

PENGEMBANGAN MEDIA DADU FLANEL UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

Nur Faizah¹⁾ Siti Marli'ah²⁾

TK Pamardhi Siwi

faizah05.ff@gmail.com¹⁾ sitiemarliah@gmail.com²⁾

ABSTRACT

A This research was conducted to overcome a problem, namely the less attractive use of learning media to recognize geometric shapes for cognitive aspects as an important developmental aspect to be given stimulation. This development research is aimed at describing the Dadu Flannel Media as a medium for introducing geometric shapes to children aged 3-4 years. The development of flannel dice media to stimulate the ability to recognize geometric shapes in children aged 3-4 years is a form that is carried out to help children recognize geometric shapes. This research also produces a product in the form of a flannel dice that can be applied to provide material to introduce geometric shapes to children. This research uses quantitative research type. Data collection in this study used an instrument in the form of a questionnaire. In this study, an assessment questionnaire was used to validate the learning media. This instrument assessment questionnaire is used to show the validity or feasibility of the flannel dice media. The score obtained from the questionnaire filled out by media experts and material experts. The results of the Dadu Flannel media validation test showed that the media validation test obtained a score of 3.33 (very feasible) and the material validation test obtained a score of 3.32 (very feasible). Based on the results from Vmedia and Vmateri, the final result is 3.32 with a percentage of 83% which is categorized as very feasible. From these results, it can be concluded that Dadu Flannel Media as an educational learning medium, can be used to introduce geometric shapes to children aged 3-4 years.

Keywords: *learning Media; flannel dice, get to know the form of geomtry and simple geometry*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi suatu permasalahan yaitu kurang menariknya penggunaan media pembelajaran mengenal bentuk geometri untuk aspek kognitif sebagai aspek perkembangan yang penting untuk diberikan stimulasi. Penelitian pengembangan ini ditujukan untuk mendeskripsikan Media Dadu Flanel sebagai media untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Pengembangan media dadu flanel untuk menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun merupakan wujud yang dilaksanakan untuk membantu anak mengenal bentuk geometri. Penelitian ini juga menghasilkan produk berupa dadu flanel yang dapat diterapkan untuk memberikan materi untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrument berupa angket. Dalam penelitian ini digunakan angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran. Angket penilaian instrumen ini digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat kevalidan atau kelayakan media dadu flanel. Skor yang diperoleh dari angket yang diisi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi media Dadu Flanel menunjukkan bahwa uji validasi media memperoleh skor 3,33 (sangat layak) dan uji validasi materi memperoleh skor 3,32 (sangat layak). Berdasarkan hasil dari Vmedia dan Vmateri maka mendapatkan hasil akhir sebesar 3,32 dengan persentase 83% yang termasuk kategori sangat layak. Dari hasil tersebut maka

dapat disimpulkan bahwa media Dadu Flanel sebagai media pembelajaran yang edukatif, dapat digunakan mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

Kata Kunci: *Media pembelajaran; dadu flanel; mengenal bentuk geometri; geometri sederhana*

PENDAHULUAN

Pengenalan bentuk geometri sejak dini dianggap penting karena hal ini termasuk bekal pembelajaran pemahaman bentuk maupun benda yang akan sering dijumpai anak dimasa mendatang. Sebelum anak belajar berdasarkan ciri benda terlebih dahulu anak belajar membedakan benda berdasarkan bentuk [1].

Banyak bentuk-bentuk geometri yang dapat dijumpai anak dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan nama-nama bangun geometri sebaiknya dimulai dengan obyek-obyek yang ada di sekitar anak. Anak belajar mengidentifikasi bentuk-bentuk yang ada di lingkungannya. Ketika anak bermain menggunakan balok, menggambar, cat lukis, mengembalikan balok ke rak, menggantung bentuk-bentuk geometri, sebenarnya anak sedang belajar tentang bangun datar, bangun ruang dan fungsinya [2].

