

PENGEMBANGAN MEDIA SMART APRON UNTUK PEMBELAJARAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A

Maria Ulfa¹⁾, Allan Firman Jaya^{*2)}

TK Aisyiyah Bustanul Athfal Sedayulawas, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

E-mail: *allanfirman2@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop a media in the form of an apron (apron) to teach children's knowledge about children's geometric abilities. Child geometry is included in the cognitive development of early childhood. In an effort to develop the media, the Sugiyono model is used which consists of 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation by material experts and media experts and product revisions. Product trials were not carried out in this research due to the pandemic.

Keywords: smart apron media, geometric shapes

ABSTRAK

Riset ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sebuah media yang berbentuk celemek (Apron) untuk mengajarkan pengetahuan anak tentang kemampuan geometri anak. Geometri anak termasuk dalam perkembangan kognitif anak usia dini. Dalam upaya mengembangkan media digunakan model Sugiyono yang terdiri dari 1) potesi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain Ahli materi dan ahli media dan revisi produk. Uji coba produk tidak dilakukan dalam riset ini dikarenakan terhalang pandemic

Kata Kunci: media smart apron, bentuk geometri

PENDAHULUAN

Gardner 2011 (dalam [1], [2]) berpendapat bahwa ketika mereka berusia 4 tahun kecerdasan yang dicapai sudah 50% kecerdasan orang dewasa, 30% peningkatan terjadi pada usia 8 tahun, dan 20% sisanya terjadi pada pertengahan atau akhir dewasa. Pada usia 0-4 tahun ini perkembangan anak sangat pesat. Itulah sebabnya praktik penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting. Melalui penyelenggaraan PAUD, pertumbuhan fisik dan perkembangan

psikis anak dapat berlangsung optimal dan itu sangat berpengaruh terhadap kehidupannya kelak [3]–[6].

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelompok A, masih rendahnya anak mengenal bentuk geometri. Terlihat dari halnya sebagian anak hanya mampu menyebutkan bentuk lingkaran dan persegi karena anak terbiasa melihat benda-benda sekitar yang berbentuk lingkaran dan persegi, sebagian besar anak masih kebingungan dan belum bisa membedakan bentuk persegi dan persegi panjang, serta

sebagian besar anak belum mampu mengelompokkan bentuk geometri. Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti mencoba mengembangkan sebuah produk *smart apron* yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri sesuai usia anak.

Kurangnya kreatifitas guru dalam mengenalkan bentuk geometri dan media yang digunakan kurang menyenangkan, membuat anak tidak semangat dalam pembelajaran pengenalan bentuk geometri, kurangnya pemberian stimulus dan kurangnya media pembelajaran yang menarik. Guru bisa menyampaikan materi atau bahan pembelajaran namun saat menyampaikannya dengan media pembelajaran guru kurang menarik dan membuat anak merasa bosan.

Pembelajaran mengenal bentuk geometri yang dilakukan pada saat ini masih menggunakan media seadanya yang belum menarik minat anak. kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri harus menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran yang bisa mendorong anak aktif dalam belajar yaitu dengan media pembelajaran *Smart Apron* yang dapat membantu anak mengenal bentuk geometri dengan mudah [7].

Tujuan dari penelitian pengembangan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mendesain dan mengembangkan media *smart apron* sebagai alternatif media pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di kelompok.

Media *Smart apron* merupakan salah satu upaya mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Di mana media *Smart apron* yang terbuat dari kain drill dan kombinasi kain flanel pada sakunya, dibentuk seperti celemek dan di celemek tersebut ada saku

dengan bentuk-bentuk geometri, bentuk-bentuk geometri tersebut juga bermacam-macam warna sehingga membuat anak lebih tertarik dengan bentuk geometri yang berwarna-warni [8], [9]. Media *Smart apron* di desain semenarik mungkin sehingga anak tertarik dengan media tersebut dan anak-anak tidak akan bosan dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri [10], [11].

