

Kode /Nama Rumpun Ilmu : 801/Pendidikan Anak Usia

PENELITIAN DOSEN PEMULA



**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *FUN BOOK LEARNING*
UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN
ANAK USIA DINI**

TIM:

**Indri Dwi Isnaini, M. Pd.(0708079003)
Mirapradipta Ariyanti, M. Pd. (0725068802)**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA INSAN MANDIRI
Mei, 2019**

**HALAMAN PENGESAHAN
PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan : Efektivitas Media Pembelajaran *Fun Book Learning* Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini

Kode /Nama Rumpun Ilmu : 801/Pendidikan Anak Usia

Ketua Peneliti

a) Nama : Indri Dwi Isnaini, M. Pd.

b) NIDN : 0708079003

c) Jabatan Fungsional : -

d) Program Studi : PAUD

e) No telp/ HP : 082232967242

f) Alamat (E-mail) : indridwi@stkipbim.ac.id

Anggota Pelaksana

a) Nama : Mirapradipta Ariyanti, M. Pd.

b) NIDN : 0725068802

c) Perguruan Tinggi : STKIP Bina Insan Mandiri

Lama Penelitian : 1 Tahun

Biaya Penelitian : Rp. 13.950.000,-

Biaya Tahun Berjalan : - Diusulkan ke DIKTI Rp. 13.950.000,-
- Dana Internal PT Rp. 0,00
- Dana Institusi lain Rp. 0,00

Surabaya, 20 Mei 2019

Mengetahui,
Ketua STKIP Bina Insan Mandiri


Dr. Asykuri, M.Pd.
NIDN 0703106303

Ketua Pelaksana


Indri Dwi Isnaini, M. Pd.
NIDN 0708079003

Menyetujui,
Kepala Pulitabmas


Dian Purnama Sari, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0701078702

RINGKASAN

Guru diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan perkembangan nilai agama moral, social emosional, bahasa, kognitif dan fisik motoric anak. Salah salah satu alternatif bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan harapan di atas adalah *Fun Book Learning*. Media pembelajaran *Fun Book Learning* adalah buku yang terbuat dari kain flannel, yang mampu memberikan kesempatan pada anak untuk belajar dengan buku yang menyenangkan. Uraian di atas menunjukkan bahwa dengan media pembelajaran *Fun Book Learning* memungkinkan dapat memberikan harapan untuk diterapkan, karena melalui penerapan pembelajaran yangaktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan ini anak bukan saja mendapatkan keterampilan yang dapat diterapkan sendiri dalam kehidupan sehari-hari, namun juga dapat memberikan harapan kepada anak, dengan demikian proses pembelajaran berjalan lebih bermakna.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena dengan pertolongannya kami dapat menyelesaikan proposal yang berjudul Efektivitas Media Pembelajaran *Fun Book Learning* Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini dengan baik. Keberhasilan penulisan proposal ini tidak lepas dari bantuan, petunjuk dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Asykuri, M.Pd., selaku Ketua STKIP BIM yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis untuk mengikuti Penelitian Dosen Pemula ini.
2. Rekan Dosen Prodi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan masukan untuk proposal ini.
3. Seluruh pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, yang banyak membantu dalam penyelesaian proposal ini. Tentunya ada hal yang ingin kami berikan kepada masyarakat dari hasil Penelitian Dosen Pemula ini. Karena itu kami berharap semoga proposal ini dapat menjadi sesuatu yang berguna bagi kita bersama.

Surabaya, 27 Maret 2019

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
Daftar Lampiran	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan... ..	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Anak Usia Dini	6
1. Pengertian Media Pembelajaran Anak Usia Dini	6
2. Tujuan Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	7
3. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	8
4. Syarat Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	10
5. Klasifikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	12
B. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini	14
1. Perkembangan Fisik Motorik.....	14
2. Perkembangan Kognitif	17
3. Perkembangan Bahasa	22
4. Perkembangan Sosial Emosional.....	25
5. Nilai Agama dan Moral.....	27
C. Karakteristik Anak Usia 4 sd 5 Tahun.....	28
D. Kerangka Berfikir	28

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	30
----------------------------	----

B. Manfaat Penelitian	30
-----------------------------	----

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Subjek dan Objek Penelitian	31
D. Prosedur Pengembangan	31
E. Validasi dan Uji Coba Produk	34
F. Jenis Data	35
G. Metode Pengumpulan Data	35
H. Instrumen Pengumpulan Data	36
I. Keabsahan Data	39
J. Teknik Analisis Data	40

BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Deskripsi Media <i>Fun Book Learning</i>	42
1. Identitas Produk	42
2. Kajian Aspek Materi, Desain Produk	42
B. Penyajian Data Hasil Produk	43
1. Proses Pengembangan Produk	43
2. Teknik Penilaian Kelayakan	43
C. Hasil Analisa Data Tahap Awal	45
1. Hasil Validasi Ahli Desain/Media	45
2. Hasil Validasi Ahli Materi	47
3. Hasil Validasi Guru Pembelajaran	48
4. Hasil Uji Coba Perorangan	50
5. Hasil Uji Coba Kelompok Sedang	51
6. Hasil Uji Coba Kelompok Besar	53
7. Hasil Analisis Tahap Akhir	55
D. Luaran Yang Dicapai	57
1. Luaran Wajib Produk Media <i>Fun Book Learning</i>	57
2. Luaran Tambahan	58

BAB VI RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

A. Rencana Tahapan Berikutnya	59
-------------------------------------	----

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 60
B. Saran..... 60

DAFTAR PUSTAKA 61

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess	36
Tabel 4.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	37
Tabel 4.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli media	38
Tabel 4.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi penggunaanmedia <i>Fun Book Learning</i> Dalam pembelajaran.....	38
Tabel 4.5 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Ahli Pembelajaran	39
Tabel 4.6 Kisi-kisi Instrumen Pedoman wawancara anak	39
Tabel 4.7 Ketentuan Pemberian Skor	40
Tabel 4.8 Rumus Konversi Jumlah Rata-rata Skor pada skala lima	41
Tabel 4.9 Penilaian Kelayakan	41
Tabel 5.1 Kompetensi Dasar dan Kegiatan.....	42
Tabel 5.2 Ketentuan Pemberian Skor	44
Tabel 5.3 Rumus Konversi Jumlah Rata-rata Skor pada skala lima	44
Tabel 5.4 Penilaian Kelayakan	45
Tabel 5.6 Kritik dan Saran Validasi Ahli Desain Media	46
Tabel 5.7 Data Kuantitatif Ahli Materi.....	47
Tabel 5.8 Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi	48
Tabel 5.9 Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran	49
Tabel 5.10 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	49
Tabel 5.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	50
Tabel 5.12 Hasil uji coba Kelompok Sedang.....	51
Tabel 5.13 Hasil uji coba Kelompok Besar	52
Tabel 5.14 <i>Pre-Test</i>.....	54
Tabel 5.15 <i>Post-Test</i>.....	54
Tabel 5.16 <i>Pre-Test</i> dan <i>Post Test</i>	55
Tabel 5.17 Rata-rata Hitung	55
Tabel 5.18 Luaran Wajib Produk.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tahap pengembangan Media <i>Fun Book Learning</i> hasil adaptasi dari prosedur pengembangan Borg & Gall.....	32
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Artikel ilmiah.....	64
Lampiran 2 Hak Cipta.....	72
Lampiran 3 Publikasi Jurnal Ilmiah terakreditasi sinta 5.....	73
Lampiran 4 Sertifikat Seminar Internasional (ICLI).....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional). PAUD menjadi landasan awal pendidikan yang akan mengantarkan anak untuk terus belajar sepanjang hayatnya. Masa usia dini (0 – 6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age). Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Masa usia dini merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang karena pada masa ini terjadi proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Menurut para ahli neurosain masa usia dini merupakan masa pembentukan jaringan sel otak dan terjadinya sangat cepat (Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini, 2015:6). Oleh karena itu agar sel otak terbentuk dengan optimal maka perlu stimulasi yang tepat yaitu dengan pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan.

Pembelajaran sebagaimana dikemukakan dalam Standar Pendidikan Anak Usia Dini (Permendikbud, No 137 tahun 2014) adalah proses interaksi antar anak didik dan pendidik dengan melibatkan orang tua serta sumber belajar pada suasana belajar dan bermain di satuan atau program PAUD. Oleh karena itu, tugas guru yang paling utama adalah bagaimana menciptakan lingkungan yang kondusif agar terjadi interaksi yang efektif dengan peserta didik, sehingga terjadi proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik, sesuai dengan pertumbuhan dan kebutuhan peserta didik.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, maka dalam hal belajar dan pembelajaran juga memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, bahkan dengan anak yang lainnya. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran anak usia dini. Beberapa karakteristik cara belajar anak menurut (Mulyasa, 17:2017) yang harus dipahami guru adalah anak

belajar sambil bermain, setiap anak memiliki cara belajar yang khas, anak belajar dari pengalaman secara alamiah, anak belajar dari hal-hal yang nyata (konkret) menuju hal-hal yang abstrak dan anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya bermakna, menarik, dan fungsional. Pembelajaran PAUD pada hakikatnya menyajikan konsep belajar sambil bermain. Hal ini sesuai dengan karakteristik mereka yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi, maka aktifitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Untuk itu, pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya.

Pembelajaran yang inovatif efektif dan menyenangkan merupakan pembelajaran yang dibutuhkan anak saat ini. Guru atau orang tua diharapkan bisa menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran, karena anak usia dini belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar. Untuk keperluan tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, dapat dilaksanakan di kelas, di luar kelas, maupun di luar sekolah agar kelima aspek perkembangan anak sesuai dengan yang digariskan dalam program PAUD dapat berkembang dengan optimal. Aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan meliputi nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Fakta yang ditemukan selama observasi lapangan menunjukkan bahwa ada masalah dengan pelaksanaan atau penerapan kegiatan bermain anakkelompok A TK Dharmawanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto. Pertama, masih ada sebagian guru yang menganggap kegiatan bermain yang diterapkan di kelas hanya sebagai selingan dan bukan sebagai metode pengembangan. Kedua, pembelajaran mengacu pada lembar kerja anak. Ketiga, kegiatan bermain hanya dilakukan untuk mengembangkan kemampuan tertentu saja, dan belum diarahkan untuk mengembangkan berbagai bidang pengembangan.

Realisasi paradigma di atas, menuntut para guru dan orang tua untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, agar anak aktif bereksplorasi, mencoba, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan sehingga terwujud proses pembelajaran aktif. Oleh karena itu, kreativitas dapat dimiliki anak melalui pembelajaran yang diupayakan oleh guru atau orang tua dengan menciptakan kegiatan belajar yang beragam sehingga anak dapat mencurahkan perhatiannya secara

penuh terhadap apa yang dipelajari. Keaktifana anak dalam pembelajaran belum cukup apabila pembelajaran tidak efektif, yaitu tidak menghasilkan kompetensi yang seharusnya dikuasai dan dikembangkan oleh anak karena dapat diasumsikan pembelajaran tanpa makna.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti tertarik untuk menggunakan sebuah media pembelajaran untuk anak usia dini yaitu melalui *Fun Book Learning*. Khadijah, (2016:124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran untuk mengembangkan 5 aspek perkembangan anak usia dini, khususnya anak usia 4-5 tahun, didasarkan pada teori-teori belajar, prinsip PAKEM (Pembelajaran, Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan), dan teori tentang perkembangan anak. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga didasarkan pada kemudahan dalam pelaksanaannya

Fun Book Learning merupakan buku pembelajaran yang menyenangkan. Bahan terbuat dari kain flannel sehingga aman untuk anak. Pembelajaran menggunakan media *Fun Book Learning* ini diharapkan anak merasakan belajar seraya bermain. Perbedaan *Fun Book Learning* dengan buku yang lain adalah selain sudah disesuaikan dengan kurikulum 2013 buku ini juga mengajak anak untuk aktif, karena di dalamnya terdapat banyak kegiatan. Ada menjahit baju untuk melatih fisik motorik halus anak, mengenal bentuk dan warna untuk kemampuan kognitif, bercerita sederhana dengan menggunakan boneka jari untuk aspek bahasa, kegiatan memberikan makan binatang untuk aspek nilai agama moral, dan mengenal ekspresi senang dan sedih untuk aspek sosial emosionalnya.

Pembelajaran dengan menggunakan media *Fun Book Learning* bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak dan agar pembelajaran di Taman Kanak-kanak menjadi menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengambil judul Pengembangan Media Pembelajaran *Fun Book Learning* Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Usia Dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Gurumasih menganggap pembelajaran yang tepat untuk anak yaitu dengan menulis, membaca dan berhitung dengan menggunakan Lembar Kerja Anak saja.
2. Kegiatan bermain yang diterapkan di kelas hanya sebagai selingan dan bukan sebagai metode pengembangan.
3. Pembelajaran yang sama dan diulang-ulang membuat anak menjadi bosan.
4. Kegiatan bermain hanya dilakukan untuk mengembangkan kemampuan tertentu saja, dan belum diarahkan untuk mengembangkan berbagai bidang pengembangan.
5. Guru kesulitan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk pembelajaran anak kelompok A di TK Dharmawanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu

Bagaimana Keefektifan media pembelajaran *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak kelompok A TK di TK Dharmawanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto?

