

PENGEMBANGAN MEDIA *MAGICTUBE* DALAM UPAYA MENSTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI

Siti Nurhayati¹, Allan Firman Jaya², Risma Nugrahani^{3*}

¹TK Aisyiyah Bustanul Athfal Leranwetan

2,3 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas PGRI Ronggolawe

Email: nugrahanirisma@gmail.com

ABSTRACT

The development of Magictube media is intended to stimulate the ability to introduce numbers for children aged 3-4 years. This research is a type of development research with the development steps used in this study referring to the (R & D) stage with the Borg and Gall model as follows: 1. search and data collection, 2. Planning, 3. develop the initial product form, 4. initial field trials, 5. revision of the results of initial field trials, 6. main field trials, 7. operational product revisions, 8. operational field trials, 9. final product refinement, 10. dissemination and implementation. Due to something that is not possible in the implementation of this research, this development research only comes to expert validation. The instrument used for data collection in this study was a feasibility test for material experts and media experts. This feasibility test is in the form of a Questionnaire. Questionnaire, this assessment is used to show the level of validity or feasibility of an instrument. The data analysis technique used in this research is qualitative data and quantitative data. Qualitative data obtained an assessment in the form of suggestions from material experts and media experts. Quantitative validation test data are scores obtained from questionnaires filled in by material experts and media experts. The results of product validation carried out by media experts are 75% with the "Very Eligible" eligibility criteria and 80% from material experts with the "Valid" eligibility criteria so that Magictube media is "Eligible" to be used in developing the ability to recognize numbers in children aged 3 - 4 years.

Keywords: *early childhood, media, magictube*

ABSTRAK

Pengembangan media *Magictube* dimaksudkan untuk dapat menstimulasi kemampuan mengenalkan angka anak usia 3–4 tahun. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan langkah-langkah pengembangan yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada tahap (R & D) dengan model Borg dan Gall sebagai berikut : 1. pencarian dan pengumpulan data, 2. Perencanaan, 3. mengembangkan bentuk produk awal, 4. uji coba lapangan awal, 5. revisi hasil uji coba lapangan awal, 6. uji coba lapangan utama, 7. revisi produk operasional, 8. uji coba lapangan operasional, 9. penyempurnaan produk akhir, 10. diseminasi dan implementasi. Karena sesuatu hal yang tidak memungkinkan dalam pelaksanaan penelitian ini, maka penelitian pengembangan ini hanya sampai pada validasi ahli saja. Instrumen yang dipakai guna pengumpulan data pada penelitian ini ialah Uji kelayakan untuk ahli materi dan juga ahli media. Uji kelayakan ini berupa Angket. Angket, penilaian ini dipergunakan guna menunjukkan adanya tingkat kevalidan ataupun kelayakan suatu instrumen. Teknik analisis data yang dilakukan pada penelitian ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif memperoleh penilaian yang berupa saran dari para ahli materi dan ahli media. Data uji validasi kuantitatif yaitu skor yang didapat dari kuesioner yang di isi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi produk yang dilakukan oleh ahli media adalah 75 % dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak” Serta dari ahli materi yaitu 80% dengan kriteria kelayakan “Valid” sehingga media *Magictube* “Layak” untuk di gunakan dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 3 – 4 tahun.

Kata Kunci: *anak usia dini, media, magictube*

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya belajar berlangsung sepanjang hayat untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan harus dilaksanakan sejak dini, pada waktu ini dengan pendidikan (PAUD) Anak Usia Dini adalah pendidikan yang diperuntukkan untuk anak dari lahir sampai usia 6 tahun [1], [2].

Bermain merupakan kebutuhan dan sebagai aktifitas penting yang dilakukan anak-anak. Bermain bagi anak-anak akan menambah pengalaman. Mengingat dunia anak dunia bermain, melalui bermain anak memperoleh pembelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik [3], [4]. Media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan bisa berupa benda tiruan atau gambar dari materi yang akan disampaikan kepada anak. Salah satu media yang tepat dan menarik untuk memudahkan anak dalam mengenal angka adalah media *magictube*.

Tahap berpikir kognitif menurut Bruner [5], [6] dengan melalui tiga tahap di antaranya tahap Enaktif, tahap konik, serta tahap Simbolik. Tahap Enaktif adalah pembelajaran melalui objek nyata atau konkrit secara langsung, tahap konik yaitu pembelajaran dengan gambaran objek yang nyata, tahap Simbolik ialah anak bisa belajar dengan simbol-simbol.

Mengenal angka merupakan kemampuan untuk mengenal simbol-simbol bilangan. Mengenal angka sangat penting dikembangkan karena merupakan dasar kemampuan matematika pada anak [7]. Kemampuan mengenal angka merupakan kemampuan anak untuk

mengenal simbol-simbol bilangan. Anak dikatakan mengenal angka dengan baik apabila anak tidak sekedar menghafal lambang bilangan namun telah mengenal bentuk dan makna dari bilangan tersebut dengan baik [8].

