

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE “Carilah Aku”
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK USIA
DINI DI TK MASYITHOH AL AMIN SAMAN DUA BANGUNHARJO
SEWON BANTUL**

***DEVELOPMENT OF PUZZLE MEDIA LEARNING “Carilah Aku” TO
IMPROVE COOPERATION ABILITY EARLY CHILDHOOD AT TK
MASYITHOH AL AMIN SAMAN DUA BANGUNHARJO SEWON BANTUL***

Oleh: Adhitya Alqirani Purbaningrum, universitas negeri yogyakarta,
adhitya.alqirani2016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran puzzle “carilah aku” yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua Bangunharjo Sewon Bantul. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE(Analysis,Design,Development,Implementation,Evaluation). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara,observasi,angket, dan lembar pengamatan anak. Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah validator ahli materi, validator ahli media, guru wali kelas TK Masyithoh Al Amin Saman Dua, dan 20 anak usia dini. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik kuantitatif deskriptif.

Kata Kunci: media pembelajaran, puzzle “carilah aku”, anak usia dini

Abstract

The research aims to produce a puzzle learning media product “carilah aku” that can improve the ability of early childhood cooperation at TK Masyithoh Al Amin Saman Dua Bangunharjo Sewon Bantul. This research using reasearch and development methods (Research and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).The data collection techniques used were interviews, observations, questionnaires, and children’s observation sheets. This research was conducted with the steps of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The subjects in this research and development are material expert validator, media expert validator, homeroom teacher of TK Masyithoh Al Amin Saman Dua, and 20 early childhood childrens. The data analysis technique used in this research is descriptive quantitative technique.

Keywords: media learning, “carilah aku” puzzle, early childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan pendidikan yang berasaskan Undang-undang dasar 1945 dan dasar Pancasila dengan akar nilai-nilai agama serta keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia. Hal ini termaktub dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 bab 2 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan yang berlatar belakang pendidikan nasional, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat, serta mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, dan memiliki kesehatan yang baik, mampu, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab (Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003).

Menurut Sumantri (2005:14) Taman Kanak-kanak adalah salah satu jenis lembaga atau instansi pendidikan formal. Umur rata-rata anak belajar di TK antara 4-6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian. Anak-anak melewati usia pertumbuhan dan perkembangan yang cepat. Pendidikan Taman Kanak-kanak menekankan pada pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental, serta mempersiapkan anak untuk melanjutkan pendidikan yaitu pendidikan dasar (SD).

Anak usia dini ialah individu yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat, bahkan disebut sebagai golden age (usia emas), masa yang lebih berharga dibanding usia selanjutnya. Usia ini adalah tahap kehidupan yang unik, dengan karakteristik yang berbeda, dalam aspek fisik, psikologis, sosial dan moral. Masa emas ini termasuk masa penting bagi perkembangan otak dan kemampuan anak, yaitu tahap awal perjalanan manusia yang merupakan masa penting bagi perkembangan pembentukan otak, kecerdasan, kepribadian, daya ingat, dan aspek perkembangan lainnya.

Menurut Catron dan Allen dalam Yuliani Nuraini Sujiono (2009: 62) terdapat enam aspek perkembangan dasar anak yaitu kesadaran pribadi, emosi, interaksi sosial, komunikasi, ketrampilan motorik, serta kognitif. Perkembangan Sosio-Emosional ini merupakan masa awal anak-anak. Pola perilaku sosial yang terlihat saat pada masa kanak-kanak awal, sebagaimana yang diungkapkan oleh Hurlock (1998:252) adalah kerja sama, kompetisi, kedermawanan, keinginan untuk penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, dan gigih. Perkembangan sosial anak usia dini mengalami beberapa tahap, salah satunya yaitu tahap egosentris.

Menurut Sujiono (2005:30) dalam sifat egois, anak mengalami prasangka yang berbeda dengan orang lain, sehingga timbul istilah-istilah nakal atau suka membantah dan banyak bertanya. Tahap egosentris merupakan tahapan wajar dalam perkembangan anak usia dini. Tahap egosentris pada anak ini selanjutnya diarahkan ke tahap berikutnya yaitu tahap sosiosentris.

Beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun adalah usia prasekolah yang mulai memasuki masa sosiosentris. Apabila sifat egosentris anak belum berkurang dikhawatirkan anak akan mengalami masalah dikemudian harinya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan hari Selasa, 18 Februari 2020 sampai dengan Senin 24 Februari 2020 di TK Masyithoh Al Amin Bangunharjo, Sewon, Bantul, data yang diperoleh menunjukkan bahwa anak-anak di TK Masyithoh Al Amin tidak dapat bekerja sama. Sebanyak 20 anak ini, hanya ada 2 anak yang mampu bekerja sama, 4 anak yang cukup mampu untuk bekerja sama, dan 14 anak yang kurang mampu untuk bekerja sama dan apabila dipersentasekan 10% anak yang mampu bekerja sama, 20% anak yang cukup mampu untuk bekerja sama, dan 70% anak yang kurang mampu untuk bekerja sama.

Permasalahan yang terjadi dalam meningkatkan kerja sama pada anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin ini yaitu, anak masih kerap menangis sebab diganggu oleh temannya ataupun berebut mainan dengan teman lainnya. Sifat egois anak yang masih tinggi, dan belum terlihatnya sifat kerja sama yang ditunjukkan pada anak TK Masyithoh Al Amin yang menjadi penyebabnya. Guru telah mengupayakan dengan menggunakan lego dan balok ataupun dengan bermain bakiak bersama untuk meningkatkan kerja sama pada anak. Penggunaan media-media tersebut pada kenyataannya belum mampu meningkatkan kemampuan kerja sama pada anak. Belum adanya media puzzle yang dapat membantu anak agar dapat bekerja sama dan bermain bersama temannya di TK Masyithoh Al Amin.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk ikut andil dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dengan cara melakukan penelitian yang terkait dengan peningkatan kemampuan kerja sama anak usia dini. Judul penelitiannya adalah Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* “Carilah Aku” untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja sama Anak Usia Dini di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua Bangunharjo, Sewon Bantul.

JENIS PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development*. Pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan Media Pembelajaran *puzzle* “carilah aku” menggunakan model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2015:200).

WAKTU DAN TEMPAT PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua Bangunharjo Sewon Bantul. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Maret – Juni meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan.

SUBYEK DAN OBYEK PENELITIAN

Subyek dalam penelitian ini adalah 20 orang anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua Bangunharjo, Sewon, Bantul. Obyek dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA AWAL

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data mengenai proses interaksi anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dari wali kelas bagaimana perkembangan sosial emosional anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3. Kuesioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle* ini adalah menggunakan kuesioner. Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui kerja sama anak usia dini meningkat atau tidak dan mengetahui kelayakan media yang telah dikembangkan. Instrumen kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, guru wali kelas, dan anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua sebagai bahan untuk mengevaluasi media yang dikembangkan. Penilaian untuk anak usia dini menggunakan Lembar pengamatan anak.

TEKNIK ANALISIS DATA

1. Analisis Data Pengembangan Produk

Data dari proses pengembangan produk yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, guru wali kelas, dan anak usia dini berupa kritik dan saran mengenai produk yang dikembangkan sebagai acuan untuk selanjutnya dilakukan revisi.

2. Analisis Data Kualitas Produk

Data kualitas produk yang dihasilkan dari hasil kuesioner oleh ahli materi, ahli media,

dan guru wali kelas, kemudian dilakukan analisis sebagai berikut:

- a. Menentukan skala penilaian dengan menggunakan skala linkert, yaitu skala nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 5.
- b. Menghitung skor rata-rata penilaian menurut Sukardjo (2008: 52).
- c. Mengubah skor rata-rata ke bentuk kualitatif menggunakan kriteria tingkat kelayakan menurut Sukardjo (2008: 52).
- d. Analisis data anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua terhadap media pembelajaran puzzle “carilah aku” menggunakan tingkat kelayakan menurut Eko Putro Widyoko (2012:109).

3. Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran Puzzle “Carilah Aku”

Data efektivitas produk yang dihasilkan dari lembar pengamatan kemampuan kerja sama anak usia dini. Pengolahan data untuk melihat tingkat efektivitas produk ini menurut Suharsimi Arikunto (2005:271).

HASIL PENELITIAN

Kegiatan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran puzzle “carilah aku” yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini. Tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media ini berupa analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berikut ini adalah penjabaran dari kelima tahapan tersebut:

1. Analisis

Tahapan analisis ini merupakan kegiatan untuk menganalisis sebuah kebutuhan (need assessment) sasaran. Target sasaran pada penelitian pengembangan ini adalah anak usia dini usia 5-6 tahun (pra sekolah) di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua. Tahapan analisis ini dilakukan dengan cara observasi awal dan wawancara kepada guru wali kelas, berikut merupakan penjabaran dari tahapan analisis tersebut:

a. Analisis kebutuhan anak usia dini

Hasil observasi yang dilakukan di TK Masyithoh Al Amin menunjukkan masalah dalam hal sosial- emosional khususnya kerja sama yaitu dalam proses interaksi atau bermain bersama teman. Anak masih menonjolkan sifat

egoisnya masing-masing yang mengakibatkan rendahnya kemampuan kerja sama anak usia dini, kemudian belum adanya media pembelajaran dan alat permainan edukatif yang mengembangkan aspek sosial emosional khususnya kerja sama di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua.

b. Analisis karakteristik anak usia dini

Hasil observasi menunjukkan bahwa pada saat berinteraksi dengan temannya anak masih sering berebut mainan hingga ada yang menangis, ini dikarenakan sifat egois anak yang masih tinggi. Anak bermain secara berkelompok seperti susun lego atau balok dan ternyata anak masih sering berebut mainan atau bahkan membuatnya berantakan karena ingin bermain sendiri tanpa mengajak teman yang lainnya.

2. Desain

Tahapan desain selain mendesain media pembelajaran puzzle “carilah aku” yang dikembangkan, tahapan desain ini juga mencakup keseluruhan proses pengembangan. Tahapan desain pada pengembangan ini meliputi: perumusan tujuan pembelajaran, pembuatan materi dan media pembelajaran, serta penyusunan instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran puzzle “carilah aku” yang dikembangkan, berikut ini merupakan penjabaran dari setiap tahapannya:

a. Perumusan tujuan pembelajaran

Permasalahan yang sangat menonjol yang terlihat di antara anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin adalah sifat egois anak yang terkesan tinggi dan rendahnya sikap kerja sama yang dimiliki tiap-tiap anak. Masalah yang menonjol di antara anak, peneliti berusaha untuk membuat sebuah media pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut mengingat usia anak di TK Masyithoh Al Amin merupakan usia di mana anak bermain sambil belajar. Peneliti kemudian membuat sebuah tujuan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada di TK Masyithoh Al Amin yaitu: media pembelajaran puzzle “carilah aku” untuk meningkatkan kemampuan kerja sama anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin Saman Dua.

b. Pembuatan materi dan pembuatan media pembelajaran puzzle “carilah aku”

Pembuatan materi puzzle “carilah aku” menyesuaikan dengan pengetahuan awal anak mengenai sayur-sayuran serta ditambahkan sedikit pengetahuan baru mengenai sayuran seperti contohnya adalah: temu kunci, paprika hijau, dan sebagainya. Resep bahan makanan yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan materi tanaman yang sudah diajarkan oleh guru kelas. Peneliti membuat sebuah peta konsep kemudian dikembangkan dan didesain menggunakan *corel draw x7*.

c. Penyusunan Instrumen

Penyusunan instrumen ini disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrumen yang dikembangkan ini terdiri dari beberapa macam instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing, berikut merupakan bentuk instrumen yang dikembangkan :