Geometri menurut Susanto dalam Citrowati[3] adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk, ukuran, posisi relatif tokoh, dan sifat ruang. Menenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini meliputi segitiga, persegi, dan lingkaran. Geometri itu sendiri termasuk bagian dari perkembangan kognitif yang tergolong dalam lingkup berpikir logis. Menurut Khadijah [4] Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang

berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. berdasarkan pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan atau penguasaan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebut serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri.

Untuk memenuhi kebutuhan dan masa peka anak pada aspek kognitif atau mengenal bentuk geometri ini salah satunya dapat disusun dan dikembangkan melalui media. Media berperan penting untuk proses kegiatan belajar mengajar. Proses kegiatan belajar dan mengajar menjadi semakin efektif dengan menggunakan sebuah media. Selain dapat digunakan sebagai perantara pembelajaran, media juga dapat digunakan untuk menyampaikan suatu tertentu dari kegiatan belajar, memberikan penguatan maupun motivasi Guslinda dan Kurnia[5]. Media dadu flanel yang digunakan dalam penelitian ini merupakan salah satu media yang berbasis visual.

Dadu atau *datum* yang berarti “sesuatu yang diberikan atau dimainkan”

adalah sebuah benda berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan simbol yang bermakna. Peneliti memilih media dadu sebagai media pembelajaran. Media Dadu flanel ini sedikit berbeda dengan dadu pada umumnya media ini merupakan kubus berukuran sedang bersisi enam (yang terbuat dari flanel), pada keenam sisinya diberi bentuk geometri sederhana sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga anak dapat menebak dan menyebutkan bentuk geometri yang berkenaan dengan gambar. Dadu flanel ini memuat bentuk geometri sederhana yang berbeda pada setiap sisinya, dirancang sebagai media pembelajaran dalam rangka mengenalkan bentuk geometri sebagai pengenalan matematika awal pada anak. Melalui media dadu flanel ini kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat terlatih dari lemparan dadu.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen strategi penyampaian yang berupa alat atau benda yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada anak [6]. Dalam memilih media pembelajaran hendaknya bervariasi. Hal ini dimaksudkan agar pengetahuan anak menjadi lebih beragam serta dapat mengatasi kejenuhan anak ketika belajar. Oleh karenanya dalam penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan media dadu flanel yang diharapkan dapat menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini.

Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media dadu flanel yang layak untuk menstimulasi kemampuan

mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

METODOLOGI

Model pengembangan media pembelajaran yang dipakai dalam penelitian ini adalah model Thiagarajan yang terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Obyek penelitian ini adalah media Dadu Flanel yang dibuat sebagai media yang dapat menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun. Raudhatul Jannah dan Hidayat [7].

Validasi adalah suatu proses menilai kelayakan produk yang dihasilkan Maskur, dkk. [8]. Sebelum media diterapkan tentunya media perlu dinilai agar dapat diketahui kekuatan, kelemahan dan masukan awal untuk perbaikan. Dalam kegiatan ini peneliti menggunakan 2 Tahap validasi, meliputi: validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi memvalidasi aspek isi, ahli media menilai dari aspek penyajian. Hasil evaluasi dan saran dari para validator digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

Dalam kegiatan ini pengembang hanya berhenti pada penilaian kualitas dari produk yang dikembangkan atau tidak sampai pada uji coba produk baik perseorangan, kelompok kecil maupun uji lapangan.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrument. Instrumen penelitian dalam pengembangan media

Dadu Flanel untuk menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri ini digunakan untuk mengetahui kelayakan dari media dadu flanel yang dikembangkan Apriyani, Friska [9].

Menurut Arikunto [10]. Setelah diketahui hasil perhitungan, kemudian diidentifikasi ke dalam kategori sesuai dengan Tabel 1.