Permasalahan kemampuan kognitif mengenal angka yang terjadi pada beberapa Kelompok Bermain saat dilakukan observasi ditemukan bahwa beberapa anak KB belum mengenal angka, anak mengenal angka hanya sebatas hafalan sehingga anak masih terbolak-balik dalam menyebutkan angka, anak juga masih bingung tentang penulisan angka 3 serta kesulitan dalam membedakan angka antara 6 dan 9, anak juga belum mampu melengkapi urutan bilangan 1-10, serta belum mampu memasang urutan angka 1-10 sesuai dengan jumlah benda.

Beberapa penelitian sebelumnya mengalami kendala dalam ukuran media *magictube* Maka, pada pengembangan media *magictube* ini peneliti merubah bentuk ukuran sehingga angka dan gambar menjadi terlihat jelas. Serta pemberian warna yang cerah akan menarik anak dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam mengenalkan angka masih belum sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Bruner.

Bruner menyebutkan anak dapat belajar dengan tahap konkrit, objek nyata, dan simbolik. Pembelajaran yang dilakukan masih belum menggunakan media pembelajaran untuk menkonkritkan materi yang akan disampaikan, anak merasa kesulitan di saat mendapatkan

informasi yang sifatnya abstrak. Kurangnya antusias anak dalam mengenal angka disebabkan kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan pada anak.

Adanya masalah yang ada pada anak maka masalah tersebut dapat diselesaikan dengan menggunakan media *magictube* agar pembelajaran dalam mengenalkan angka pada anak bisa dilakukan dengan suasana yang menyenangkan agar pembelajaran bisa mudah dimengerti oleh anak dengan gampang serta baik. Kemampuan mengenal angka pada anak akan lebih cepat menyerap suatu pembelajaran apabila dilaksanakan pada suasana yang menyenangkan.

Pembelajaran akan dengan mudah dimengerti oleh anak apabila dengan media pembelajaran. Menurut Gagne menerangkan bahwasannya media ialah sebuah jenis komponen yang ada di lingkungan murid yang bisa merangsang murid agar mau belajar. Sehubungan pada pernyataan tersebut, menurut Hamalik penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar bisa membangkitkan dan menarik minat anak untuk belajar, bias membantu anak aktif dalam belajar. dengan media belajar yang menarik untuk anak akan mudah memahaminya. Salahsatu media pembelajaran yang menarik bagi anak ialah media *magictube*.

Pratiwi [9] juga menerangkan bahwasannya media *magictube* digunakan anak untuk menambah pengetahuan dasar pada matematika, yang utama tentang pengenalan angka pada anak, agar secara mental anak bisa mengikuti pelajaran

matematika dengan lebih lanjut, contoh mengenal angka, warna, bentuk, serta ukuran. Media *magictube* ialah sebuah kartu dan tabung yang ada angka dan gambar berjumlah sesuai dengan lambang bilangan. *Magictube* ini bisa di buat oleh pendidik sendiri dan *magic tube* bisa di sesuaikan pada tema yang dikembangkan bisa juga dapat diberi warna yang cerah supaya anak lebih tertarik, dalam melaksanakan pembelajaran mengenal angka. *Magictube* bisa juga memudahkan anak, dalam mengenalkan angka jika dilaksanakan dengan cara-cara yang menyenangkan.

Pada penelitian sebelumnya, mengalami kendala pada ukuran media *magictube*, yang kurang besar sehingga dengan bilangan jumlah besar, gambar ukurannya menjadi kecil. Pengembangan *Magictube* ini menggunakan ukuran yang sedang, supaya angka dan gambar menjadi kelihatn jelas. Dan juga pemberian warna yang cerah akan lebih menarik anak dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, disimpulkan bahwasanya dengan memakai media *Magictube* modifikasi bisa membantu anak dalam mengenalkan angka dan pembelajaran mengenal angka bisa dilaksanakan dengan semenarik mungkin supaya anak dengan mudah dalam mengenal angka. Anak juga akan bersemangat lagi dalam belajar yang dikarenakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih tertarik dengan aktivitas belajarnya.

Pembelajaran mengenal angka pada anak yang dilakukan di sekolah kebanyakan masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Salah satu

permasalahan yang umumnya terjadi di lapangan adalah kurang variasinya model pembelajaran yang di gunakan oleh guru, sehingga perlu di lakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka. Salah satu media yang di gunakan adalah media tabung angka menjadi media *Magictube*. Dengan adanya pengembangan media ini dapat menarik perhatian anak, sehingga dapat memotivasi anak dalam belajar. Sebab dengan adanya media yang di kembangkan anak dapat belajar seraya bermain yang menyenangkan. Untuk itu pengembangan media sangatlah di perlukan guna untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka.