- 1) Instrumen ahli materi.
- 2) Instrumen ahli media.
- 3) Instrumen praktisi atau guru.
- 4) Instrumen pengamatan anak usia dini
- 5) Instrumen pengamatan kemampuan kerja sama anak usia dini.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan (development) ini terdapat tiga langkah yang berurutan, langkah pertama adalah langkah pengembangan produk yang bertujuan untuk menghasilkan produk. Kedua adalah penilaian (review) ahli materi dan ahli media, dalam langkah ini apabila media belum mendapatkan kategori layak maka dilakukan revisi hingga mendapatkan skor yang masuk dalam kategori layak. Berikut ini adalah penjabaran dari tahapan tersebut:

a. Pengembangan media pembelajaran puzzle “carilah aku”

Pengembangan media pembelajaran puzzle “carilah aku” dibuat menggunakan *corel draw x7*. Peneliti mengambil berbagai gambar dan gambar petunjuk penggunaan melalui laman www.freepik.com serta resep bahan makanan peneliti mengambil dari laman *cookpad* kemudian peneliti kembangkan. . Puzzle “carilah aku” terdiri

dari 4 ukuran yaitu ukuran (1) 12 cm X 22 cm, ukuran (2) 17 cm X 22 cm, ukuran (3) 12 cm X 27 cm, dan yang terakhir 17 cm X 27 cm berisikan gambar resep bahan makanan berupa sop ayam, cap cay udang, sop bola tahu, dan semur tahu sayuran.

b. Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Ahli materi untuk pengembangan media pembelajaran ini merupakan salah satu Dosen PGPAUD FIP UNY. Seorang ahli materi ini memiliki tugas untuk menilai aspek kualitas pembelajaran serta aspek isi dan tujuan media pembelajaran puzzle “carilah aku”. Validasi Ahli Materi ini dilakukan pada tanggal 28 Januari 2021. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah, kaldu bubuk dan jamur sebaiknya diganti dengan kaldu asli (kaldu ayam atau daging). Ahli materi juga menyarankan untuk buku petunjuk penggunaan perlu dicantumkan siapa anak yang memimpin permainan serta siapa yang akan membacakan tulisannya, anak sendiri atau guru”.

Hasil keseluruhan review ahli materi pada tabel 1 mendapatkan skor 4,37, berdasarkan kriteria kelayakan produk Menurut Sukardjo (2008:52) skor tersebut termasuk ke dalam kategori sangat baik dan apabila di konversi masuk ke dalam kategori layak. Ahli materi memberikan penilaian layak dengan syarat melakukan revisi dan saran seperti yang dipaparkan di atas dan boleh diuji cobakan.

Media pembelajaran puzzle “carilah aku” juga direview oleh ahli media selain direview oleh ahli materi. Dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY di sini bertugas menjadi validator ahli media. Tugas ahli media di sini adalah menilai segi kualitas media pembelajaran puzzle “carilah aku”. Validasi ini dilakukan pada tanggal 20 Januari 2021.

Hasil review secara keseluruhan pada tabel 2 memperoleh skor sebanyak 3,64. Skor ini termasuk ke dalam kriteria baik menurut Sukardjo (2008:52), apabila dikonversikan masuk ke dalam kategori

layak. Ahli media di sini memberikan kategori layak, namun dengan masukan dan saran. Saran dari validator ahli media adalah jenis *font* diganti karena bentuk huruf yang terlalu kaku, ukuran petunjuk penggunaan diperjelas, warna yang digunakan sebaiknya lebih dilembutkan, bentuk pengemasan media harus jelas serta gambar yang ada merek lebih baik ditutupi mereknya karena mengandung hak cipta.