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan *Fun Book Learning* ini memiliki spesifikasi, antara lain:

1. Media pembelajaran ini bernama *Fun Book Learning*.
2. Media pembelajaran anak usia dini berbentuk Buku dari kain flanel
3. Media pembelajaran berbentuk Buku yang berukuran 20 cm x 30 cm
4. Alat yang digunakan antara lain : Gunting, lem, benang, jarum, penggaris, dan pensil untuk membuat pola
5. Bahan-bahan yang digunakan antara lain : Kain flannel, Kancing baju, zipper, tali kur, mika, mutiara, dan perekat.

6. Warna yang dipilih untuk kain flanel menggunakan warna-warna cerah dan dekat dengan lingkungan anak seperti merah, kuning, biru, hijau, dll.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Pengertian Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Menurut Association for Education and Communication Technology (AECT) yang dikutip oleh Anawir dan Usman (2002, 11) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, di dengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. Menurut Criticos yang dikutip Daryanto (2010: 4) media merupakan salah satu komponen pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123) media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (instructional aids) dan media pembelajaran (instructional media). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru dalam memperjelas materi yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Gerlach & Ely menyatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat- alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 2002:3).

Sejalan dengan pendapat diatas, Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011: 4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Arief S. Sadiman, 2003: 6). Dalam pendidikan anak usia dini media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardware)

untuk bermain, agar anak mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan sikap (Khadijah, 2015: 14).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu sarana yang yang dapat mendukung terjadinya proses belajar mengajar yang berkualitas dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan dengan cara merangsang pikiran, perhatian dan minat siswa pada kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran pada anak usia dini adalah media yang dapat membantu anak memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan menentukan sikap.

2. Tujuan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Media merupakan perantara yang mampu membangkitkan minat anak dalam proses pembelajaran. Tujuan umum media pembelajaran anak usia dini menurut Khadijah adalah untuk membangkitkan dan menstimulasi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sedangkan tujuan khusus media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini menurut Smaldino (2007) yang dikutip Khadijah (2015: 22-23) antara lain:

- a. Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalah pahaman anak dalam mempelajarinya.
- b. Meningkatkan minat anak dalam membahas materi pelajaran.
- c. Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
- d. Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
- e. Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah didapat melalui materi-materi yang lain dan menjadi proses belajar mendalam dan beragam.

Maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan media pembelajaran anak usia dini adalah untuk membantu proses stimulasi aspek perkembangan anak usia dini.

3. Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pembelajaran yang dipelajari. Berikut ini fungsi-fungsi dari penggunaan media pembelajaran menurut Asnawir dan Usman (2002: 24):

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit).

- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
- d. Semua indra siswa dapat diaktifkan.
- e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Kemp & Dayton yang dikutip Azhar Arsyad (2002: 20-21) tentang fungsi media pengajaran menekankan bahwa media pengajaran dapat memberikan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar, memberikan informasi, memberikan instruksi untuk menarik siswa agar bertindak dalam suatu aktivitas. Berdasarkan beberapa paparan fungsi media di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan motivasi, rangsangan dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

3. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Encyclopedia of Education Research dalam Hamalik (1994: 15) merinci manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang terartur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa siswa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991: 3), manfaat media pembelajaran antara lain:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pembelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran anak usia dini menurut Khadijah (2015: 28) antara lain:

- a. Melatih konsentrasi anak, maksudnya permainan dan pengajaran yang menggunakan alat dan media yang baik akan membantu mempertahankan daya tangkap anak
- b. Mengajari anak lebih cepat dengan waktu yang relatif singkat, maksudnya jika pelajaran disampaikan dengan kata-kata kemungkinan bisa menimbulkan kesalah pahaman dalam memaknainya, tetapi dengan bantuan alat atau media tersebut guru akan dapat menjelaskan dengan waktu yang cepat serta dapat mencapai indikator keberhasilan dengan cepat juga.
- c. Menambah daya pengertian dan ingatan, maksudnya dalam menjelaskan sesuatu dengan menggunakan alat/media akan dapat memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada anak, memperdalam pengalaman belajar serta ingatan anak akan bertahan lama terhadap pengetahuan yang didapatnya.
- d. Pembelajaran yang menyenangkan, maksudnya proses kegiatan belajar tersebut tidak membosankan, karena kehadiran media pembelajaran akan dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar anak. Maka dapat diambil kesimpulan, manfaat penggunaan media pembelajaran anak usia dini dalam proses belajar mengajar yaitu dapat membantu menarik perhatian dan menumbuhkan motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan dapat diserap lebih optimal.

4. Syarat Media Pembelajaran

Berdasarkan pemaparan Badru Zaman (2009: 7-8) dalam mengembangkan suatu media pembelajaran untuk anak usia dini terdapat beberapa syarat yang harus diperhatikan yaitu:

1) Syarat edukatif

Media pembelajaran harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun. Secara lebih terperinci syarat edukatif yakni:

- a) Media pembelajaran dibuat disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pendidikan (program pendidikan/kurikulum yang berlaku).
- b) Media pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan didaktik metodik artinya membantu keberhasilan kegiatan pendidikan, mendorong aktivitas dan kreativitas anak dan sesuai dengan kemampuan (tahap perkembangan anak).

2) Syarat teknis

Persyaratan teknis yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran berkaitan dengan hal-hal teknis seperti pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, kekuatan bahan dalam suhu-suhu tertentu dan lain sebagainya. Secara lebih rinci syarat-syarat teknis dalam pembuatan media pembelajaran adalah:

- a) Media pembelajaran dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep), contoh dalam membuat balok bangunan, ketepatan bentuk dan ukuran yang akurat mutlak dipenuhi karena jika ukurannya tidak tepat akan menimbulkan kesalahan konsep.
- b) Media pembelajaran hendaknya multiguna walaupun ditujukan untuk tujuan tertentu, tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan lainnya.
- c) Media pembelajaran dibuat dengan menggunakan bahan yang mudah didapat di lingkungan sekitar, murah atau bahan bekas/sisa.
- d) Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak misalnya tajam, beracun, dan lain-lain).
- e) Media pembelajaran hendaknya awet, kuat dan tahan lama (tetap efektif walau cahaya berubah).

- f) Mudah dalam pemakaian, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- g) Dapat digunakan secara individual, kelompok dan klasikal.

3) Syarat estetika

Persyaratan estetika ini menyangkut unsur keindahan media pembelajaran yang dibuat. Unsur keindahan/estetika ini sangat penting diperhatikan karena akan memotivasi dan menarik perhatian anak untuk menggunakannya. Hal-hal yang lebih rinci yang berkaitan dengan syarat estetika menyangkut hal-hal sebagai berikut:

- a. Bentuk yang elastis, ringan (mudah dibawa).
- b. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau terlalu kecil).
- c. Warna (kombinasi warna) serasi dan menarik.

Sedangkan syarat pembuatan media pembelajaran anak usia dini menurut Latif (2003) dalam Khadijah (2015: 42) antara lain:

- a. Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan.
 - 1) Kesesuaian dengan program kegiatan belajar/kurikulum PAUD.
 - 2) Kesesuaian dengan didaktik/metodik (kaidah mengajar) yaitu sesuai dengan tingkat kemampuan anak, dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak, dan membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar.
- b. Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan.
 - 1) Kebenaran.
 - 2) Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep).
 - 3) Keawetan (kuat dan tahan lama).
 - 4) Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah).
 - 5) Keamanan.
 - 6) Ketepatan ukuran.
 - 7) Kompabilitas (keluasaan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.
- c. Estetika/keindahan.
 - 1) Bentuk yang elastis.
 - 2) Kesesuaian ukuran.
 - 3) Warna/kombinasi warna yang sesuai.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran hendaknya memperhatikan syarat edukatif, teknis dan estetika media pembelajaran.

5. Klasifikasi Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (Azhar Arsyad, 2002: 79-101) adalah sebagai berikut:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi.

2) Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah dan lembar lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan banyak persiapan, rancangan dan penelitian.

5) Media berbasis komputer

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Khadijah (2015: 74-97) mengklasifikasikan media pembelajaran anak usia dini menjadi tujuh, yaitu:

a. Alat Peraga

Alat peraga adalah semua alat yang dipergunakan oleh pendidik untuk memperagakan atau menjelaskan berbagai hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar.

b. Media Permainan

Alat permainan adalah semua alat yang dipergunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya.

c. Media Manipulatif

Media manipulatif merupakan segala benda yang dapat dilihat, disentuh, didengar, dirasakan dan dimanipulasikan.

d. Media Pictorial

Media pictorial merupakan media ilustrasi dari media yang sebenarnya, biasanya diimplementasikan dalam bentuk gambar-gambar.

e. Media Symbolic

Media symbolic merupakan media yang diberikan kepada anak yang sudah memiliki pemahaman yang cukup matang. Media ini tidak lagi menggunakan benda atau gambar melainkan dengan rumus, grafik atau lambang operasional.

f. Media Puzzle

Puzzle merupakan betuk permainan yang menugasi pemain untuk merangkai kembali potongan-potongan terbangun sehingga menjadi suatu bentuk tertentu.

g. Building/Alat Block

Building Block dapat dibuat dengan kayu atau plastik. Biasanya permainan ini membangun bentuk rumah, istana, jembatan dan banyak lainnya. Muhyidin dkk (2010: 147-151) mengklasifikasikan media pembelajaran PAUD menjadi tiga jenis yaitu:

a) Lembar Kerja Anak (LKA)

LKA merupakan lembar kerja bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain sesuai indikator dan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang telah ditetapkan dalam pembelajaran.

b) Alat Peraga Pembelajaran (APP)

APP merupakan alat yang dipakai guru sebagai sarana dalam menyampaikan materi pelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas.

c) Alat Permainan Edukatif (APE)

APE merupakan alat permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif, serta dapat mengembangkan segala aspek dan kecerdasan yang ada pada diri anak.

Berdasarkan beberapa pandangan diatas mengenai klasifikasi media pembelajaran anak usia dini, maka dapat disimpulkan bahwa media dapat diklasifikasikan ke dalam empat jenis yaitu LKA, APP, dan APE.

B. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Usia dini adalah usia emas (golden ages) dimana anak sangat berpotensi mempelajari banyak hal dengan cepat. Anak mampu menyerap berbagai informasi dengan mudah. Soetjiningsih (1995: 1) mengemukakan bahwa “perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur tubuh yang kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai proses pematangan”. Oemar Hamalik (2004: 94) menyatakan “perkembangan menggambarkan perubahan kualitas dan abilitas dalam diri seseorang, yakni adanya perubahan dalam struktur, kapasitas, fungsi dan efisiensi”. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur, kapasitas, dan fungsi sebagai proses kematangan. Prinsip perkembangan menyatakan bahwa perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. Snowman (Soemiarti Patmonodewo, 2003: 32) menyatakan “ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) meliputi aspek fisik, sosial emosional dan kognitif anak”. Senada dengan pendapat Snowman (Ahmad Susanto, 2011: 33) menyatakan “aspek perkembangan anak meliputi perkembangan fisik, intelegensi, bahasa, sosial dan moral”. Secara keseluruhan pendapat diatas disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini meliputi aspek perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional serta nilai agama dan moral.

1. Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik-motorik meliputi perkembangan badan, otot kasar (gross muscle) dan otot halus (fine muscle), yang selanjutnya disebut motorik kasar dan motorik halus. Perkembangan badan meliputi empat unsur yaitu: kekuatan, ketahanan, kecekatan, keseimbangan (Slamet Suyanto, 2005: 51). Perkembangan motorik meliputi perkembangan otot kasar dan otot halus. Otot kasar atau otot besar ialah otot-otot badan yang tersusun oleh otot lurik. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan dasar tubuh yang terkoordinasi oleh otak, seperti berjalan, berlari, melompat,

menendang, melempar, memukul, mendorong dan menarik. Oleh karena itu gerakan tersebut dikenal dengan gerakan kasar.

Sedangkan perkembangan motorik halus meliputi perkembangan otot halus dan fungsinya. Otot ini berfungsi untuk melakukan gerakan-gerakan bagian-bagian tubuh yang lebih spesifik, seperti menulis, melipat, merangkai, mengancing baju, menali sepatu, dan menggunting. Berbagai kegiatan pembelajaran seperti melipat, mengelem, menggunting kertas melatih motorik halus pada anak. Demikian pula menggambar bebas dengan kuas besar, lalu kuas kecil, dan mewarnai mengembangkan otot-otot halus pada jari tangan. Hal itu akan sangat bermanfaat untuk melatih jari anak agar bisa memegang pensil dan belajar menulis kelak.

Gesell dan Ames (Slamet Suyanto, 2005: 51) berpendapat bahwa, perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum sebagai berikut:

- 1) Continuity (bersifat kontinyu), dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.
- 2) Unifotm Sequence (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
- 3) Maturity (kematangan), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan suatu gerak motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.
- 4) Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang sifat khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terlebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini disebabkan karena otot-otot besar (gross muscles) berkembang lenih dulu ketimbang otot-otot halus (fine muscles).
- 5) Dimulai dari gerak reflex bawan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir didunia telah memiliki reflex, seperti menangis bila lapar, haus, sakit atau merasa tidak nyaman. Reflex tersebut akan berubah menjadi gerak yang terkoordinasi dan bertujuan. Orang dewasa tidak lagi menangis hanya karna lapar, misalnya.