Media *magictube* ialah media belajar yang berjenis (APE) Alat Permainan Edukatif ini terbuat dari paralon yang di lapiasi dengan kain flanel. Media *magictube* akan menyajikan materi angka, materi warna

Media pembelajaran *magictube* hasil dari pengembangan mempunyai spesifikasi diantaranya:

1. Media *Magictube* terbuat dari paralon dan kain flanel terdiri dari paralon yang dilapisi kain flanel yang berwarna warni. Materi yang ada pada media *magictube* seperti:
 - a. Pembelajaran tentang angka terdiri atas angka 1 sampai 10.
 - b. Berisi macam- macam bentuk geometri persegi
 - c. Memuat tentang warna tabung yang terdiri dari warna merah, warna kuning, hijau, warna biru, dan warna ungu.
2. Media *magictube* memiliki pedoman prinsip “belajar sambil bermain” media *Magictube* ini tujuannya untuk membawa anak ke dunia “belajar

- bermakna”, belajar dengan cara menyenangkan agar tidak cepat bosan.
3. Media *Magictube* bisa digunakan anak untuk belajar, seperti
 - a. Anak dapat mengenal angka 1 - 10 dengan mengucapkannya.
 - b. Anak dapat belajar mengenal bangun geometri yang ada pada kartu.
 - c. Anak dapat belajar mengenal macam warna.
 - d. Anak dapat belajar mengenal gambar.
 - e. Anak dapat memainkan dengan cara menyebutkan urutan angka 1-10
 - f. Anak dapat memainkan dengan cara mengurutkan kartu tersebut sesuai dengan urutan angka 1-10.

Pentingnya pengembangan media *Magictube* ialah untuk mengenal kan angka 1-10 pada seorang anak umur 3-4 tahun dengan cara permainan yang menyenangkan, Dengan adanya media ini, selain dapat membuat guru menciptakan inovasi pengembangan media pembelajaran yang awalnya biasa saja sehingga menjadi media yang menarik perhatian anak untuk belajar dan memainkannya. Pengenalan angka 1 - 10 pada anak menggunakan *magictube* diperuntukan untuk anak usia 3 - 4 tahun karna mengingat dalam proses pembelajaran mengenal angka sampai saat ini masih biasa-biasa saja dan menggunakan media yang kurang menarik untuk anak, sehingga pada proses pembelajaran juga cenderung gampang bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Beberapa dari keterbatasan pengembangan media *Magictube* ini adalah:

1. Media *Magictube* dibatasi hanya dengan pembelajaran angka 1-10.

2. Media *Magictube*, kurang cocok dipakai peserta didik yang memiliki tipe belajar Auditif.
3. Materi yang disampaikan hanya memiliki unsur visual.
4. Ukuran media *magictube* kurang praktis.
5. Biaya pembuatan media *magictube* ini membutuhkan dana yang cukup mahal jika diproduksi dengan jumlah yang banyak.

Asumsi pengembangan sebuah media pembelajaran berupa APE *magictube* ini antara lain:

1. Media *Magictube* pada pengembangan ini bisa mengurangi keterbatasan (APE) tentang materi mengenal angka 1 - 10 pada anak usia 3 – 4 tahun.
2. Anak didik tidak lagi jenuh dan bosan dalam belajar mengenal angka.
3. Adanya mediapembelajaran mengenal angka yang berupa (APE) Alat Permainan Edukatif.
4. Media *Magictube* bisa atasi masalah belajar mengenalkan angka, biasanya hanya pembelajaran menggunakan modul angka.
5. Media *magictube* merupakan media yang menyenangkan bagi anak, karena selain belajar anak juga bisa sambil bermain.

Untuk mengatasi ada kesalahhman atau juga penafsiran pada masalah yang dibahas pada penelitian ini, maka telah dijabarkan definisi sebuah istilah yang di pakai pada sebuah penelitian pengembangan ialah:

1. Media *Magictube*

Media *Magictube* ialah media belajar berjenis (APE) ini berbentuk botol yang berwarna-warni. Media *magictube* akan menyajikan materi angka, materi warna, dan materi bangun geometri.

2. Kemampuan Mengenal Angka 1 - 10
Kemampuan mengenal angka ialah kapasitas seseorang untuk mengerjakan berbagai tugas mengenal lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terditi dari angka angka.

