

PENGEMBANGAN MEDIA *TREE CLEVER* DALAM MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI DAN ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK CAHAYA MANDIRI

Yulis Ana Wahyu Anfika

Taman Kanak-kanak Cahaya Mandiri
Email: wahyuanfika1234@gmail.com

ABSTRACT

This type of research is development research that produces Clever Tree media products. The purpose of this study is to find out the feasibility of Clever Tree media to stimulate the ability to recognize form in children aged 5-6 years in Cahaya Mandiri Kindergarten. The study used Sugiyono's Borg and Gell development model. As for the borg and gall development model process, among others: (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Design revision, (6) Product trials, (7) Product revisions, (8) Usage trials, (9) Product revisions, (10) Mass production. In the process of collecting data researchers use a closed questionnaire submitted to validators as experts. Validators involved in this study are as many as five people consisting of two material experts and three media experts. The absence of field tests to learners due to the COVID-19 pandemic that causes the absence of teaching and learning activities in educational institutions. The subjects of the study were five validators. As for the object of this study is the media Tree Clever. Based on the results of data analysis obtained from validators, the results from material experts by 72.6% with "feasible" criteria. From media experts obtained the results of the feasibility processing of 83.5% with the criteria "very feasible". So that from the feasibility analysis can be concluded that this media deserves to be used to improve the ability of children to know the movement of prayer.

Keywords: *Cognitive, Clever Tree, Geometric shapes, numbers*

ABSTRAK

Tipe dari riset ini ialah riset pengembangan yang menciptakan hasil media *Tree Clever*. Tujuan dari riset ini ialah buat mengenali formalitas media *Tree Clever* buat menstimulus keahlian memahami wujud pada anak umur 5- 6 tahun di TK Sinar Mandiri. Riset ini memakai gaya ekspensi Borg and Gell dari Sugiyono. Ada pula tehnik gaya ekspensi Borg and Gall, antar lain: (1) Kemampuan serta permasalahan, (2) Pengumpulan informasi, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Perbaikan desain, (6) Uji coba produk, (7) Perbaikan produk, (8) Uji coba konsumsi, (9) Perbaikan produk, (10) Penciptaan masal. Pada gaya akumulasi informasi periset memakai responden tertutup yang diberikan kepada validator sebagai para pakar. Validator yang ikut serta dalam riset ini ialah sebanyak 5 orang yang terdiri dari 2 orang pakar modul serta 3 orang pakar media. Tidak terdapatnya uji lapangan kepada partisipan didik disebabkan terdapatnya pandemi COVID-19 yang menimbulkan tidak terdapatnya aktivitas tatap muka di lembaga pembelajaran. Subjek dari riset ini ialah para validator yang berjumlah 5 orang. Sebaliknya buat objek dari riset ini ialah media *Tree Clever*. Bersumber pada hasil analisis informasi yang diperoleh dari para validator, didapatkan hasil dari pakar modul sebesar 72, 6% denga kriteria "layak". Dari pakar media didapatkan hasil prosesntase kelayakan sebesar 83, 5% dengan kriteria "sangat layak". Sehingga dari analisis kelayakan tersebut bisa ditarik

kesimpulan kalau media ini layak digunakan buat meningkatkan keahlian anak memahami bentuk geometri dan angka.

Kata Kunci: *Kognitif, Tree Clever, Bentuk geometri, angka*

PENDAHULUAN

Memahami wujud geometri butuh diterapkan pada anak umur dini [1]. Dengan mengenalkan wujud geometri pada anak umur dini sanggup mencerna pola pikir anak terhadap wujud geometri dengan bentuk- bentuk yang telah di tahu anak melalaui kehidupan tiap hari mereka. Tidak hanya itu pula sanggup membangun pengetahuan dasar terhadap pengenalan wujud geometri. Pada anak umur dini aktivitas belajar memahami wujud geometri terjalin pada dikala anak bermain serta memandang benda- benda dekat [2]. Dari statment tersebut dapat kita simpulkan bahwa memahami wujud geometri pada anak umur dini merupakan proses pengenalan wujud pada kehidupan satu hari-hari.