Dalam memperkenalkan bentuk-bentuk geometri disini anak-anak diajak permainan yaitu anak-anak mengambil bentuk geometri yang telah di siapkan secara acak, di kartu geometri tersebut sudah terdapat bermacam-macam bentuk geometri seperti bentuk persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Setiap anak mengambil kartu geometri tersebut dengan acak lalu membuka tutup kartu tersebut, jika anak tersebut mendapatkan bentuk geometri segitiga anak harus memasukkan bentuk geometri tersebut kedalam saku yang bentuknya juga sama seperti bentuk

geometri yang telah diambil secara acak dari kartu geometri yang telah disediakan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) sebagaimana telah dipaparkan di atas. Namun karena terbatasnya waktu, tenaga, dan pademi COVID-19 yang telah melanda negeri tercinta ini maka dalam pengembangan media *smart apron* sebagai media dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri bagi anak usia dini maka peneliti ini melakukan 5 langkah penelitian yaitu: (1) Potensi dan Masalah (2) Pengumpulan Data (3) Desain Produk (4) Validasi Desain Ahli Materi dan Ahli Media (5) Revisi Produk

Subjek penelitian ini terdiri dari lima ahli validator. Tiga orang validator ahli media dan dua ahli materi. Objek penelitian ini yaitu media *smart apron* untuk pembelajaran anak mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *smart apron* untuk pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun yaitu: Observasi, dokumentasi, dan kuisioner (angket).

Setelah terkumpulnya data kemudian dilakukan analisis data media *smart apron*.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Untuk menghitung persentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus berikut:

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

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban responden

$\sum xi$ = jumlah nilai ideal dalam item

Tabel 1 Pedoman skor penilaian ahli

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat kurang	1

Tabel 2 Kriteria kelayakan

Skor Rata-rata (%)	Kategori
100% - 76%	Sangat layak
75% - 51%	Layak
50% - 26%	Kurang layak
25% - 0%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan sebuah produk *smart apron* sebagai media untuk pembelajaran mengenal bentuk geometri untuk anak usia dini.

Produk yang telah dilakukan perkembangan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Pada isi *apron* ini mengenalkan macam-macam bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. *Smart Apron* ini terbuat dari bahan kain drill dan kain flanel, didalamnya terdapat bentuk-bentuk geometri segitiga, lingkaran, persegi (segi empat), dan persegi panjang dengan warna *apron* dan bentuk geometri yang dapat menarik bagi anak usia dini. *Smart apron* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri.

Setelah produk *smart apron* sebagai media pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia dini, kemudian produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media.

Validasi media pada penelitian ini melibatkan tiga orang ahli validator:

- Validator 1: Bapak Dwi Imam Efendi, M.Pd
- Validator 2: Ibu Dra. Kholifah, S.Psi., M.Pd

c. Validator 3: Bapak Allan Firman Jaya, S.Psi., M.Pd

Dalam pengujian media oleh para ahli media terdapat dua indikator, diantaranya adalah *apron* dan bentuk geometri dengan total keseluruhan 9 kriteria:

1. Kesesuaian pemilihan warna *apron*.
2. Kesesuaian ukuran *apron*
3. Kualitas bahan yang digunakan untuk pembuatan *apron*
4. Media mudah digunakan
5. Warna yang dipilih sesuai dengan karakteristik anak
6. Kesesuaian bentuk geometri
7. Bentuk jelas dan mudah dibedakan.
8. Pemilihan warna menarik
9. Keamanan untuk anak

Berdasarkan nilai yang di dapat dari hasil penilaian nilai rata-rata skor ahli media satu 4.7, ahli media dua 3.3, dan ahli media tiga 4.7 jadi jumlah semua 12.7. Penilaian validator ahli media mendapatkan persentase sebesar 84%. Hasil uji validator ahli media bahwa *smart apron* dapat digunakan dengan kriteria “sangat layak”.

Validasi materi dalam penelitian ini melibatkan dua orang ahli:

- a. Validator 1: Ibu Siti Marli'ah, M.Pd
- b. Validator 2: Ibu Risma Nugrahani, M.Pd.



Gambar 1. Gambar Apron



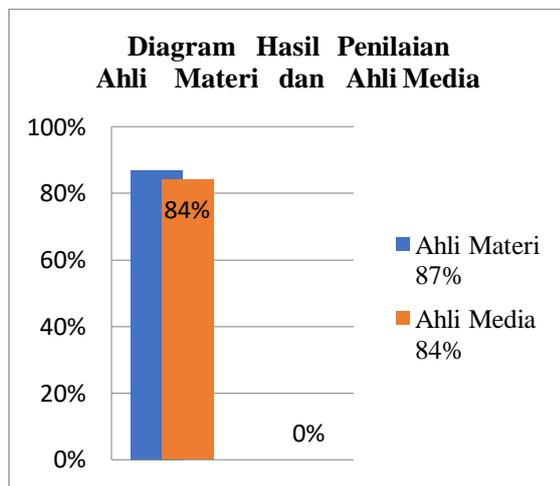
Gambar 2. Bentuk-bentuk Geometri

Dalam pengujian materi oleh para ahli materi terdapat dua indikator, diantaranya adalah isi media permainan dan penyajian dengan total keseluruhan 9 kriteria:

1. Media dapat mendukung pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini
2. Isi materi disajikan dengan sederhana.
3. Materi yang disajikan mudah dipahami
4. Pengemasan konsep media dapat menarik minat belajar anak
5. Kelengkapan dan keakuratan materi
6. Penyajian materi dapat menarik minat belajar anak usia dini.
7. Dapat menarik rasa ingin tahu anak.
8. Kesesuaian materi dengan tahapan perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini
9. Kemenarikan sajian media *smart apron*

Berdasarkan penilaian oleh validasi ahli materi di atas diketahui jumlah nilai rata-rata skor dari ahli materi satu mendapat nilai 3 dan dari ahli materi dua mendapat rata-rata skor 4 jadi jumlah keseluruhan 7. Rata-rata penilaian validator ahli materi dengan persentase kelayakan sebesar 87%. Dari hasil uji validator ahli materi bahwa *smart apron* dapat dikembangkan untuk anak-anak mengenal bentuk geometri dengan kategori “sangat layak”

Hasil kedua penilain dari validasi ahli materi dan validasi ahli media dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini:



Gambar 3 Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Dari gambar diagram di atas diperoleh persentasi dari ahli materi 87% kategori “sangat layak” dan ahli media diperoleh hasil persentasi 84% dengan kategori “sangat layak” jadi dengan menggunakan media *Smart Apron* mampu mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian dan pengembangan yaitu produk *Smart Apron* ini yang terbuat dengan bahan kain drill dan kain flanel

yang berisi bentuk-bentuk geometri seperti bentuk lingkaran, persegi, persegi panjang, dan segitiga. Kegiatan yang ada pada media *Smart Apron* mampu mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak serta anak mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan menyebutkan dan menunjukkan bentuk geometri pada media *smart apron*.

Hasil penilain dari validator ahli materi mendapat kriteria kelayakan persentase sebesar 87% kategori “Sangat Layak” sedangkan penilaian validator dari ahli media mendapat kriteria kelayakan sebesar 84% termasuk kategori “Sangat Layak” jadi dengan menggunakan media *Smart Apron* mampu mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. P. Koesmadi, “Pengaruh Constructive Play Terhadap Kemampuan Pengenalan Geometri Pada Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B,” *J. Pendidik. Mod.*, vol. 3, no. 3, pp. 9–16, 2018.
- [2] I. A. S. Ekayati, “Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini,” *Didaktika*, vol. 13, no. 3, pp. 1–10, 2015.
- [3] S. Petrovska, D. Sivevska, and O. Cackov, “Role of the Game in the Development of Preschool Child,” *Procedia-Social Behav. Sci.*, vol. 92, pp. 880–884, 2013.
- [4] M. A. Samsudin, N. H. Haniza, C. A. Talib, and H. M. M. Ibrahim, “The relationship between multiple intelligences with preferred science teaching and science process skills,” *J. Educ. Learn.*, vol. 9, no. 1, pp. 53–59, 2015.

- [5] 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.
- [6] A. C. Hachey, "The early childhood mathematics education revolution," *Early Educ. Dev.*, vol. 24, no. 4, pp. 419–430, 2013.
- [7] N. Istiqomah, "Uji Kelayakan Ahli Materi Pada Pengembangan Media Permainan Tradisional Engklek Dikonsep Geometri Anak Usia Dini," *Thufuli J. Ilm. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 19–28, 2020.
- [8] E. Juherna, "Meningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Media Celemek Pintar," *J. Pelita PAUD*, vol. 2, no. 2, pp. 176–186, 2018.
- [9] S. V Khadonova, A. V Ufimtsev, and S. S. Dymkova, "'Digital Smart Airport' System Based on Innovative Navigation and Information Technologies," in *2020 International Conference on Engineering Management of Communication and Technology (EMCTECH)*, 2020, pp. 1–6.
- [10] A. S. Arifin, P. Iswahyudi, and S. Supriadi, "Prototype Smart Parking Stand Menggunakan Konsep Internet Of Things Berbasis Mikrokontroler Di Apron Bandar Udara," in *Prosiding SNITP (Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan)*, 2019, vol. 3, no. 1.
- [11] A. M. Schejter, "Book Review: Steve Buckley, Kreszentia Duer, Toby Mendel, and Sean O'Siochru (with Monroe E. Price and Marc Raboy) *Broadcasting, Voice, and Accountability: A Public Interest Approach to Policy, Law, and Regulation* Ann Arbor: University of Michigan Press, 2008. 416 pp. ISBN 978 0 472 03272 3," *Glob. Media Commun.*, vol. 5, no. 1, pp. 113–115, 2009.