METODOLOGI

Penelitian ini bersifat analisis yang bertujuan untuk menguji kelayakan produk media. Prosedur penelitian pengembangan media *magictube* untuk mengenalkan angka 1-10 pada anak dikembangkan dengan model pengembangan Borg dan Gall. Langkah-langkah pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada tahap R&D dengan model Borg dan Gall. Pada penelitian ini hanya menggunakan lima model pengembangan yaitu:

1. *Research and information collecting* (Pencarian dan pengumpulan data)
2. *Planning* (Perencanaan)
3. *Operational product revision* (Revisi produk operasional)
4. *Final Product Revision* (Penyempurnaan sebuah produk akhir)
5. *Dissemination Implementation* (Diseminasi, implementasi)

Di karenakan adanya pandemi Covid saat ini sehingga uji coba lapangan dan tahap-tahap berikutnya tidak dapat terlaksana sehingga hanya sampai lima tahapan saja

Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket lembar penilaian validasi yang terdiri dari angket untuk validator ahli materi dan ahli media untuk mengevaluasi kelayakan media *Magictube*. Angket disajikan sedemikian rupa sehingga responden hanya perlu memberikan tanda centang (√) pada kolom yang telah disediakan. Data yang telah dikumpulkan

kemudian digunakan sebagai pertimbangan kelayakan media.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Ahli

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

Tabel 2. Prosentase Kriteria Kevalidan

Prosentase	Kriteria Kevalidan
81% - 100%	Sangat valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup valid
21% - 40%	Kurang valid
0% - 20%	Tidak valid

HASIL PENGEMBANGAN

Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

Validator	Presentase Kevalidan	Kategori
Validator 1	75%	Valid
Validator 2	85%	Sangat valid
Rata-rata Presentase Kevalidan		80%
Kategori Presentase Kevalidan		Valid

Dari tabel di atas, menunjukkan nilai persentase dari validator 1 sebesar 75%, dan nilai dari validator 2 sebesar 85%. Kemudian didapatkan rata-rata persentase kevalidan 80% dari 2 validator ahli materi yang dapat diartikan materi dalam media *magictube* “valid”.

Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Hasil Penilaian Ahli Media

Validator	Presentase Kevalidan	Kategori
Validator 1	80%	Valid
Validator 2	70%	Valid
Rata-rata Presentase Kevalidan		75%
Kategori Presentase Kevalidan		Valid

Dari tabel di atas, menunjukkan nilai persentase dari validator 1 sebesar 80%, dan nilai dari validator 2 sebesar 70%. Kemudian didapatkan rata-rata persentase kevalidan 75% dari 2 validator ahli media yang dapat diartikan bahwa media *magictube* “valid” untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian berupa media *Magictube* memperhatikan beberapa aspek materi (pembelajaran dafisi), dan aspek media (tampilan), sehingga layak untuk digunakan untuk proses pembelajaran mengenal angka. Materi bisa disesuaikan dengan karakteristik individu anak, mudah dipakai untuk waktu belajar, dan disesuaikan dengan kurikulum. Tampilan harus bisa menarik dan juga memudahkan anak dalam memahami pembelajaran, sedang untuk penggunaan juga harus memudahkan anak dalam menggunakan media.

Dari hasil penelitian telah melalui proses validasi untuk menentukan kelayakann media. Hasil dari validasi produk yang dilakukan oleh ahli media adalah 75 % dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak” Serta dari ahli materi yaitu 80% dengan kriteria kelayakan “Valid” sehingga media *Magictube* “Layak” untuk di gunakan dalam mengembangkan

kemampuan mengenal angka pada anak usia 3 – 4 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Nurlaela, “Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.” UIN Raden Intan Lampung, 2019.
- [2] L. A. M. Pillay, C. K. S. Singh, R. N. S. R. Harun, and T. S. M. Singh, “The Implementation of Higher Order Thinking Skills for Teaching and Learning,” *J. Soc. Sci. Res.*, pp. 668–675, 2018.
- [3] Estianinur, Parno, E. Latifah, and M. Ali, “Exploration of students’ conceptual understanding in static fluid through experiential learning integrated STEM with formative assessment,” in *AIP Conference Proceedings*, 2021, vol. 2330, no. 1, p. 50010.
- [4] L. H. Hadian, S. M. Hadad, and I. Marlina, “Penggunaan Media Big Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Kalimat Sederhana,” *Didakt. J. Ilm. PGSD STKIP Subang*, vol. 4, no. 2, pp. 212–242, 2018.
- [5] W. S. Barnett, “The 2015 State Preschool Yearbook,” *New Brunswick, NJ Natl. Inst. Early Educ. Res. Rutgers Univ.*, 2016.
- [6] M. S. Costa and B. F. Dos Santos, “The conceptual profile of Equilibrium and its contributions to the teaching of Chemical Equilibrium,” *Chem. Educ. Res. Pract.*, 2021.
- [7] 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.
- [8] N. Nurmayasari and I. A. S. Ekayati, “Design Pengembangan Media Untuk Mengasah Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini,” *Pros. SNasPPM*, vol. 6, no. 1, pp. 402–406, 2021.
- [9] Y. S. Pratiwi, “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Kepingan Bangun Datar Di Tk Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016,” 2016.