Tidak hanya pengenalan wujud geometri, pengenalan anangka pada anak umur dini pula sangat diperlukan dalam kehidupan tiap harinya. Sebab dalam pengenalan angka ialah keahlian bawah matematika dimana anak yang pada dasarnya cuma memahami simbyang cuma abstrak dengan terdapatnya

pengenalan angka yang cocok anak pula sanggup memahami jumlahnya.

Bersumber pada hasil observasi yang sudah dicoba di TK Cahaya Mandiri membuktikan kalau aspek pertumbuhan yang masih rendah merupakan aspek kognitif dalam perihal memahami wujud, perihal tersebut dalam dilihat pada anak kelompok B mengalami dari 30 anak cuma 7- 8 anak saja yang sanggup mengatakan wujud geometri dengan basaha baku. Sebaliknya yang yang lain cuma mengenali bentuk- bentuk semacam kotak, bulat segi 3 saja. Tidak hanya dalam perihal memahami wujud geometri sebagian anak pula masih kurang mengerti dalam memahami angka. Banyak anak sanggup berhitung tetapi susah menghafal angka, missal anak sanggup berhitung 1- 10 namun anak tersebut belum dapat menulis angka 1- 10 dengan runtut serta benar.

Dari statment diatas hingga butuh dibuatkan suatu media pendidikan yang sanggup menstimulasi pertumbuhan kognitif anak, spesialnya dalam memahami wujud geometri serta angka pada anak umur dini. Sehingga periset meningkatkan

suatu media yang sempat terdapat ialah *Tree Clever*. Media tersebut sanggup menstimulasi pertumbuhan matematika dini pada anak sebab apada media *Tree Clever* menyajikan bermacam aktivitas semacam memahami wujud geometri, memahami angka, penjumlahan, mengenal warna serta lain sebagainya.

Hamalik menerangkan kalau dengan terdapatnya media pendidikan dalam aktivitas belajar mengajar bisa tingkatkan kemauan serta atensi anak, membangkitkan motivasi serta rangsangan aktivitas belajar, serta apalagi bawa pengaruh positif untuk siswa [3], [4].

Dengan demikian terdapatnya media pendidikan diharapkan supaya aspek pertumbuhan anak bisa tercapai spesialnya pertumbuhan kognitif anak. Tidak hanya itu anak pula bisa menguasai apa yang sudah diajarkan oleh pendidik maupun orang berusia yang terdapat disekitarnya.

Bersumber pada latar balik permasalahan tersebut bisa terbuat rumusan permasalahan Gimana kelayakan media *Tree Clever* dalam menstimulasi keahlian memahami wujud geometri dang angka pada anak umur 5- 6 tahun di TK Sinar Mandiri. Dari rumusan permasalahan tersebut bisa terbuat tujuan Buat mengenali

kelayakan media *Tree Clever* dalam menstimulasi keahlian memahami wujud geometri serta angka pada anak umur 5- 6 tahun di TK Sinar Mandiri.

Geometri ialah pembangunan konsep yang diawali dengan mengenali bentuk- bentuk dan menyelidiki bangunan serta memisahkan foto missal segi 4, bundaran, segitiga [5], [6].

Menurut Juwita geometri ialah study ikatan ruang. Lestari [7] menjelaskan kalau memahami wujud geometri pada anak umur dini ialah kemampuan anak memahami, menunjuk, mengatakan dan mengumpulkan bermacam barang bersumber pada wujudnya. Angka ataupun bilangan merupakan lambang ataupun symbol sesuatu objek yang terdiri dari angka [8].

METODOLOGI

Riset ini memakai model riset pengembangan. Riset pengembangan pada dunia pembelajaran ialah tipe riset yang relative baru yang kerap diketahui dengan R&D [9]. Dimana strategi dalam R&D dimaksudkan buat meningkatkan sesuatu produk baru buat menyempurnakan produk yang telah terdapat tadinya. Produk tersebut dapat berbentuk media pembelajarn, model

pembelajaran, program computer serta lain sebagainya.