Media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” kembali di review oleh ahli media pada tanggal 25 Februari 2021. Hasil keseluruhan pada tabel 3 menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” memperoleh skor 4,05, berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Sukardjo (2008:52) skor tersebut masuk kedalam kategori baik dan apabila dikonversi masuk kedalam kategori layak. Ahli media masih memberikan saran agar peneliti memperbaiki media pembelajaran *puzzle* “carilah aku”. Saran dan masukan ahli media adalah jenis *font* yang digunakan harap diganti dengan jenis *font* yang jelas dan bentuk huruf yang utuh, mengirimkan bukti bentuk pengemasan *puzzle* “carilah aku” kepada validator ahli media, perbaiki pemilihan kata untuk instrumen point 4.1 dan yang terakhir sertakan ukuran untuk kartu petunjuk penggunaan.

Ahli media kemudian melakukan review kembali pada tanggal 4 Maret 2021. Hasil yang diperoleh pada tabel 4 menunjukkan angka 4,23 yang apabila dikategorikan menurut Sukardjo (2008:52) termasuk kedalam kategori sangat baik, dan apabila di konversikan termasuk kedalam kategori layak. Ahli media juga memberikan pesan kepada peneliti untuk mengirimkan foto bentuk pengemasan media pembelajaran *puzzle* “carilah aku”. Ahli media memberikan penelian layak tanpa harus melakukan revisi dan boleh untuk diuji cobakan.

c. *Pilot Test*

- 1) Peneliti dibantu oleh guru membagi anak ke dalam tiga kelompok kecil.

Kelompok 1 beranggotakan 1 orang anak, kelompok 2 beranggotakan 3 orang anak, dan kelompok 3 beranggotakan 5 orang anak.

- 2) Peneliti membacakan aturan permainan. Peneliti memberikan *puzzle* “carilah aku” yg berisikan 8 keping ke pada kelompok 1.
- 3) Peneliti mengamati anak yang berada dalam kelompok 1 dan dibantu oleh guru dan peneliti juga mengamati anak-anak lain yang mulai memainkan *puzzle* “carilah aku” bersama dengan temannya.
- 4) Guru memberikan respon penilaian guru dan peneliti mengisi lembar pengamatan anak

Penilaian hasil pilot test media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” pada tabel 7 memperoleh hasil yang melibatkan 20 orang anak dengan total penilaian 34 dari total jumlah skor maksimal penilaian adalah 50. Hasil skor maksimal didapatkan dengan cara jumlah responden dikalikan dengan jumlah indikator penilaian. Jumlah rata-rata yang didapatkan adalah 0,68. Hasil ini apabila dikonversikan maka media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” masuk ke dalam kategori Layak ($0,5 < \bar{x} \leq 1$) menurut Widyoko (2012:109).

Hasil pilot test pada tabel 5 mengenai respons guru terhadap media pembelajaran “carilah aku” memperoleh skor sebanyak 4,70, apabila dilihat dalam Sukardjo (2008: 52) media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” dikategorikan sangat baik, dan apabila dikonversikan termasuk kedalam kategori layak.

4. Implementasi

Tahapan ini adalah tahap untuk melakukan uji coba pemakaian media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” di dalam kelas. Sebelum memulai permainan *puzzle* “carilah aku” terlebih dahulu dilakukan pengondisian terhadap guru dan anak usia dini. Berikut ini merupakan langkah-langkah uji coba pemakaian produk media tersebut:

a. Pelaksanaan

- 1) Guru mempersiapkan anak usia dini dan membaginya kedalam 3 kelompok. Kelompok 1 beranggotakan 1 orang, kelompok 2 beranggotakan 3 orang dan kelompok 3 beranggotakan 5 orang.
- 2) Guru membacakan aturan permainan hanya untuk mengingatkan saja.
- 3) Peneliti mengamati interaksi tiap anak ketika bersama dengan teman-temannya.
- 4) Guru mengisi kuesioner penilaian respon guru dan peneliti mengisi lembar pengamatan anak.

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian pada tabel 8 respons pengamatan anak memperoleh skor sebanyak 0,97. Menurut Widyoko (2012:117) skor tersebut termasuk kedalam kategori layak. Melihat hasil keseluruhan uji coba pemakaian respons guru pada tabel 6, media pembelajaran puzzle “carilah aku” memperoleh skor sebanyak 4,80 yang jika dilihat dalam Sukardjo (2008:52) dikategorikan kedalam kategori sangat baik dan apabila dikonversikan masuk kedalam kategori layak.

