Desain Media Pembelajaran Terhadap Pengenalan Macam-Macam Profesi Anak Usia Dini," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 499–502, 2021.
- [12] N. Nurmayasari and I. A. S. Ekayati, "Design Pengembangan Media Untuk Mengasah Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini," *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 402–406, 2021.
- [13] P. D. Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Bagian III." Bandung: Alfabeta. Cv, 2015.
- [14] R. P. Rofi'atna and M. Markhamah, "Pengelolaan Pembelajaran Di TK Sabilul Falah Dan Ba Aisyiyah Al-Hidayah Kecamatan Baki." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017.
- [15] D. Susilowati, S. Sugiyo, and J. Sutarto, "The Effectiveness of Learning Dolanan Song and Traditional Javanese Games on Early Childhood Character Development," *J. Prim. Educ.*, vol. 10, no. 2, pp. 151–162, 2021.