- 6) Bersifat chepalo-caudal direction, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor. Otot pada leher berkembang lebih dahulu dari pada otot kaki.
- 7) Bersifat proximo-distal, artinya bahwa bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dahulu dari pada otot jari. Oleh karena itu anak TK menangkap bola dengan lengan bukan dengan jari.
- 8) Koordinasi bilateral menuju crosslateral, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dahulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan. Contoh pada saat anak TK melempar bola tenis, tangan kanan terayun disertai ayunan kaki kanan. Bagi orang dewasa, justru kaki kiri maju, diikuti ayunan tangan kanan. Proses tumbuh kembang gerak anak disebut perkembangan motorik. Hurlock (Rosmala Dewi, 2005: 2) mengatakan perkembangan motorik berarti perkembangan pengendalian gerakan jasmaniah melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang terkoordinasi. Masitoh (2005:8) mengemukakan bahwa perkembangan motorik anak meliputi gerakan anak lebih terkendali dan terorganisasi dalam pola-pola seperti, menegakkan tubuh dalam posisi berdiri, tangan dapat terjuntai secara santai dan mampu melangkahakan kaki dengan menggerakkan tungkai dan kaki". Sedangkan Santrock (2002:225) mengemukakan bahwa perkembangan motorik kasar anak usia dini adalah anak masih suka jenis gerakan yang sama, kepercayaan diri anak dalam melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu obyek yang dilakukan dengan penuh percaya diri, selain itu anak mampu berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebaya dan orang lain. Santrock menjelaskan perkembangan motorik halus usia dini ditandai dengan koordinasi motorik halus anak telah meningkat menjadi lebih cepat. Tangan lengan dan tubuh bergerak bersama di bawah komando yang lebih baik dari mata.

Djauhar Sidiq, dkk (2006:19) menyatakan bahwa, ciri-ciri perkembangan fisik anak prasekolah antara lain:

- a. Umumnya sangat aktif

- b. Membutuhkan istirahat yang cukup setelah melakukan banyak kegiatan
- c. Otot besar (gerakan motorik kasar) pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari tangan (gerakan motorik halus) sehingga belum bisa melakukan kegiatan yang rumit
- d. Mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangan pada objek yang kecil ukurannya
- e. Tubuh anak lentur tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak

Perkembangan motorik pada anak usia dini, sangat memerlukan frekuensi dan kesempatan untuk pengembangan aktivitas fisik secara fundamental. Misalnya berlari, melompat, melempar, mendorong dan menarik Morison (Harun Rasyid dkk, 2009: 111).Aktivitas ini merupakan basis yang sangat penting dan menurut Bill (Harun Rasyid dkk, 2009: 111) sering berkaitan dengan ketrampilan olahraga. Aktivitas tersebut, sangat baik dirancang dan diberikan pada usia 3-6 tahun, termasuk anak taman kanak-kanak dalam bentuk model bermain untuk melatih konsentrasi gerak dalam koordinasi dengan indra lainnya. Perkembangan motorik terutama daya gerak, ketrampilan keseimbangan, sangat memerlukan kebebasan gerak Papalia (Harun Rasyid dkk, 2009: 111).

Manakala kebebasan gerak ini diberikan aktivitas sendirian akan sangat memberikan dampak secara penuh terhadap perkembangan motorik anak. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun sudah sedikit memiliki tingkat pencapaian perkembangan yang lebih banyak seperti, menggambar sesuai dengan gagasannya, meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan fisik motorik anak usiadini sudah memiliki penguasaan kontrol terhadap tubuhnya.Otot-otot besar amak lebih berkembang dari kontrol jari dan tangan. Pada usia TK anak belum terampil melakukan kegiatan yang rumit dan mengalami kesulitan dalam memfokuskan pandangan obyek yang kecil.

2. Perkembangan Kognitif

Kesadaran manusia dilihat dari prespektif perkembangan merupakan proses yang sangat panjang tahapannya. Menurut Burgio et al (Harun Rasyid, Mansyur,

Suratno, 2009: 121) di mulai dari persepsi, memori, dan proses penguasaan bahasa. Semua proses tersebut diperoleh atas dasar pengalamandan respon terhadap kebutuhan hidup dalam berinteraksi dengan lingkungan fisik dan social serta pengalaman interaksi. Kemajuan perkembangan kesadaran dan perubahan pikiran manusia dimulai sejak anak sampai dewasa dengan ketrampilan berpikir sesuai dengan tahapan umurnya. Kemajuan itu dapat dipengaruhi oleh kematangan otak dan fisik seseorang, lingkungan keluarga dan sosial. Faktor lain yang ikut berpengaruh ialah pendidikan dimana seseorang hidup bertempat tinggal, berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, kematangan berpikir atau kognisi seseorang memerlukan proses sentuhan pihak lain terhadap dirinya melalui interaksi fisik dan psikis dengan variasi lingkungannya. Dalam implementasinya, kematangan berpikir manusia itu, yang diawali dengan berpikir simbolik atau *symbolic function* yang dapat berfungsi memberikan ketepatan mengingat obyek dan pengalaman, serta membantu anak untuk berpikir dalam memecahkan masalah mereka. Berpikir simbolik telah dikembangkan oleh Piaget dan Vygotsky dengan teori asimilasi dan teori skemanya.

Sejak anak usia dini, perkembangan mereka telah ditandai oleh berbagai karakteristik seperti sensori, motorik kasar dan halus, sosial dan emosional. Karakteristik lain yang tidak kalah penting ialah perkembangan kognitif atau berpikir anak yang dipelopori oleh kedua tokoh (Piaget dan Vygotsky) tersebut dalam teorinya mengedepankan ciri proses perkembangan dan pembelajaran yang tidak terpisahkan. Belajar dan perkembangan tidak lagi dipandang sebagai suatu proses yang berbeda, melainkan suatu kegiatan yang berlangsung secara bersamaan. Teori tentang perkembangan *the human mind* (aspek mental) menurut Piaget, merupakan kehidupan mental yang memiliki perangkat dinamis struktur kognitif dalam menanggapi dunia. Belajar bukanlah seperti yang dikatakan oleh Behaviorisme, sebagai reaksi terhadap stimulus yang mengakibatkan perubahan perilaku yang semata diperoleh dari luar. Melainkan merupakan pengetahuan tentang dunia yang terjadi dalam diri sendiri, sebagai hasil evolusi adaptasi dengan dunia luar. Semua itu merupakan representasi pengalaman baru bagi anak sebagai hasil belajar.

Piaget (Harun Rasyid, Mansyur, Suratno, 2009: 123) berbicara tentang skema (*scheme*) yang merupakan unit dasar kognisi seseorang. Istilah behavioristic untuk skema ini adalah respon atau kebiasaan. Namun, Piaget membedakan dua jenis skema yaitu sensori-motorik seperti ketrampilan berjalan, membuka botol. Sementara kognitif *scheme* seperti pengembangan konsep, berpikir dan pemahaman.

Perkembangan skema merupakan proses sebagai totalitas interaksi yang terus menerus continuous antara lingkungan sekitar dengan kondisi manusia, yang disebut adaptasi. Pengalaman adaptasi ini (adaptation experience) mewujudkan perkembangan skema baru, dan pengetahuan itu dibangun (construed, constructivisme) jika diperoleh pengalaman baru yang diadaptasi dari lingkungan dan merubahnya dengan perkembangan mental. Dua mekanisme adaptasi terkait dengan setiap tindakan, yaitu yang disebut akomodasi dan asimilasi. Akomodasi adalah perubahan respon terhadap tuntutan lingkup yang mencakup perkembangan skema baru yang sudah ada terhadap situasi baru. Asimilasi secara umum dalam istilah behavioristik diartikan sebagai transfer atau proses memberi respon terhadap suatu stimulus tertentu. Dengan menggunakan skema yang ada, semua tindakan yang disebut belajar mencakup asimilasi dan akomodasi. Jadi belajar menurut aliran Piaget berbeda dengan behaviorisme, yaitu adaptasi secara holistik dan bermakna yang datang dari dalam diri seseorang terhadap situasi baru sehingga mengalami perubahan relative permanen. Piaget percaya bahwa kesiapan dan kematangan harus menjadi suatu yang mendasar dalam diri seseorang. Hal ini penting, untuk mengakses dan merespon informasi, sebelum perubahan tersebut terjadi, melalui pengalaman konkret.

Proses ini disebut asimilasi, yaitu anak mengetahui sesuatu karena sudah ada akses pengalaman yang didapat sebelumnya. Skema merupakan unit dasar kehidupan kognitif sebagai perangkat pengisian dan peningkatan pengetahuan hasil konstruksi pembelajaran. Kesiapan dan kematangan merupakan bagian dari perkembangan, yang mengacu kepada beberapa tahap perkembangan mental seseorang. Piaget (Yudrik Jahja, 2011:185) mengemukakan bahwa, perkembangan kognitif pada masa awal anak terhadap perkembangan kognitif anak dibagi menjadi empat tahap:

1) Tahap sensorimotor (sensorimotor period)

Dimulai sejak lahir hingga kurang lebih usia 2 tahun. Bayi memperoleh pengetahuan tentang dunia dari tindakan-tindakan fisik yang mereka lakukan. Bayi mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik dengan tindakan-tindakan fisik. Seorang bayi berkembang dari tindakan refleksif, instigatif pada saat kelahiran hingga berkembangnya pemikiran simbolik awal pada akhir tahapan ini. Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

2) Tahap pra operasional (preoperational period)

Dimulai sejak usia 2 hingga kurang lebih 6 atau 7 tahun. Anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik. Akan tetapi, ada beberapa hambatan dalam pemikiran anak pada tahapan ini, seperti egosentrisme dan sentralisasi. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas. Anak mulai mengenali beberapa symbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Anak menunjukkan kemampuannya melakukan permainan simbolis.

3) Tahap operasional konkret (concrete operational period)

Dimulai sejak usia 6 atau 7 hingga lebih usia 11 atau 12 tahun. Anak mampu berpikir logis mengenai kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan obyek menjadi kelas-kelas hieraki (klasifikasi) dan menempatkan obyek-obyek dalam urutan yang teratur (serialisasi). Pada tahap ini anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang sifatnya konkret. Anak dapat berpikir reversible. Yang dimaksud dengan berpikir secara reversible (berkebalikan) ialah anak dapat memahami suatu pernyataan.

4) Tahap operasional formal (formal operational period)

Dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa. Remaja berpikir secara lebih abstrak, idealis, dan logis (hipotesis-deduktif). Sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif Piaget, anak usia TK berada pada tahap pra operasional, yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental dan logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan anak menggunakan sesuatu benda sebagai symbol untuk mewakili ide atau pikiran anak. Kelemahan pada masa ini adalah:

- a. Centricity artinya adalah anak hanya dapat berpikir mengenai satu aspek dan tidak memikirkan aspek yang lain sehingga sering mengakibatkan kesimpulan yang tidak logis.
- b. Irreversibility yaitu kegagalan anak-anak dalam memahami bahwa suatu kejadian dapat terjadi bolak-balik
- c. Focus on states rather than on transformation yaitu anak lebih focus pada hasil dari pada proses terjadinya suatu kejadian
- d. Transductive reasoning artinya anak melihat dan mengartikan jika dua kejadian atau dua hal terjadi secara bersamaan, maka hal itu berhubungan

- e. Egosentrisme adalah ketidak mampuan untuk melihat masalah dari sudut pandang orang lain, anak hanya dapat mengerti suatu masalah dari sudut pandang sendiri karena keterbatasan pikiran.

Piaget berpendapat bahwa, tahapan-tahapan perkembangan tersebut merupakan patokan yang bersifat universal yang perbedaan individualnya terkait dengan keunikan serta kekhasan kemampuan personal seseorang. Hal seperti ini dapat dikatakan sebagai ciri khas dan keunikan seseorang secara individual. Teori konstruktivisme yang amat menekankan pada kemampuan seseorang telah diperbaiki oleh Vygotsky dengan memperkenalkan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) yang difokuskan pada interesting dan challenging bagi anak. Penekanan ini merujuk pada pengertian bahwa tahap perkembangan ada daerah (Zone) sensitive dan potensial untuk diaktualisasikan, yang sewaktu-waktu akan bisa tertutup. Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif bukan semata transformasi proses dasar biologis. Melainkan bahwa, manusia memiliki fungsi psikologis tinggi yang sangat rentan terhadap bahasa, seni, kebudayaan yang berkaitan dengan aspek kecerdasan jamak. Semua akan berkembang apabila ada yang dapat memandu dan membantu dari orang dewasa untuk disempurnakan fungsinya.