Tabel 1. Prosentase kelayakan

Skor	Rentang Jumlah	Kategori
4	75%-100%	Sangat layak
3	56%-75%	Layak
2	40%-55%	Cukup layak
1	0%-39%	Kurang layak

Tabel di atas digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media Dadu Flanel untuk menstimulasi padal anak usia 3-4 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Media Dadu Flanel

Pada penelitian ini menghasilkan produk awal berupa media dadu flanel. Setelah dihasilkannya produk awal pengembangan yang berupa dadu flanel, langkah selanjutnya yaitu dengan divalidasi kepada para ahli media yang dilanjutkan dengan pengujian produk. Dalam kegiatan ini pengembang hanya berhenti pada penilaian kualitas dari produk yang dikembangkan atau tidak sampai pada uji coba produk baik perseorangan, kelompok kecil maupun uji

lapangan. Data penilaian dari validator media menentukan suatu kelayakan terhadap media yang telah dikembangkan. Aspek penilaian ahli media meliputi kesesuaian dan kemenarikan desain media yang dikembangkan.

Hasil data validasi media pada tahap awal mendapat jumlah 81% yang berada pada katagori "Sangat Layak", pada tahap kedua melakukan validasi media dengan sedikit revisi mendapat jumlah 85% yang tergolong pada kategori "Sangat Layak". Kemudian hasil data validasi materi pada tahap awal mendapat jumlah 78% yang berada pada kategori "Sangat Layak". Dari hasil validasi tersebut sehingga masih ada 12% yang masih belum layak. pada tahap kedua melakukan validasi materi dengan sedikit revisi mendapat jumlah 88% yang tergolong pada kategori "Sangat Layak". Jadil sesuai hasil validasi dari ahli media dan materi terhadap media dadu flanel yang dikembangkan mendapatkan kategori yang tergolong "Sangat Layak", maka dapat disimpulkan bahwa media dadu flanel dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian ini, maka disimpulkan bahwa media dadu flanel dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri padal anak usia 3-4 tahun. Hal ini terlihat dari rata-rata persentase dari hasil validasi media dan materi dadu flanel oleh ahli media yang mendapat jumlah 83% pada

katagori “Sangat Layak” dan oleh ahli materi mendapat 84% yang tergolong pada kategori “Sangat Layak”. Sehingga hasil dari Validasi media dan Validasi materi mendapatkan hasil akhir sebesar 83% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Maka dari hasil akhir yang sudah disebutkan dapat disimpulkan bahwa media dadu flanel dapat membantu menstimulasi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana, 2011.
- [2] A. Sudono, *Sumber belajar dan alat permainan*. Grasindo, 2000.
- [3] E. Citrowati, “Penerapan Konsep Geometri dalam Mengembangkan Logika Matematika di TK Melati Kabupaten Pasaman Barat Tahun 2018,” *Menara Ilmu*, vol. 13, no. 4, 2019.
- [4] K. Khadijah, “Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini,” 2016.
- [5] R. Dewi, E. Puspitasari, and R. Kurnia, “Pengembangan Media Kartu Huruf Elektrik untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 9600–9609, 2021.
- [6] A. Wahid, “Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,” *Istiqlah J. Pendidik. dan Pemikir. Islam*, vol. 5, no. 2, 2018.
- [7] H. Raudhatul Jannah, “Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I SD Negeri 101884 Limau Manis,” *Abil. J. Educ. Soc. Anal.*, pp. 148–155, 2022.
- [8] R. Maskur, N. Nofrizal, and M. Syazali, “Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash,” *Al-Jabar J. Pendidik. Mat.*, vol. 8, no. 2, pp. 177–186, 2017.
- [9] F. APRIYANI, “Pengembangan media dadu dan papan flanel untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri dan konsep berhitung pada anak Kelompok A RA Perwanida I Cluring tahun 2017/2018,” 2018.
- [10] B. Rohiyatun and L. Najwa, “Pengelolaan sarana dan prasarana di PAUD,” *J. Vision. Penelit. Dan Pengemb. Dibidang Adm. Pendidik.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–5, 2021.