Dalam riset ini memakai Langkah Borg and Gall dimana periset cuma memakai 5 dari 10 langkah disebabkan terdapatnya pandemic covid- 19 yang mewajibkan siswa belajar dirumah [9], [10].

Periset memilah model Bord and Gell sebab menghasilkan sesuatu produk yang mempunyai nilai validasi besar, proses inovasi yang tiada henti sehingga diharapkan hendak senantiasa ditemui model/ produk yang senantiasa actual.

Sebab terdapatnya pandemic covid yang tidak membolehkan siswa masuk sekolah sehingga Populasi serta Ilustrasi pada riset ini cuma terdiri dari 3 dosen dimana terdiri dari 2 dosen pakar modul serta 1 dosen pakar media.

Teknik pengumpulan informasi pada postingan ini merupakan memakai instrument angket tertutup yang digunakan pada dikala pengumpulan informasi lewat validator. Sebaliknya tehnik analisis informasi lewat angket validasi yang diisi oleh validator setelah itu digunakan selaku bahan pertimbangan buat menguji kelayakan media.

Percobaan Produk Pada sesi ini periset melaksanakan uji coba media

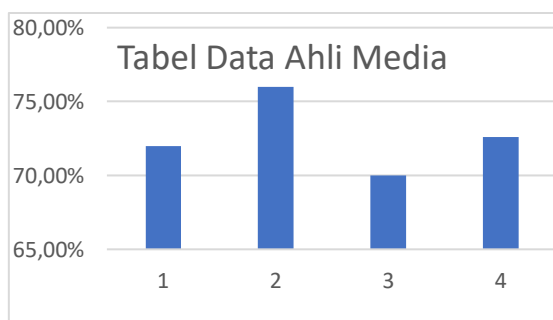
secara internal buat mengenali seberapa efisien produk *Tree Clever* serta gimana kelayakannya buat mengenalkan angka pada anak umur dini. Validasi produk *Tree Clever* ini hendak dicoba oleh dorongan dosen pakar bidang modul. Ciptaan validasi hasil. Periset mengaitkan pakar modul serta pakar media. Validasi hasil media pendidikan dalam riset pengembangan bertujuan buat mengenali keefektifan serta kelaikan sarana *Tree Clever* selaku media pendidikan dalam mempublikasikan angka untuk anak umur dini. Riset pengembangan ini mengenakan desain validasi ciptaan secara deskriptif.

Evaluasi dicoba dalam sebagian sesi, (1) sesi pembaharuan ciptaan media pendidikan yang berbentuk *Tree Clever* yang sudah disepakati dosen pembimbing. Setelah itu ciptaan *Tree Clever* divalidasi pakar media serta pakar modul serta diperoleh ciptaan *Tree Clever* perbaikan awal, berikutnya *Tree Clever* direvisi serta diujikan lagi oleh pakar media serta pakar modul. Maka didapat *Tree Clever* kedua. Pengembangan *Tree Clever* dibenahi sehingga jadi ciptaan terakhirdari *Tree Clever* yang dapat digunakan buat media untuk mengenalkan bentuk geometrid an angka kepada anak umur dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari riset ini ialah menciptakan uji kelayakan Media *Tree Clever* dalam menstimulasi Keahlian memahami wujud geometri pada anak umur 5- 6 tahun di TK Sinar Mandiri yang terdiri dari tabel kelayakan media:

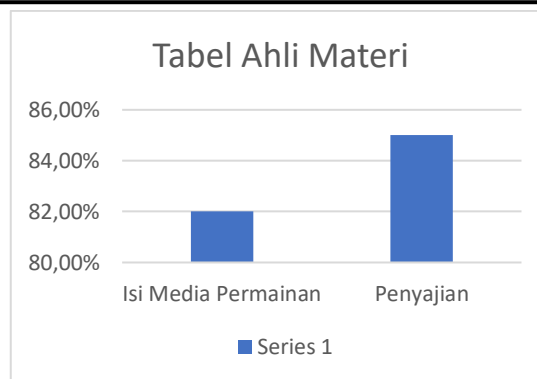
Informasi dari hasil analisis hasil validasi pakar media bisa dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Diagram Hasil Analisis Ahli Media

Dari informasi tersebut didapatkan rata-rata prosentase kelayakan media secara totalitas merupakan 72,6% dengan kriteria kelayakan “layak”. Perihal ini berarti media yang dibesarkan oleh periset sangat layak buat digunakan.