Transformasi dalam konteks sosial tidak terlepas dari psikologi tinggi tersebut. Adaptasi akan disertai oleh asimilasi dan akomodasi seperti didasarkan pada perspektif persoalan Piaget dilengkapi dengan perspektif cross cultural oleh Vygotsky, telah membuka wawasan baru dalam pendidikan. Wawasan baru ini, terutama bagi proses pendidikan anak usia dini. Yaitu usaha yang maksimal menciptakan peluang untuk memperkaya dan menstimulasi otak dalam situasi belajar terutama pada periode anak usia 3-6 tahun kehidupan anak melalui bermain. Oleh karena itu pentingnya membangun kemampuan kognitif intelektual anak melalui berbagai macam aktivitas bermain yang dapat membantu menstimulasi perkembangan otak mereka. Proses menstimulasi itu berupa memfungsikan secara maksimal sensori (pendengaran, penglihatan dan perabaan) mereka dengan memanfaatkan berbagai macam bunyi, suara, kata-kata, kalimat, warna dan benda-benda di lingkungan mereka melalui bermain. Semua yang didengar dan dilihat melalui bermain dapat diingatkan secara mudah.

Menstimulasi otak anak dalam pendidikan anak usia dini, yaitu dengan cara mendesain model bermain. Untuk memperkaya situasi belajar dan situasi pendidikan anak usia dini berupa penciptaan model bermain yang mengandung nilai edukatif

dapat meningkatkan kadar mental dan menstimulasi otak anak dalam belajar yang menyenangkan merupakan usaha strategi. Bermain yang mengandung nilai edukatif tersebut, tanpa disadari anak bernilai belajar yang akan mematangkan dan memperkaya ZPD mereka secara maksimal. Syamsu Yusuf (Masitoh, 2005:9) mengemukakan “perkembangan kognitif pada masa prasekolah meliputi, kemampuan berpikir dengan menggunakan symbol, cara berpikir anak masih dibatasi oleh persepsi, cara berpikir anak masih kaku dan anak sudah mulai mengerti dasar-dasar pengelompokan sesuatu atas dasar satu dimensi.

Soemiarti Patmonodewo (2003: 27) menyatakan, kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasi berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 mengemukakan tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 seperti; mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi, anak mampu menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengenal berbagai macam lambang bilangan. Berdasarkan uraian di atas perkembangan kognitif anak sangat pesat. Pada usia TK anak sudah mampu berpikir dengan menggunakan simbol. Cara berpikir anak bersifat memusat yaitu terfokus pada objek atau benda konkrit. Anak usia TK sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuai dengan pemahaman anak.

3. Perkembangan Bahasa

Manusia dalam menjalani hidupnya terutama ketika berkomunikasi dan berinteraksi dengan manusia lain serta lingkungannya dengan bahasa yang digunakan akan membantu mereka dalam berpikir dan berbuat. Marisson (Harun Rasyid, Mansyur, Suratno, 2009: 126) mengatakan bahwa berkomunikasi itu sangat ditentukan oleh tingkat kemampuan berbahasa seseorang. Sebab, bahasa itu memiliki dua fungsi yaitu sebagai public speech dan sebagai private speech. Tingkat berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh seringnya kata-kata diucapkan kepada anak sejak dini secara berulang-ulang, yang selalu didengar dari lingkungannya. Dengan demikian, pengembangan bahasa anak usia dini merupakan usaha strategis yang harus

dilakukan oleh para pendidik anak usia dini dan terutama orang tua. Sebab syaraf yang berhubungan dengan kemampuan bahasa hanya dapat berfungsi baik dan optimal, manakala anak usia dini rutin mendengar suara-suara yang diulang-ulang. Anak usia dini dapat membedakan ratusan kata dan belajar mengenal fonem yang diulang-ulang. Misalnya, unit terkecil dari kata seperti bunyi “g” pada kata “gajah” dan memperlihatkan kemampuan mengucapkannya dengan tekanan yang aneh.

Seiring dengan perjalanan waktu, pengucapan terhadap kata itu akan menjadi benar jika anak mendapat koreksi secara benar yang juga datang dari lingkungan sekitarnya. Oleh karenanya, berbicaralah melatih anak dengan kata-kata yang pendek dan sederhana tentang nama-nama benda. Sebab kata-kata itu akan diulang dan diingat terus, sehingga mereka akan menjadi matang/benar dalam mengucapkan kata-kata tersebut. Pandangan Teori Platonist (Harun Rasyid, Mansyur, Suratno, 2009: 127), bahasa merupakan struktur dan makna yang bebas dari penggunaannya, sebagai tanda yang menyimpulkan suatu tujuan. Hal tersebut, bagi anak usia dini merupakan dasar untuk membangun kemampuannya sebab, makna suatu obyek bagi anak usia dini akan dilambangkan dengan bunyi suara sebagai tanda suatu obyek tertentu, meskipun jumlah fonemnya sedikit. Semua bahasa anak usia dini didasari oleh bunyi suara yang ia dengar.

Perkembangan bahasa mengikuti suatu urutan yang dapat diramalkan secara umum sekalipun banyak variasinya di antara anak yang satu dengan yang lain, dengan tujuan mengembangkan kemampuan anak untuk berkomunikasi. Slamet Suyanto (2005: 73) mengemukakan bahwa, perkembangan bahasa pada anak sebagian besar adalah dari menangis untuk mengekspresikan responnya terhadap bermacam-macam rangsangan atau stimulus. Setelah itu, anak mulai melafalkan bunyi yang tidak berarti secara berulang, seperti suara burung yang sedang bernyanyi. Setelah itu anak mulai belajar kalimat dengan satu kata, seperti “mamam” yang artinya minta makan dan “cucu” yang artinya minta minum susu.

Perkembangan bahasa belum sempurna sampai akhir masa bayi, dan akan terus berkembang sepanjang hidup seseorang. Perkembangan bahasa seseorang berlangsung sepanjang hidup seseorang. Perkembangan bahasa seseorang berlangsung sepanjang mental manusia aktif dan tersedia lingkungan untuk belajar. Pada usia 5 tahun atau saat anak masuk Taman Kanak-kanak mereka telah menghimpun kurang lebih 8000 kosa kata, di samping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Mereka dapat membuat pertanyaan, kalimat negatif, kalimat tunggal,

majemuk dan bentuk penyusunan lain. Misalnya, mereka dapat bercerita hal-hal yang lucu, bermain tebak-tebakan, berbicara kasar pada teman mereka, dan berbicara sopan pada orang tua mereka. Selama masa sekolah, anak dihadapkan pada tugas utama untuk belajar system linguistik lain yaitu bahasa tulisan/cetak. Gleason (Slamet Suyanto, 2005: 74) menyatakan bahwa, hal itu hampir tidak mungkin dikuasai apabila mereka belum menguasai bahasa ucapan/lisan. Anak usia 6 dan 7 tahun masih bingung dengan kalimat pasif, seperti “anak laki-laki itu digigit semut”, karena umumnya anak merespon kalimat dengan menganggap kata benda yang diucapkan pertama kali sebagai subyek yang aktif melakukan kegiatan.

Perkembangan kemampuan bahasa anak usia dini dengan cara mulai mengenalkan nama dirinya atau nama benda yang ada di sekitarnya, akan sangat membantu anak secara cepat dalam mengenal huruf, kata-kata dan suara. Melatih memperdengarkan bunyi huruf, kata-kata tentang benda dan memperlihatkan bentuk huruf dan bendanya, menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan latihan menulis bagi anak. Mengetahui huruf dengan menggunakan nama dirinya, dan nama benda disekitarnya akan membantu anak mulai belajar membaca dan menulis dengan menyambungkan antara huruf dengan suara. Hal ini merupakan kegiatan yang sangat penting bagi guru dan anak usia dini dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak. Agar kemampuan bahasa anak di Taman Kanak-kanak dapat berkembang dengan baik dan optimal, mengenalkan serta melatih mereka dengan menggunakan berbagai bahasa, seperti bahasa Indonesia, bahasa Jawa, bahasa Inggris, ataupun bahasa Mandarin. Memperdengarkan bunyi huruf atau vokal, konsonan, serta suara dari kosakata akan sangat membantu memperkaya perbendaharaan kosakata anak di Taman Kanak-kanak. Sehubungan dengan kemampuan bahasa anak, sama pentingnya memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk bercerita secara bebas tentang dirinya dan keluarganya. Bahkan cerita berbagai mainan yang dimilikinya, serta kesenangan dan hobbinya akan lebih meningkatkan kemampuan bahasa dan memperluas kosakata serta perbendaharaan kata mereka (Harun Rasyid,dkk, 2009: 130).

Masitoh (2005: 12), “perkembangan bahasa anak TK ditandai dengan meningkatnya ketrampilan berbicara anak”. Pada usia TK, anak sangat senang dan aktif berbicara. Anak dapat menggunakan bahasa dengan cara bertanya, berdialog dan bernyanyi. Perkembangan bahasa anak usia dini meliputi, anak sudah menaruh minat baca dan penguasaan kosakata anak sangat pesat. Setelah usia enam tahun

perkembangan kosa kata anak mencapai sekitar 3000 kata. Perkembangan kosa kata anak mencapai 15000 kata dan anak mempelajari atau memperoleh kata baru dengan kecepatan 10 kata perhari.

4. Perkembangan Sosial-emosional

Menurut Conny R. semiawan, (2000: 153) Sosial emosional anak berlangsung secara bertahap dan melalui proses penguatan dan modeling. Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada, dan anak lebih mampu mengendalikan perasaan-perasaannya sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut (M Ramli, 2005: 208).

Sosial emosional merupakan kemampuan mengadakan hubungan dengan orang lain, terbiasa bersikap sopan santun, mematuhi peraturan dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari dan dapat ditegaskan bahwa sosial emosional anak dalam pembelajaran di sekolah memerlukan pengarah dan stimulus dari seorang guru, oleh karena itu guru diharapkan dapat memfasilitasi perkembangan tersebut dengan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal Rosmala Dewi (2005: 18).

Pembelajaran sosial emosional dengan menggunakan media dapat memberikan model bagi anak untuk dicontoh dalam kehidupannya. Masitoh (2005: 10) berpendapat bahwa “perkembangan emosional anak usia dini adalah anak mampu melakukan partisipasi dan mengambil inisiatif dalam kegiatan fisik, anak menjadi lebih asertif dan mampu berinisiatif”. Persoalan yang tidak kalah penting dalam pendidikan anak usia dini ialah aspek sosial dan emosional yang merupakan bagian esensial dalam perkembangannya. Kadang-kadang orang tua atau pendidik kurang memperhatikan aspek tersebut dalam tahun-tahun pertama usia anak Taman Kanak-kanak. Seorang anak akan berinteraksi dengan anak lainnya jika ia memiliki kemampuan sosial yang ada di dalam dirinya. Anak akan mulai bermain bersama merupakan refleksi dan pengaruh dari perkembangan kognitif dan motorik kasar maupun motorik halus sebagai wilayah sosial dan emosional anak, Vygotsky (Harun Rasyid, Mansyur, Suratno, 2009: 113) bangunlah interaksi dengan mereka secara baik. Selama berada pada usia Taman Kanak-kanak, anak sudah dapat berinteraksi dengan anak lainnya dalam kelompok bermain dan dengan orang lain disekitarnya, seperti mengeksplorasi lingkungan, mundur dari situasi yang dapat mengancam, dan

membuat ikatan dengan anggota keluarganya dan dengan gurunya, dengan teman-temannya, saudaranya secara baik.

Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentris, individu ke arah interaktif, komunal. Pada mulanya anak bersifat egosentris, yaitu hanya dapat memandang dari satu sisi yaitu dari dirinya sendiri. Anak tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan berberda dengan dirinya. Oleh karena itu pada usia 2-3 tahun anak masih suka bermain sendiri (individual). Selanjutnya anak mulai berinteraksi dengan anak lain. Anak mulai bermain bersama dan tumbuh sifat sosialnya. Perkembangan sosial meliputi aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial. Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Misalnya, ketika temannya menginginkan mainan yang sedang ia gunakan ia mau bergantian. Sedangkan tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugastugasnya, menghargai perbedaan individu, memperhatikan tugasnya dan mampu menjalankan fungsinya sebagai warga negara yang baik. Misalnya anak mau menyelesaikan tugas menggambar. Tentu saja perkembangan sosial tersebut berjalan bertahap.

Piaget (Slamet Suyanto, 2005: 70) menunjukkan adanya egosentrisme yang tinggi pada anak di mana anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain. Menurut anak, orang lain berpikir sebagaimana ia berpikir. Parten (Slamet Suyanto, 2005: 70) menunjukkan hal itu antara lain dari pola bermain pada anak. Sampai usia tiga tahun anak lebih banyak bermain sendiri (soliter play). Baru kemudian mereka mulai bermain sejenis (parallel play), mulai bermain melihat temannya bermain (on-looking play) dan kemudian bermain bersama (cooperative play).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan tingkat pencapaian perkembangan nilai agama dan moral seperti; anak mampu bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). Oleh karena itu pembelajaran di TK pada tahap awal lebih dominan kegiatan individual dari pada kegiatan kelompok; akan tetapi kegiatan kelompok kecil dan klasikal juga penting untuk memperkenalkan kepada anak. Dengan berinteraksi dengan anak yang lain, anak mulai mengenal adanya perbedaan pola pikir dan keinginan dari anak lainnya. Hal tersebut membuat egosentrismenya semakin

berkurang, mengembangkan rasa empati dan melatih kerjasama. Pada perkembangan sosial, anak mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pada masa ini muncul kesadaran anak akan konsep diri yang berkenaan dengan kesetaraan gender. Soemiarti Patmonodewo (2003: 35), perkembangan emosional anak masih cenderung egois dengan bebas dan terbuka. Aspek perkembangan diatas merupakan perkembangan anak usia dini merupakan tingkat perkembangan yang dicapai merupakan aktualisasi potensi dari semua aspek perkembangan yang akan dicapai oleh anak secara optimal disetiap tahap perkembangannya, bukan merupakan suatu tingkat pencapaian kecakapan akademik. Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dapat dicapai anak pada rentang waktu tertentu. Dari berbagai sifat dan karakteristik anak usia dini sebagai guru sebaiknya memahami dari masing-masing sifat, ciri khas, maupun karakteristiknya tersebut. Mempersiapkan segala hal, baik dalam menjawab pertanyaan maupun memberikan pertanyaan yang sesuai dengan tahapan perkembangannya.

5. Nilai agama dan moral

Anak usia dini menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, yaitu (1) mengenal agama yang dianut, (2) membiasakan diri beribadah, (3) memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat dll), (4) membedakan perilaku baik dan buruk, (5) mengenal ritual dan hari besar agama, (6) menghormati orang lain. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan tingkat pencapaian perkembangan nilai agama dan moral seperti; anak mengenal agama yang dianut, mengenal ritual dan hari besar agama, menghormati agama orang lain.

Zakiah Darjat (2003: 126), mengatakan ketika anak memasuki prasekolah atau ketika anak berusia 4-6 tahun pendidikan agama terjadi melalui semua pengalaman anak, baik melalui ucapan yang didengarnya, tindakan, perbuatan dan sikap yang dilihatnya ataupun perlakuan yang dirasakannya. Sururin (2004: 53), mengatakann “bahwa perkembangan jiwa beragama juga mengikuti perkembangan jiwa lainnya”. Tahap perkembangan jiwa pada anak sejalan dengan kecerdasannya pada anak usia 4-6 tahun yaitu tingkat dongeng (The Fairli Tale Stage) mengenai konsep Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi, sehingga dalam menanggapi agama, anak masih menggunakan konsep fantasi yang diliputi oleh dongeng-dongeng yang kurang masuk akal. Sejalan dengan pendapat tersebut,

Jalaludin (2009: 66) berpendapat bahwa perkembangan agama pada anak usia antara 4-6 tahun, terdapat pada tingkat dongeng. Tingkat dongeng dimulai dari sejak anak usia 3-6 tahun. Dapat disimpulkan bahwa perkembangan agama pada anak usia 4-6 tahun, terdapat tingkat mendongeng (The Fairli Tale Stage) atau pada tingkat dongeng, tingkatan konsep mengenai Tuhan lebih banyak dipengaruhi oleh fantasi dan emosi. Perkembangan jiwa beragama juga mengikuti perkembangan jiwa lainnya seperti sosial dan emosional dan kondisi beragama keluarganya.

C. Karakteristik Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Santrock(2008: 36) pada periode ini anak-anak menjadi lebih mandiri secara emosional, mengembangkan keterampilan untuk kesiapan sekolah, seperti: belajar untuk mengikuti intruksi, mengenal huruf dan menghabiskan banyak waktu denganteman sebaya. Anak usia 4-5 tahun memiliki karakteristik antara lain:

- 1) Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan
- 2) Perkembangan bahasa juga semakin baik
- 3) Perkembangan kognitif (daya fikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar
- 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial

D. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak mencakup dua bidang pengembangan yaitu meliputi bidang pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pembiasaan meliputi aspek perkembangan nilai agama dan moral, serta perkembangan kemampuan dasar meliputi aspek perkembangan bahasa, kognitif dan fisik motorik. Aspek perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif dan sosial emosional. Ciri perkembangan fisik motorik anak ditandai dengan meningkatnya koordinasi otot tubuh, ciri sosial emosional anak adalah mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya, anak cenderung mengekspresikan emosi dengan bebas, pada umumnya bersifat egois dan iri hati. Ciri kognitif anak usia dini ditandai dengan terampil dalam berbahasa dan kompetensi anak dikembangkan melalui interaksi, minat kesempatan serta mengagumi. Pada umumnya anak masih bersifat egosentris. Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan anak.

Masa usia Taman Kanak-kanak berada pada usia pra sekolah, dimana masa anak-anak untuk meniru. Pada masa ini anak memiliki karakteristik yang beragam dan

bersifat unik. Usia TK merupakan masa untuk bermain. Anak usia TK mempunyai keingintahuan yang tinggi. Minat anak terhadap hal-hal yang ada disekitarnya akan menjadi pengalaman dalam mengembangkan pengetahuan anak, oleh karena itu, guru perlu memfasilitasi anak dalam kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik anak.

Usia anak-anak merupakan masa-masa belajar paling potensi, hal ini disebabkan selama rentang waktu usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari berbagai aspek, sehingga pada periode ini merupakan wadah untuk memfasilitasi perkembangan dan pertumbuhan anak. Pembelajaran untuk anak usia harus memperhatikan prinsip bermain, karena pada tahap ini anak belajar melalui keterlibatan secara langsung dan aktif dalam pengalaman bermain yang telah mereka pahami sendiri. Guru menyesuaikan usia dan tingkat perkembangan anak, sehingga guru harus menciptakan lingkungan belajar dengan eksplorasi. Hal tersebut dapat dilakukan dengan mempersiapkan media yang digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan anak diantaranya adalah dengan menggunakan *Media Fun Book Learning*. *Media Fun Book Learning* adalah sebuah media pembelajaran berupa buku pembelajaran menyenangkan dari kain flanel yang diperuntukkan anak usia dini. Media ini dibuat untuk guru dan orang tua dalam membantu anak mencapai perkembangan yang optimal. Media ini didesain sesuai dengan karakteristik anak, yaitu menggunakan bahan yang aman dan tidak membahayakan anak, serta warna yang menarik dan membuat anak tertarik dalam proses pembelajaran serta disesuaikan dengan kurikulum TK yaitu Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009.

BAB III

Tujuan Dan Manfaat Penelitian

A. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu:

Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Fun Book Learning* untuk aspek perkembangan anak kelompok A TK di TK Dharmawanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Kabupaten Mojokerto.

B. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan anak:

1. Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *Fun Book Learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya untuk aspek perkembangan anak

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Agar belajar anak menjadi menyenangkan
- 2) Sebagai motivasi anak agar lebih bersemangat dalam pembelajaran sehari-hari

b. Bagi Guru

- 1) Dapat mempermudah guru dalam pembelajaran yang inovatif
- 2) Sebagai perangkat bantu dan alternatif media pembelajaran untuk perkembangan anak
- 3) Memberikan alternatif solusi media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan keterbatasan waktu dalam pembelajaran
- 4) Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna meminimalisi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran di kelas.
- 5) Diharapkan media pembelajaran *Fun Book Learning* dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan
- 6) Sebagai ajakan untuk lebih mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk anak

BAB IV METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Borg & Gall (1983:772), Riset dan pengembangan bidang pendidikan (R & D) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini pada umumnya dikenal sebagai siklus R& D, yang terdiri dari: pengkajian terhadap hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan validitas komponen-komponen pada produk yang akan dikembangkan, mengembangkannya menjadi sebuah produk, pengujian terhadap produk yang dirancang, dan peninjauan ulang dan mengoreksi produk tersebut berdasarkan hasil uji coba. Hal itu sebagai indikasi bahwa produk temuan dari kegiatan pengembangan yang dilakukan mempunyai obyektivitas.

Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan media atau produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *Fun Book Learning* yang bertujuan untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini khususnya usia 4-5 Tahun.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di TK Dharmawanita Gedangan Mojokerto yang beralamat di Jalan Maijen H. Soemadi, Kabupaten Mojokerto. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Januari 2019 – Desember 2019 yang meliputi tahap perencanaan, penelitian dan pelaporan.

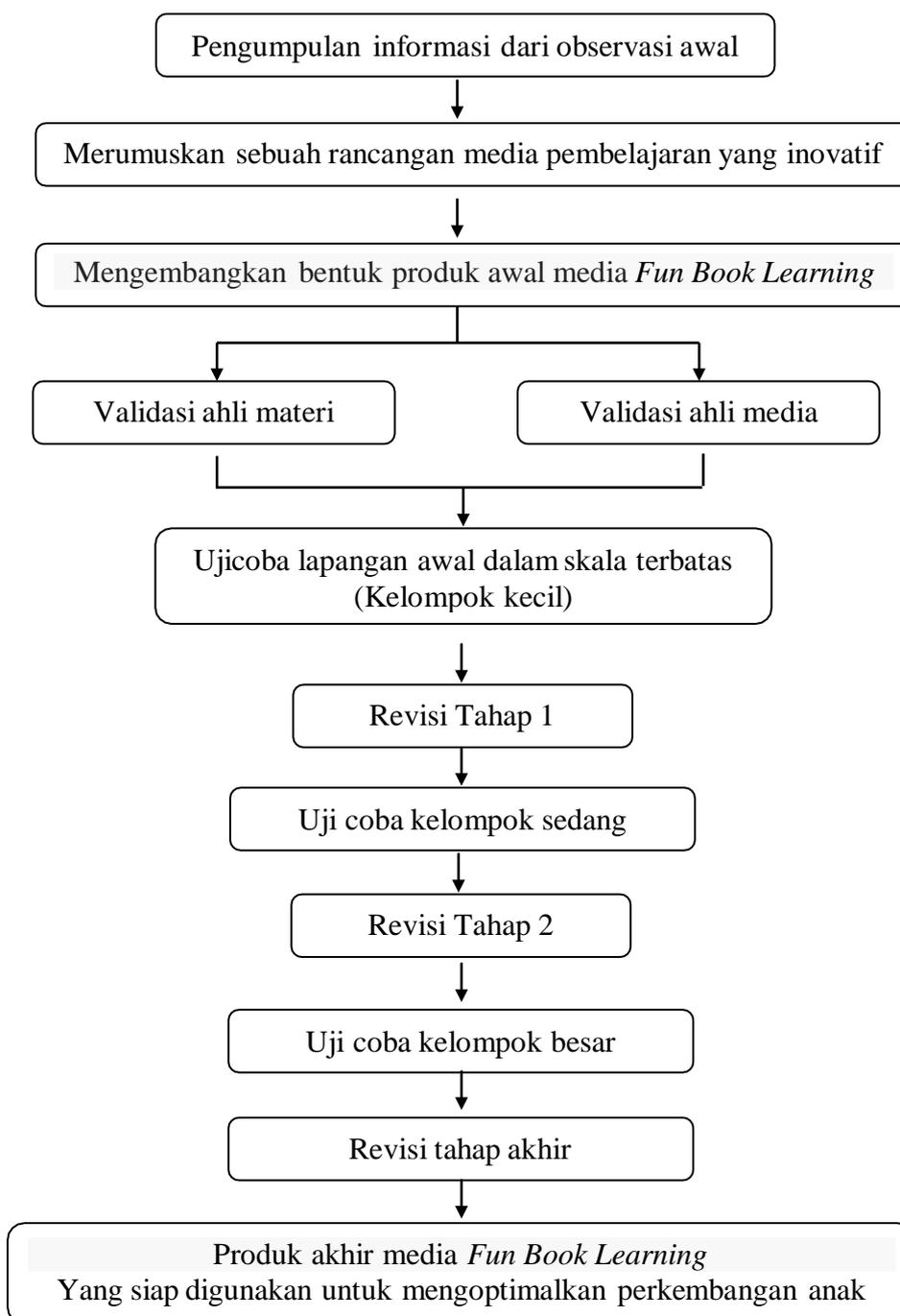
C. Subjek dan Objek Penelitian

Pada penelitian pengembangan ini subjek penelitian adalah anak kelompok A di TK Dharmawanita Gedangan Kutorejo yang berjumlah 15 anak. Objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran berbentuk *Fun Book Learning*.

D. Prosedur Pengembangan

Prosedur dan langkah-langkah penelitian pengembangan sudah banyak dikembangkan. Borg & Gall (1983) menyatakan bahwa prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan.