Informasi dari analisis hasil validasi pakar modul bisa dilihat pada diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Hasil Analisis Ahli Materi

Dari diagram diatas bisa diperoleh rata-rata prosentase kelayakan secara totalitas merupakan 83,5% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Dengan demikian hingga media yang dibesarkan layak buat digunakan.

SIMPULAN

Bersumber pada riset yang sudah dicoba bisa disimpulkan kalau pengembangan produk *Tree Clever* dicoba dengan memakai tahapan. Model riset pengembangan R& D. Research and Development dari Borg& Gall dengan berbagai validasi pakar media serta pakar modul dan mencermati aspek modul pendidikan serta tampilan sehingga layak digunakan buat menolong dalam memahami wujud geometri serta angka buat umur 5- 6 tahun. Media *Tree Clever* terencana terbuat seaman bisa jadi buat anak, gampang digunakan, modul yang

disajikan pula gampang dimengerti oleh anak [7], [11].

Dari hasil riset sudah lewat proses validasi buat memastikan kelayakan media. Tahap akhir dari validasi produk yang dicoba oleh pakar media merupakan 72, 6% dengan hasil kelayakan “Layak”. Dan dari pakar modul ialah 83, 5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sehingga media *Tree Clever* “Layak” buat digunakan dalam meningkatkan keahlian memahami wujud geometri di anak umur 5- 6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Y. Nurjani and E. Jubaedah, “Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Sondah Bagi Anak Usia Dini,” *J. Sport*, vol. 4, no. 1, pp. 22–29, 2020.
- [2] D. H. Clements, J. Sarama, S. Swaminathan, D. Weber, and J. Trawick-Smith, “Teaching and learning Geometry: early foundations,” *Quadrante*, vol. 27, no. 2, pp. 7–31, 2018.
- [3] R. D. Permata, U. Yuliasari, and I. A. S. Ekayati, “Pengembangan Media Pembelajaran Kiddy Learning Binder untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini,” *Indones. J. Early Child. J. Dunia Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, pp. 433–440, 2022.
- [4] I. A. S. Ekayati and D. L. Rosiqoh, “PENERAPAN MEDIA QUIET BOOK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10,” *Pros. SNasPPM*, vol. 5, no. 2, pp. 162–165, 2021.
- [5] A. A. Putri, “Recognize Geometry Shapes through Computer Learning in Early Math Skills,” *J. Pendidik. Usia Dini*, vol. 14, no. 1, pp. 50–64, 2020.
- [6] A. Efriani, Z. Zulkardi, R. I. I. Putri, and N. Aisyah, “A learning process for early childhood: a case of geometry and numbers,” in *Journal of Physics: Conference Series*, 2020, vol. 1663, no. 1, p. 12021.
- [7] R. Nugrahani and R. D. Permata, “VALIDASI MEDIA BUKU LIFT THE FLAP UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA DINI,” *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 691–696, 2021.
- [8] T. Musfiroh, “Memilih, menyusun,

- dan menyajikan cerita untuk anak usia dini,” *Yogyakarta: Tiara Wacana*, 2008.
- [9] P. D. Sugiyono, “Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan),” *Metod. Penelit. Pendidik.*, 2019.
- [10] M. Sugiyono, “penelitian & pengembangan (Research and Development/R&D),” *Bandung Penerbit Alf.*, 2015.
- [11] D. I. Efendi and E. N. Azizah, “PENERAPAN MEDIA GAMBAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA PADA ANAK KELOMPOK B DI KB PUTRA BANGSA,” *Thufuli J. Ilm. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 14–23, 2020.