Borg dan Gall (1983: 775) mengajukan serangkaian tahap yang harus ditempuh dalam pendekatan ini, yaitu “*research and information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision, and dissemination and implementation*”. Secara konseptual, pendekatan penelitian dan pengembangan mencakup 10 langkah umum, yaitu:



Gambar 4.1 Tahap pengembangan Media *Fun Book Learning* hasil adaptasi dari prosedur pengembangan Borg & Gall (Sumber: Borg & Gall, 1983:775)

1. *Research and information collecting*; termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji yaitu tentang keterbatasan anak untuk mengembangkan aspek perkembangannya ketika pembelajaran yang hanya terpaku pada Lembar Kerja Anak saja, untuk itu peneliti akan mengembangkan sebuah produk/media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *Fun Book Learning*.
2. *Planning*; merumuskan sebuah rancangan media pembelajaran yang inovatif untuk mengoptimalkan perkembangan anak yang dalam perencanaan pengembangan media juga melalui tahap uji kelayakan produk
3. *Develop preliminary form of product*, yaitu mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Fun Book Learning* dengan mempersiapkan indikator/materi yang disesuaikan dengan Kurikulum 2013 dan divalidasi oleh ahli materi, kemudian menyiapkan konsep media yang sudah dirancang oleh peneliti dan divalidasi ahli media.
4. *Preliminary field testing*, yaitu melakukan ujicoba lapangan awal dalam skala terbatas yaitu kelompok kecil dengan melibatkan 2 anak usia 4-5 tahun. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dilakukan dengan wawancara dan observasi.
5. *Main product revision*, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk *Fun Book Learning* yang dihasilkan berdasarkan hasil ujicoba awal yang melibatkan 2 anak. Perbaikan ini dilakukan untuk memperoleh produk (model) *Fun Book Learning* yang siap diujicoba lebih luas yaitu kelompok sedang yang melibatkan 5 anak usia 4-5 Tahun;
6. *Main field testing*, uji coba kelompok sedang yang melibatkan 5 anak usia 4-5 Tahun;
7. *Operational product revision*, yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan produk *Fun Book Learning* terhadap hasil uji coba dari kelompok sedang,
8. *Operational field testing*, yaitu langkah uji cobamedia/produk *Fun Book Learning* kelompok besar yang melibatkan seluruh anak yang berjumlah 15 anak usia 4-5 Tahun;
9. *Final product revision*, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap media/produk *Fun Book Learning* yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final). sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi;

10. *Dissemination and implementation*, yaitu Produk akhir media *Fun Book Learning*

Yang siap digunakan untuk mengoptimalkan perkembangan anak;

Skema tersebut dirujuk dari *the major steps in the R & D cycle* Borg dan Gall. Pengadaptasiannya diwujudkan dalam bentuk perencanaan teknis sasaran dan jenis kegiatan yang akan dilakukan dalam tiap tahapnya. Sukmadinata (2010) menjelaskan "Jika kesepuluh langkah penelitian dan pengembangan diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan".

E. Validasi dan Uji coba produk

a. Validasi

Sebelum diujicobakan pada peserta didik, produk yang telah dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran anak usia dini. Pada tahap validasi dan ahli materi memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap produk dari aspek pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian, komentar dan saran terhadap produk dari aspek media dan aspek komunikasi visual.

b. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media *Fun Book Learning* serta mengetahui pendapat peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Uji coba produk dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Uji coba lapangan awal dalam skala terbatas (Kelompok kecil)

Tujuan uji kelompok kecil adalah untuk memperoleh bukti-bukti empiris tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam peneliti menggunakan 2 anak, penekannya lebih pada faktor proses daripada hasil belajar. Semua data yang diperoleh pada tahap ini terdiri dari penilaian, komentar, hasil pengamatan dan saran dari anak yang selanjutnya disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

b. Uji Coba Kelompok Sedang

Setelah dilakukan analisis dan revisi berdasarkan penilaian anak pada uji coba perorangan kemudian dilakukan uji coba kelompok sedang yaitu dengan menggunakan 5 orang anak. Uji coba kelompok sedang dimaksudkan untuk mengidentifikasi permasalahan awal yang terjadi ketika Media Pembelajaran digunakan. Melalui uji coba ini diharapkan saat uji coba lapangan tidak ditemukan permasalahan yang mendasar yang dapat mengganggu proses pembelajaran jika produk digunakan.

c. Uji Coba Lapangan (Kelompok Besar)

Uji coba kelompok besar ini peneliti menggunakan 10 anak. Tujuan uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah produk yang dihasilkan sudah memiliki kelayakan, baik dilihat dari aspek pembelajaran, media pembelajarannya maupun komunikasi visual sehingga dihasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran

F. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Data mengenai proses pengembangan media *Fun Book Learning* sesuai dengan prosedur pengembangan yang telah ditentukan.
- b. Data mengenai kelayakan media *Fun Book Learning* dengan materi: aspek perkembangan anak. Data tersebut mencakup:
 - 1) Data kualitatif berupa nilai setiap kriteria penilaian yang dijabarkan menjadi sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK).
 - 2) Data kuantitatif yang berupa skor penilaian (SB = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2, sangat kurang = 1). Data tersebut diperoleh dengan menghitung rata-rata (*mean*) skor setiap kriteria yang dihitung dari penilaian ahli materi dan ahli media. Selanjutnya, skor ini dibandingkan dengan skor ideal untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.
 - 3) Data kualitatif berupa hasil observasi saat media digunakan dalam proses pembelajaran dan data hasil wawancara guru serta anak setelah media digunakan.

G. Metode Pengumpulan Data

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan beberapa macam metode dalam mengumpulkan data, yaitu kuesioner, observasi, dan wawancara. Berikut penjelasan masing-masing metode:

a. Kuesioner

Kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi dan ahli media mengenai media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah kuesioner berstruktur dengan menggunakan skala *Likert*. Alternatif jawaban menurut skala *Likert* yaitu; sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K), dan sangat kurang (SK) (Sukardi, 2009:146).

b. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui respon guru serta siswa saat penggunaan media media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Observasi dilakukan oleh peneliti yang juga berperan sebagai *observer* saat media digunakan.

c. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui tanggapan, komentar, dan saran guru serta anak setelah menggunakan media media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak. Metode wawancara dipilih karena peneliti dapat lebih dekat dengan narasumber sehingga informasi yang diperoleh lebih mendalam. Wawancara dilakukan terhadap guru kelompok A dan lima belas anak kelompok A di TK Dharmawanita Gedangan Kecamatan Kutorejo Mojokerto.

H. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Angket menurut Sugiyono (2011: 142) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket pada penelitian Research and Development ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi dan pedoman wawancara.

Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru dan anak setelah menggunakan media dalam pembelajaran *Fun Book Learning*.

Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas. Adapun kriteria yang dimaksud sebagai berikut

Tabel 4.1 Kriteria Dalam Penilaian Media Pembelajaran Berdasarkan Pada Kualitas Menurut Walker & Hess

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas Isi dan Tujuan	a. Ketetapan b. Kepentingan c. Kelengkapan d. Keseimbangan

		<ul style="list-style-type: none"> e. Minat/perhatian f. Keadilan g. Kesesuaian dengan situasi anak
2	Kualitas intruksional	<ul style="list-style-type: none"> a. Memberikan kesempatan belajar b. Memberikan bantuan belajar c. Kualitas motivasi d. Fleksibelitas intruksional e. Hubungan dengan program pembelajaran lain f. Kualitas sosial interaksi intruksional g. Kualitas tes dan penilaian h. Dapat memberikan dampak bagi anak i. Dapat memberikan dampak bagi guru dan pembelajarnya
3	Kualitas teknik	<ul style="list-style-type: none"> a. Keterbacaan b. Mudah digunakan c. Kualitas tampilan/tayangan d. Kualitas penanggung jawaban e. Kualitas pengelolaan programnya f. Kualitas pendokumentasinya

Berdasarkan kriteria yang diberikan Walker dan Hess di atas maka peneliti membuat instrumen penelitian yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Peneliti membagi instrumen menjadi lima instrumen, yaitu: 1. Lembar validasi oleh ahli materi yang terdiri dari aspek isi atau materi, aspek pembelajaran dan aspek perkembangan anak, 2. Lembar validasi oleh ahli media yang terdiri dari aspek tampilan dan aspek pemograman, 3. Lembar observasi, 4. Pedoman wawancara guru, dan 5. Pedoman wawancara anak. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, observasi, wawancara guru kelas dan wawancara anak sebagai berikut:

Tabel 4.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Aspek Materi	Kesesuaian Materi dengan kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)		
		Kesesuaian konsep		
		Kemutakhiran materi		
		Urutan Penyajian Materi		
		Kesesuaian kegiatan yang diberikan		
2	Aspek pembelajaran	Tujuan pembelajaran		
		Kegiatan Mudah dipahami anak		
		Kejelasan indikator pembelajaran		
		Kesesuaian konsep yang diberikan untuk memperjelas materi		
		Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan anak		

3	Aspek Keabsahan	Ketetapan materi		
		Kemampuan untuk membangkitkan rasa senang anak dalam pembelajaran		
Jumlah				

Tabel 4.3 Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Nomor Indikator	Jumlah Instrumen
1	Pemograman	Konsep media		
		Petunjuk penggunaan		
		Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013		
2	Tampilan	Gambar		
		Kesesuaian konsep		
		Warna background		
		Kesesuaian besar kecilnya gambar		
		Kerapian		
		Kreativitas		
		Ketertarikan		
Jumlah				

Tabel 4.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi penggunaan media *Fun Book Learning* Dalam pembelajaran.

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen
1	Pembelajaran	Guru menjelaskan bagaimana cara menggunakan media <i>Fun Book Learning</i>	1
		Anak mendapatkan kesempatan untuk bertanya apabila ada yang kurang jelas	2
		Media <i>Fun Book Learning</i> membantu anak untuk lebih fokus dalam pembelajaran	3
		Guru meminta anak untuk memberikan pendapat untuk media <i>Fun Book Learning</i>	4
		Anak mendapatkan kesempatan untuk mencoba media <i>Fun Book Learning</i> sendiri tanpa panduan guru	5
2	Respon Anak	Media membantu anak menjadi lebih semangat	6
		Media membantu anak lebih fokus	7
		Media membantu anak menjadi senang dalam belajar	8
		Anak memahami materi yang disampaikan dengan mudah	9
3	guru	Dalam penyampaian materi guru akan menjadi lebih efektif	10
Jumlah		Pembelajaran anak lebih menyenangkan	11

Tabel 4.5 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Media	Kesesuaian penggunaan warna dalam setiap lembar media <i>Fun Book Learning</i>		
		Kesesuaian gambar dengan aspek perkembangan anak usia 4-5 Tahun		
		Kemudahan dalam menggunakan media <i>Fun Book Learning</i>		
2	Materi	Kesesuaian indikator pada setiap lembar buku dengan aspek perkembangan anak usia 4-5 Tahun menurut kurikulum 2013		
3	Pembelajaran	Suasana dalam pembelajaran		
		Efek dari penggunaan media <i>Fun Book Learning</i>		
		Kendala dalam penggunaan media <i>Fun Book Learning</i>		
Jumlah				

Tabel 4.6 Kisi-kisi Instrumen Pedoman wawancara anak

No	Aspek	Indikator	Nomor Instrumen	Jumlah Butir
1	Media	Kejelasan gambar		
2	Materi	Anak mampu memahami materi		
3	Pembelajaran	Suasana belajar		
		Respon anak		
Jumlah				

I. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan data dengan menggunakan sumber lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Lexy J. Moleong, 2007). Data yang akan dibandingkan adalah data yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi .

Triangulasi dalam penelitian ini menggunakan triangulasi metode. Menurut Patton (Lexy J. Moleong, 2007) pada triangulasi metode terdapat dua strategi, yaitu pengecekan derajat kepercayaan penemuan hasil penelitian dengan beberapa teknik pengumpulan data dan pengecekan derajat kepercayaan beberapa sumber data dengan metode yang sama. Triangulasi penting untuk dilakukan agar mendapatkan konsistensi, ketuntasan dan kepastian data.

J. Teknik Analisis Data

1. Proses Pengembangan Produk

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan berdasarkan lembar angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk menganalisis data tentang kelayakan Media Pembelajaran berupa *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

2. Teknik Penilaian Kelayakan

a. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data tersebut diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan uji coba penggunaan media *Fun Book Learning* oleh anak serta guru berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

b. Data Penilaian Kelayakan Produk Oleh Ahli dan Peserta Didik

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan uji coba penggunaan media *Fun Book Learning* oleh anak serta guru. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 4.7
Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Sugiyono (2011: 93)

- a) Menghitung nilai rata-rata skor tiap indikator dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} X = \text{skor rata-rata}$$

Keterangan :

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

- b) Menjumlahkan rata-rata skor setiap aspek
- c) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor setiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor 5 berikut:

Tabel 4.8

Rumus Konversi Jumlah Rata-rata Skor pada skala lima

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 \text{ SBi}$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ SBi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ SBi}$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ SBi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ SBi}$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ SBi} < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ SBi}$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ SBi}$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor maksimal ideal = jumlah indicator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indicator x skor terendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

\bar{X}_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal=skor min ideal)

SBi(Simpangan baku ideal) = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal=skor min ideal)

Sumber : Eko Putro Widyoko (2011: 245)

- d) Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif yang disajikan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan

$$\text{Presentase Kelayakan Tiap Aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerataskoryangdiperoleh}}{\sum \text{rerataskorideal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 2-%	Tidak Layak

Sumber : Suharsimi Arikunto (2010: 44)

BAB V
HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

A. Diskripsi Media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini

Pengembangan Media dalam penelitian ini berupa Media pembelajaran untuk anak berupa *Fun Book Learning*. Berikut diskripsi media yang akan dikembangkan.

1. Identitas Produk

- Bentuk : Buku dari kain flanel
 Judul : *Fun Book Learning*
 Sasaran : Anak Kelompok A TK Dharmawanita Gedangan Mojokerto
 Nama pengembang : Indri Dwi Isnaini, M. Pd.

2. Kajian Aspek Materi, Desain Produk

Kajian mengenai desain produk dan aspek materi adalah sebagai berikut :

a. Desain Produk

Produk didesain dengan warna kain dan kegiatan yang menarik sesuai dengan kurikulum 2013. Produk terdiri dari 10 halaman, dimana di setiap halaman terdapat satu kegiatan.

b. Aspek Materi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun menurut Kompetensi Dasar dari kurikulum 2013, yaitu :

Tabel 5.1 Kompetensi Dasar dan Kegiatan

No	Kompetensi Dasar	Kegiatan
1	KD 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Halaman 1 Memberi makan binatang sesuai dengan makannya
2	KD 1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	Halaman 2 Menyiram tanaman
3	KD 3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif	Halaman 3 Puzzle buah apel
4	KD 3.13.Mengenal emosi diri dan orang lain	Halaman 4 Menunjukkan ekspresi senang dan sedih
5	KD 3.6 Mengenal bendabenda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	Halaman 5 mengenal bentuk dan warna
6	KD 4.6. Menyampaikan Tentang apa dan bagaimana bendabenda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi,	Halaman 6 Memasangkan angka dan benda

	dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	
7	KD 4.8 Menunjukkan proses perkembangbiakan makhluk hidup (misal:kupukupu,ayam, katak)	Halaman 7 mengurutkan metamorfosis kupu-kupu
8	KD 4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Halaman 8 Menjahit baju
9	KD 4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Halaman 9 Bercerita sederhana dengan menggunakan boneka jari
10	KD 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya	Halaman 10 Menyusun pola

B. Penyajian Data Hasil Produk Pengembangan Media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

Penyajian data hasil produk pengembangan Media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini akan dipaparkan dalam beberapa data yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Adapun datanya adalah sebagai berikut :

1. Proses Pengembangan Produk

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan berdasarkan lembar angket dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif. Teknik analisis deskriptif dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif. Untuk menganalisis data tentang kelayakan Media Pembelajaran berupa *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak.

2. Teknik Penilaian Kelayakan

a. Data Proses Pengembangan Produk

Data proses pengembangan produk merupakan data deskriptif. Data tersebut diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan uji coba penggunaan media *Fun Book Learning* oleh anak serta guru berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

b. Data Penilaian Kelayakan Produk Oleh Ahli dan Peserta Didik

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi dan uji coba penggunaan media *Fun Book Learning* oleh

anak serta guru. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan yang dapat dilihat pada tabel

Tabel 5.2
Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Baik (SB) / Sangat Valid	5
Baik (B) / Valid	4
Cukup (C) / Cukup Valid	3
Kurang (K) / Kurang Valid	2
Sangat Kurang (SK) / Sangat Kurang Valid	1

Sumber: Sugiyono (2011: 93)

- a) Menghitung nilai rata-rata skor tiap indikator dengan rumus

Keterangan :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} X = \text{skor rata-rata}$$

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

- b) Menjumlahkan rata-rata skor setiap aspek
- c) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rata-rata skor setiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor 5 berikut:

Tabel 5.3
Rumus Konversi Jumlah Rata-rata Skor pada skala lima

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
5	$\bar{X} > \bar{X}_i + 1,8 \text{ SB}_i$	A	Sangat Baik
4	$\bar{X}_i + 0,6 \text{ SB}_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 1,8 \text{ SB}_i$	B	Baik
3	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ SB}_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i + 0,6 \text{ SB}_i$	C	Cukup
2	$\bar{X}_i - 0,6 \text{ SB}_i < \bar{X} \leq \bar{X}_i - 0,6 \text{ SB}_i$	D	Kurang
1	$\bar{X} \leq \bar{X}_i - 1,8 \text{ SB}_i$	E	Sangat Kurang

Keterangan:

Skor maksimal = 5

Skor Minimal = 1

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

\bar{X} = skor yang diperoleh

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

$$S_{Bi} (\text{Simpangan baku ideal}) = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$$

Sumber : Eko Putro Widyoko (2011: 245)

- c. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif yang disajikan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori dengan skala penilaian yang telah ditentukan

$$\text{Presentase Kelayakan Tiap Aspek (\%)} = \frac{\sum \text{rerata skor yang diperoleh}}{\sum \text{rerata skor ideal}} \times 100\%$$

Tabel 5.4 Penilaian Kelayakan

Presentase Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber : Suharsimi Arikunto (2010: 44)

C. Hasil Analisis Data Tahap Awal

Adapun penyajian data dan analisis data hasil validasi ahli adalah sebagai berikut :

1. Hasil Validasi Ahli Desain/Media

Validasi ahli desain media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini di validasi oleh Ibu Gesa Kharisma Putri, M. Pd. Pengembangan media yang divalidasi kepada ahli desain media juga memiliki data yaitu kuantitatif dan kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi desain media adalah sebagai berikut :

Tabel 5.5 Hasil Validasi Desain Media

No	Butir Penilaian	Skor	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Konsep media	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Petunjuk penggunaan	4	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian materi dengan kurikulum 2013	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian Kegiatan dengan materi	4	Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian konsep	4	Valid	Tidak Revisi
6	Warna background	5	Sangat valid	Tidak Revisi

7	Kesesuaian besar kecilnya gambar	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kerapian	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
9	Kreativitas	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
10	Ketertarikan	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
Skor Total		46		
Skor Maksimal		50		

Data Kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli media *Fun Book Learning* yang telah dikembangkan maka dapat dihitung presentasi tingkat media yang dikembangkan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \\ = 92\%$$

Keterangan :

P = Prosentasi kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator ahli desain media

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase hasil validasi ahli desain media adalah 92% yang berada pada tingkat kualivikasi “**sangat layak**” sehingga media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini **tidak perlu direvisi.**

b) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari penilaian ahli media berdasarkan saran dan komentar adalah sebagai berikut :

Tabel 5.6 Kritik dan Saran Validasi Ahli Desain Media

Subjek Uji Ahli Media	Kritik dan Saran
Gesa Kharisma Putri M.Pd	Harusnya pada setiap kompetensi dasar ada beberapa kegiatan, bukan Cuma satu kegiatan saja

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari saran dan komentar ahli desain media yaitu mengenai kegiatan dalam setiap kompetensi dasar yang

kurang. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain dijadikan sebagai bahan pertimbangan penulis untuk memperbaiki media pembelajaran

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Materi adalah validasi mengenai materi yang digunakan dalam pengemabangan media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Yang di validator oleh Ibu Suhartini Nurul Asminah, M.Pd. Data yang diperoleh dari validasi materi ada 2 yaitu data kuantitatif dan data kualitatif

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari validasi ahli bahasa adalah sebagai berikut :

Tabel 5.7 Data Kuantitatif Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Skor	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian Materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian konsep	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Kemutakhiran materi	4	Valid	Tidak Revisi
4	Urutan Penyajian Materi	3	Cukup Valid	Tidak Revisi
5	Kesesuaian kegiatan yang diberikan	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Tujuan pembelajaran	4	Valid	Tidak Revisi
7	Kegiatan muda di pahami anak	3	Cukup Valid	Tidak Revisi
8	Kejelasan indikator perkembangan	4	Valid	Tidak Revisi
9	Kesesuaian konsep yang diberikan untuk memperjelas materi	4	Valid	Tidak Revisi
10	Kesesuaian materi dengan aspek perkembangan anak	4	Valid	Tidak Revisi
11	Ketetapan materi	4	Valid	Tidak Revisi
12	Kemampuan untuk membangkitkan rasa senang anak dalam pembelajaran	4	Valid	Tidak Revisi
Skor Total		48		
Skor Maksimal		60		

Data kuantitatif yang diperoleh dari validator ahli bahasa inggris yang telah dikembangkan maka dapat dihitung presentasi tingkat kevalidan modul yang dikembangkan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{60} \times 100\% \\ = 80\%$$

Keterangan :

P = Prosentasi kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator ahli desain media

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase hasil validasi ahli materi adalah 80% yang berada pada tingkat kualivikasi “**Layak**” sehingga pengemabangan media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini “**tidak perlu direvisi**”

b) Data Kualitatif

Data kualitatif yang diperoleh dari ahli materi adalah saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi. Adapun datanya adalah sebagai berikut :

Tabel 5.8 Kritik dan Saran Validasi Ahli Materi

Subyek Ahli Bahasa	Kritik/Saran
Suhartini Nurul Asminah, M.Pd.	Lebih banyak kompetensi dasar yang diambil dari kurikulum 2013 lebih bagus

Berdasarkan data kualitatif yang diperoleh dari Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi dijadikan sebagai bahan pertimbangan penulis untuk memperbaiki media yang dikembangkan.

3. Hasil Validasi Guru Pembelajaran

Pengembangan yang diserahkan kepada ahli pembelajaran adalah berupa media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Guru yang menjadi validasi pebelajaran pada anak kelompok A adalah Ibu Ati Ami Wulandari, S.Pd. Adapun data yang diperoleh dari hasil validasi guru pembelajaran adalah data yang diambil melalui angket berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

a) Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang diperoleh dari validasi ahli pemebajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 5.9 Data Kuantitatif Ahli Pembelajaran

No	Butir penilaian	Skor	Tingkat Kevalidan	Keterangan
1	Kesesuaian penggunaan warna dalam setiap lembar media <i>Fun Book Learning</i>	4	Valid	Tidak Revisi
2	Kesesuaian gambar dengan aspek perkembangan anak usia 4-5 Tahun	4	Valid	Tidak Revisi
3	Kesesuaian kegiatan dengan aspek perkembangan anak	4	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian indikator pada setiap lembar buku dengan aspek perkembangan anak usia 4-5 Tahun menurut kurikulum 2013	5	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Suasana dalam pembelajaran	4	Valid	Tidak Revisi
6	Efek dari penggunaan media <i>Fun Book Learning</i>	4	Valid	Tidak Revisi
7	Kemudahan dalam penggunaan media <i>Fun Book Learning</i>	4	Valid	
Skor Total		29		
Skor Maksimal		35		

Data kuantitatif yang diperoleh dari ahli pembelajaran maka dapat dihitung prosentasenya tingkat kevalidan media yang dikembangkan sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{35} \times 100\% \\ = 82\%$$

Keterangan :

P = Prosentasi kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator ahli desain media

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase hasil ahli pembelajaran adalah 82% yang berada pada tingkat kualifikasi **Layak** pengembangan media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif dari hasil kritik dan saran ahli pembelajaran adalah sebagai berikut :

Tabel 5.10 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Subyek Ahli Pembelajaran	Kritik dan Saran
Ati Ami Wulandari, S.Pd	Media sangat menarik minat anak-anak hanya saja kegiatannya kurang variatif

Hasil kritik dan saran dari ahli pembelajaran adalah mengenai media sangat menarik minat anak-anak hanya saja kegiatannya kurang banyak. Secara keseluruhan media *Fun Book Learning* yang dikembangkan sudah **bagus**.

4. Hasil Uji Coba Perorangan

Produk pengembangan yang telah selesai selanjutnya akan diuji cobakan secara perorangan. Uji coba perorangan akan diwakili oleh 3 responden yaitu dari anak yang berkemampuan baik, sedang dan rendah. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut :

Tabel 5.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Responden		Σ□	Σ□□	P%	Kriteria Validasi
		1	2				
1	Kejelasan gambar pada media <i>Fun Book Learning</i>	3	4	7	10	70	Valid
2	Anak mampu memahami materi pada media <i>Fun Book Learning</i>	4	4	8	10	80	Valid
3	Media pembelajaran <i>Fun Book Learning</i> yang digunakan membuat Suasana belajar menjadi menyenangkan	4	5	9	10	90	Sangat Valid
4	Respon anak aktif dalam pembelajaran	4	4	8	10	80	Valid
JUMLAH		15	17	32	40	80	Valid

Keterangan

Responden 1 : DNS

2 : MVD

Data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil kemudian dianalisis untuk mengetahui presentase tingkat kevalidan media yang dikembangkan sebagaimana berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{40} \times 100\% \\ = 80\%$$

Keterangan :

P = Prosentasi kelayakan

Σx = Jumlah total skor jawaban validator ahli desain media

Σx_i = Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase hasil uji kelompok kecil adalah 80% yang berada pada tingkat kualivikasi “**Layak**” sehingga media pembelajaran *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini Layak digunakan dalam pembelajaran.

5. Hasil Uji Coba Kelompok Sedang

Paparan kuantitatif hasil uji coba Kelompok Sedang adalah sebagai berikut :

Tabel 5.12 Hasil uji coba Kelompok Sedang

No	Butir Penilaian	Responden					Σ□	Σ□□	P%	Kriteria Validasi
		1	2	3	4	5				
1	Kejelasan gambar pada media <i>Fun Book Learning</i>	4	3	4	4	4	19	20	95	Sangat Valid
2	Anak mampu memahami materi pada media <i>Fun Book Learning</i>	4	4	4	3	3	18	20	90	Sangat Valid
3	Media pembelajaran <i>Fun Book Learning</i> yang digunakan membuat Suasana belajar menjadi menyenangkan	3	3	3	3	3	15	20	75	Valid
4	Respon anak aktif dalam pembelajaran	4	4	3	3	4	18	20	90	Sangat Valid
JUMLAH		15	14	14	13	14	70	80	88	Sangat Valid

Keterangan

Responden 1 : AND

2 : AU

3 : EVN

4 : SL

5 : AY

Data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil kemudian dianalisis untuk mengetahui presentase tingkat kevalidan modul yang dikembangkan sebagaimana berikut :

$$= \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{70}{80} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

:

P = Prosentasi kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator ahli desain media

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi nilai harapan

Hasil perhitungan diatas menunjukkan presentase hasil uji kelompok besar adalah 75% yang berada pada tingkat kualivikasi "**Layak**" sehingga media pembelajaran *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini layak digunakan.

a. Hasil Analisis Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Setelah dilakukan analisis dengan SPSS maka diperoleh data sebagai berikut :

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		14
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,04839290
Most Extreme Differences	Absolute	,213
	Positive	,144
	Negative	-,213
Test Statistic		,213
Asymp. Sig. (2-tailed)		,085 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel diatas maka diketahui bahwa nilai signifikansi adalah $0,085 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut **berdistribusi normal**.

b. Hasil Analisis *Pre-Test* dan *Post-test*

Media hasil pengembangan yang diujikan kepada anak kelompok A TK Dharmawanita Gedangan Mojokerto yang diberikan perlakuan menggunakan media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini dengan jumlah anak 14, berikut ini data yang diperoleh :

Tabel 5.14 Pre-Test

No	Nama	KD 1.2	KD 3.5.	KD 3.13.	KD 3.6	KD 4.3	KD 4.6.	KD 4.8	KD 4.11.	KD 4.12	Total
1	DNS	4	4	4	3	3	4	3	3	4	32
2	MFD	3	4	3	4	3	4	4	3	3	31
3	AN	3	3	3	4	4	4	4	4	4	33
4	AU	4	4	3	4	4	3	3	4	4	33
5	EVN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
6	SLA	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35
7	AY	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35
8	DN	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34
9	RZ	3	4	4	3	3	4	4	4	4	33
10	ZHR	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34
11	AL	3	3	3	4	4	4	3	4	4	32
12	ZDN	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35
13	RS	4	4	4	3	3	4	4	3	4	33
14	TL	3	4	3	4	4	4	4	3	4	33

Tabel 5.15 Post-Test

No	Nama	KD 1.2	KD 3.5.	KD 3.13.	KD 3.6	KD 4.3	KD 4.6.	KD 4.8	KD 4.11.	KD 4.12	Total
1	DNS	4	5	4	4	4	5	4	5	4	39
2	MFD	4	4	4	5	4	4	5	4	4	38
3	AN	4	4	4	5	4	5	4	5	4	39
4	AU	5	5	4	4	5	4	4	4	4	39
5	EVN	5	4	4	5	5	4	4	5	4	40
6	SLA	4	5	5	4	4	4	4	4	5	39
7	AY	5	4	5	4	4	5	4	4	5	40
8	DN	4	5	4	4	5	4	4	5	4	39
9	RZ	4	4	4	5	3	5	3	4	4	36
10	ZHR	4	5	5	4	5	4	5	4	5	41
11	AL	4	4	3	5	4	4	3	5	3	35
12	ZDN	4	4	5	4	4	5	5	4	5	40

13	RS	4	5	4	4	4	4	4	4	4	37
14	TL	3	4	4	5	5	5	4	5	4	39

Tabel 5.16 Pre-Test dan Post Test

No	Nama	Pre-Test	Post-Test
1	DNS	32	39
2	MFD	31	38
3	AN	33	39
4	AU	33	39
5	EVN	36	40
6	SLA	35	39
7	AY	35	40
8	DN	34	39
9	RZ	33	36
10	ZHR	34	41
11	AL	32	35
12	ZDN	35	40
13	RS	33	37
14	TL	33	39

Berdasarkan hasil nilai rata-rata *pre-test-post test* penerapan media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini adalah sebagai berikut :

Tabel 5.17 Rata-rata Hitung

Kelompok	Rata-Rata Hitung	
	Pre-Test	Post Test
<i>Eksperimen</i>	33,5	38,64

Melihat hasil rerata *post-test* yang lebih besar dari *pre-test* menunjukkan bahwa ada peningkatan aspek perkembangan anak kelompok A TK Dharmawanita Gedangan Mojokerto yang diberikan perlakuan menggunakan media *Fun Book Learning* untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

7. Hasil Analisis Tahap Akhir

Data yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post test* selanjutnya akan dianalisis melalui uji t *Paired Sampel T-test*. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok penelitian. Hal ini

diketahui melalui ada tidaknya perbedaan hasil perkembangan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media *Fun Book Learning*. Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut :

“Ada perbedaan pada anak kelompok A sebelum menggunakan media pembelajaran *Fun Book Learning* untuk perkembangan anak khususnya pada kemampuan lima aspek yaitu nilai agama moral,kognitif,bahasa,fisik motorik,dan sosial emosional”.

Melalui aplikasi SPSS data yang diperoleh adalah sebagai berikut :

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre-Test	8,0000	14	,84515	,21822
Post-Test	11,2000	14	1,08233	,27946

Berdasarkan hasil SPSS *paired sampel statistik* dapat diketahui bahwa nilai rata-rata perkembangan khususnya pada kemampuan lima aspek yaitu nilai agama moral,kognitif,bahasa,fisik motorik,dan sosial emosional anak kelompok A di TK Dharmawanita Gedangan Mojokerto *pre-test* 8,00 < *post-test* 11,20 maka dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan perkembangan anak sebesar 3,20 setelah diterapkan media *Fun Book Learning*.

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre-Test - Post-Test	-3,20000	1,56753	,40473	-4,06807	-2,33193	-7,906	14	,000

Berdasarkan hasil analisis SPSS diatas dapat dilihat bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, maka dapat diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,02$ maka hipotesis **diterima**. Ada perbedaan perkembangan anak kelompok A sebelum menggunakan media pembelajaran *Fun Book Learning*.

D. LUARAN YANG DICAPAI

1. Luaran Wajib Produk Media *Fun Book Learning*

Media pembelajaran untuk anak berupa *Fun Book Learning*. Berikut diskripsi media yang sudah dikembangkan.

a) Identitas Produk

- Bentuk : Buku dari kain flanel
Judul : *Fun Book Learning*
Sasaran : Anak Kelompok A TK Dharmawanita Gedangan Mojokerto
Nama pengembang : Indri Dwi Isnaini, M. Pd.

b) Kajian Aspek Materi, Desain Produk

Kajian mengenai desain produk dan aspek materi adalah sebagai berikut :

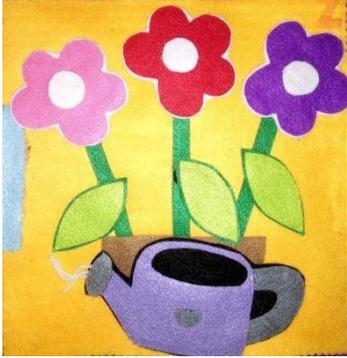
1) Desain Produk

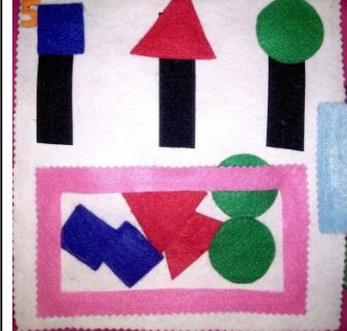
Produk didesain dengan warna kain dan kegiatan yang menarik sesuai dengan kurikulum 2013. Produk terdiri dari 10 halaman, dimana di setiap halaman terdapat satu kegiatan.

- 2) Aspek Materi. Materi yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun menurut Kompetensi Dasar dari kurikulum 2013.

3. Gambar Produk

Tabel 5.18 Luaran Wajib Produk

		
Sampul	Kegiatan 1. Memberi makan binatang sesuai dengan makannya	Kegiatan 2. Menyiram tanaman

		
<p>Kegiatan 3. Puzzle Buah apel</p>	<p>Kegiatan 4 Menunjukkan ekspresi senang dan sedih</p>	<p>Kegiatan 5. mengenal bentuk dan warna</p>
		
<p>Kegiatan 6. Memasangkan angka dengan benda</p>	<p>Kegiatan 7. mengurutkan metamorfosis kupu-kupu</p>	<p>Kegiatan 8. Menjahit Baju</p>
		
<p>Kegiatan 9. Bercerita sederhana dengan menggunakan boneka jari</p>	<p>Kegiatan 10. Menyusun pola</p>	<p>Petunjuk Penggunaan</p>

4. Hak Cipta Produk

(Bukti Terlampir)

2. Luaran Tambahan

a) **Publikasi ilmiah jurnal nasional terakreditasi sinta 5**

(Bukti Terlampir)

b) **Prosiding dalam pertemuan ilmiah internasional**

(Sertifikat Bukti terlampir, Prosiding masih Proses)

BAB VI

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

A. Rencana Pada Tahapan Penelitian Berikutnya

Rencana tindak lanjut dari penelitian ini adalah bisa membuat media Fun Book Learning untuk usia Kelompok Bermain, kemudian sosialisasi ke KB dan Taman Kanak-Kanak bahwa media Fun Book Learning ini efektif untuk media pembelajaran di KB dan Taman Kanak-Kanak

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka sebagai akhir penulisan laporan penelitian dapat diambil simpulan sebagai berikut :

1. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah dalam pembelajaran anak menjadi semangat karena pengaruh dari pengembangan media pembelajaran *Fun Book Learning* yang inovatif efektif dan menyenangkan. Anak menjadi antusias, aktif bertanya dan senang. Inilah yang dibutuhkan anak usia dini dalam proses belajar.
2. Penggunaan media pembelajaran *Fun Book Learning* terbukti efektif dapat mengoptimalkan perkembangan anak usia dini. Berdasarkan hasil analisis *SPSS* dapat dilihat bahwa signifikansi yang diperoleh adalah 0,000, maka dapat diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,02$ maka hipotesis **diterima**. Ada perbedaan perkembangan anak kelompok A sebelum menggunakan media pembelajaran *Fun Book Learning*. Dengan kata lain bahwa dengan menggunakan media *Fun Book Learning* dapat mengoptimalkan perkembangan anak usia dini.

B. Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam pengembangan produk media pembelajaran ada tiga kategori yaitu:

1. Saran Pemanfaatan produk
 - a. Media pembelajaran *Fun Book Learning* yang telah dikembangkan dapat digunakan pendidik dalam membantu menyampaikan materi dalam pembelajaran.
 - b. Produk pengembangan Media pembelajaran *Fun Book Learning* yang telah dikembangkan merupakan media alternatif untuk menyampaikan materi.
2. Saran Desimilasi Produk

Diharapkan agar produk ini dapat disosialisasikan dan digunakan pendidik secara luas, khususnya bagi pendidik Taman Kanak-kanak.
3. Saran Kelanjutan Penelitian

Produk media pembelajaran *Fun Book Learning* adalah bentuk pengembangan yang menghasilkan media pembelajaran berupa kegiatan yang dikemas dalam satu bentuk buku untuk mengoptimalkan perkembangan anak usia dini, jika ingin mengembangkan disarankan untuk mengembangkan dengan kompetensi dasar yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam BerbagaiAspeknya*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawir & M. Basyiruddin Usman.(2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: CiputatPers.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badru Zaman, dkk. (2009). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: UniversitasTerbuka.
- Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*.Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto.(2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djauhar Sidiq, Nelva Rolina, & Unik Ambar Wati.(2006). *Strategi Belajar MengajarTaman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini. (2015) *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini: Apa, Mengapa, dan Bagaimana*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eko Putro Widyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hamalik, Oemar. (1994). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar BaruAlgesindo.
- Harun Rasyid, Mansyur, & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Jalaludin.(2002). *Psikologi Agama*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: PerdanaPublishing.
- Masitoh, Setiasih, & Djoehaeni. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanakkanak*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, DirektoratPembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- M. Ramli. (2005). *Pendamping Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendra Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Muhyidin, dkk. (2014). *Ensiklopedia Pendidikan Anak Usia Dini (4) : Metode &Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Mulyasa.(2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*.Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rosmalia Dewi. (2005). *Berbagai Masalah Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendra Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Santrock, John W.Live Span Development .(2002).*Alih bahasa: Juda Damanik dan Ahmad Chusairi*. Jakarta: Erlangga
- Santrock, JW. (2002). *Life-span Development: Perkembangan Masa Hidup Jilid I* (Alih bahasa: Juda Damanik & Achamad Chausari). Jakarta: PT GrloraAksara Pratama.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Depdiknas.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*.Jakarta: Pusat.
- Soetjiningsih.(1995). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Jakarta: Rineka Cipta
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai.(1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Oemar Hamalik. (2004). *Proses Belajar Mengajar (Cetakan Ketiga)*. Jakarta: BumiAksara.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Zakiah Darajat. (2003).*Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: Bulan Bintang.

LAMPIRAN



SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00201973419 15 mei 2019

Pencipta

Nama : **Indri Dwi Isnaini**
Alamat : Sumber Kembar RT/RW. 007/007, Kel/Desa. Wonodadi, Kec. Kutorejo, Kab. Mojokerto, Kab. Mojokerto, Jawa Timur, 61383
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **STKIP BINA INSAN MANDIRI**
Alamat : Jl. Raya Menganti Kramat No. 133, Wiyung, Surabaya, Surabaya, Jawa Timur, 60288
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Cerita Bergambar**

Judul Ciptaan : **Media Fun Book Learning**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 29 mei 2019, di Surabaya

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000156362

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL



Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS.
NIP. 196611181994031001