5. Evaluasi

Hasil keseluruhan proses pengembangan mulai dari tahap analisis hingga implementasi peneliti memperoleh data dari hasil pilot test dan uji coba pemakaian. Data yang diperoleh dan yang telah dipaparkan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat kenaikan respons pengamatan anak usia dini antara pilot test dengan uji coba pemakaian. Hasil respons guru juga mengalami peningkatan dari pilot test ke uji coba pemakaian. Hasil yang diperoleh ini menandakan bahwa guru telah siap untuk menggunakan media pembelajaran puzzle “carilah aku” di dalam kelas.

HASIL VALIDASI DAN PENILAIAN

Validasi para ahli dilakukan untuk melihat kualitas dari media pembelajaran yang mencakup materi, media, dan fisik yang dikembangkan. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan terhadap media pembelajaran puzzle “carilah aku”. Validator yang melakukan validasi ini adalah 1 orang dosen teknologi pendidikan di UNY sebagai ahli media, 1 orang dosen PG PAUD di UNY sebagai ahli materi, 1 orang guru TK Masyithoh Al Amin sebagai penilai, dan 20 orang anak usia 5-6 tahun di TK Masyithoh Al Amin.

1. Deskripsi Penilaian Ahli Materi

Ahli Materi dalam pengembangan media ini adalah salah satu Dosen PGPAUD FIP UNY, tugas dari ahli materi adalah menilai kelayakan materi pada puzzle “carilah aku”. Berikut ini merupakan hasil review dari ahli materi:

Tabel 1 Review Ahli Materi

Aspek Penilaian	£ Instrumen	Ahli Materi	Kategori
Aspek Materi	10	4,37	Layak
Aspek Media	5	4,37	Layak
Aspek Fisik	9	4,37	Layak
Rata-rata		4,37	Layak

Hasil keseluruhan review ahli materi di atas mendapatkan skor 4,37, berdasarkan kriteria kelayakan produk Menurut Sukardjo (2008:52) skor tersebut termasuk ke dalam kategori masuk ke dalam kategori layak. Saran yang diberikan oleh ahli materi adalah, kaldu bubuk dan jamur sebaiknya diganti dengan kaldu asli (kaldu ayam atau daging). Ahli materi juga menyarankan untuk buku petunjuk penggunaan perlu dicantumkan siapa anak yang memimpin permainan serta siapa yang akan membacakan tulisannya, anak sendiri atau guru”.

2. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap I

Ahli Media dalam pengembangan media ini adalah salah satu Dosen TP FIP UNY, tugas dari ahli media adalah menilai kelayakan media pada puzzle “carilah aku”. Berikut ini merupakan hasil review dari ahli media:

Tabel 2 Review Ahli Media I

Aspek Penilaian	£ Instrumen	Ahli Media	Kategori
Aspek Fisik	9	3,64	Layak
Aspek Ilustrasi	3	3,64	Layak
Aspek Warna	3	3,64	Layak
Aspek Estetika	2	3,64	Layak
Rata-rata		3,64	Layak

Hasil review secara keseluruhan memperoleh skor sebanyak 3,64. Skor ini termasuk ke dalam kriteria baik menurut Sukardjo (2008:52), apabila dikonversikan masuk ke dalam kategori layak. Ahli media di sini memberikan kategori layak, namun dengan masukan dan saran. Saran dari validator ahli media adalah jenis font diganti karena bentuk huruf yang terlalu kaku, ukuran petunjuk penggunaan diperjelas, warna yang digunakan sebaiknya lebih dilembutkan, bentuk pengemasan media harus jelas serta gambar yang ada merek lebih baik ditutupi mereknya karena mengandung hak cipta.

3. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap II

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media pada tahap I produk media ini memperoleh hasil penilaian sebesar 3,64 dengan kategori layak. Berikut ini merupakan tabel hasil review ahli media tahap II:

Tabel 3. Review Ahli Media Tahap II

Aspek Penilaian	£ Instrumen	Ahli Media	Kategori
Aspek Fisik	9	4,05	Layak

Aspek Ilustrasi	3	4,05	Layak
Aspek Warna	3	4,05	Layak
Aspek Estetika	2	4,05	Layak
Rata-rata		4,05	Layak

Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle “carilah aku” memperoleh skor 4,05, berdasarkan kriteria kelayakan produk menurut Sukardjo (2008:52) skor tersebut masuk kedalam kategori baik dan apabila dikonversi masuk kedalam kategori layak. Ahli media masih memberikan saran agar peneliti memperbaiki media pembelajaran puzzle “carilah aku”. Saran dan masukan ahli media adalah jenis font yang digunakan harap diganti dengan jenis font yang jelas dan bentuk huruf yang utuh, mengirimkan bukti bentuk pengemasan puzzle “carilah aku” kepada validator ahli media, perbaiki pemilihan kata untuk instrumen point 4.1 dan yang terakhir sertakan ukuran untuk kartu petunjuk penggunaan.

4. Deskripsi Penilaian Ahli Media Tahap III

Berdasarkan data hasil penilaian oleh ahli media pada tahap II produk media ini memperoleh hasil penilaian sebesar 4,05 dengan kategori layak. Berikut ini merupakan tabel hasil review ahli media tahap III:

Tabel 4. Review Ahli Media Tahap III

Aspek Penilaian	£ Instrumen	Ahli Media	Kategori
Aspek Fisik	9	4,23	Layak
Aspek Ilustrasi	3	4,23	Layak
Aspek Warna	3	4,23	Layak
Aspek Estetika	2	4,23	Layak
Rata-rata		4,23	Layak

Skor yang tertera pada tabel di atas menunjukkan angka 4,23 yang apabila

dikategorikan menurut Sukardjo (2008:52) termasuk kedalam kategori sangat baik, dan apabila di konversikan termasuk kedalam kategori layak. Ahli media juga memberikan pesan kepada peneliti untuk mengirimkan foto bentuk pengemasan media pembelajaran puzzle “carilah aku”.

HASIL PENILAIAN GURU

Media pembelajaran puzzle “carilah aku” sudah selesai dikembangkan dan telah memenuhi kriteria layak digunakan, selanjutnya media pembelajaran puzzle “carilah aku” masuk ke dalam penilaian guru pada tahap pilot test. Aspek yang dinilai pada penilaian guru adalah aspek materi dan aspek teknis/media. Media pembelajaran dikatakan layak apabila skor yang dihasilkan lebih dari 3,36 dan dikatakan tidak layak apabila di bawah 3,36. Berikut ini adalah hasil penilaian guru pada tahap pilot test.

Tabel 5. Hasil Penilaian Guru pada Pilot Test.

Aspek Penilaian	£ Instrumen	Guru	Kategori
Aspek Materi	4	4,70	Layak
Aspek Media	6	4,70	Layak
Rata-rata		4,70	Layak

Hasil pilot test di atas mengenai respons guru terhadap media pembelajaran "carilah aku" memperoleh skor sebanyak 4,70, apabila dilihat dalam Sukardjo (2008: 52) media pembelajaran puzzle “carilah aku” dikategorikan sangat baik, dan apabila dikonversikan termasuk kedalam kategori layak. Penilaian guru tidak hanya dilakukan pada tahap pilot test, melainkan pada tahap uji coba pemakaian juga dilakukan penilaian oleh guru. Perbedaan antara pilot test dan uji coba pemakaian adalah pada tahap uji coba pemakaian sepenuhnya dilakukan oleh guru TK Masyithoh Al Amin. Penilaian media pembelajaran puzzle “carilah aku” dikatakan layak masih sama dengan tahap pilot test. Berikut ini adalah hasil penilaian guru pada tahap uji coba pemakaian.

Tabel 6. Hasil Penilaian Guru pada Uji coba pemakaian

Aspek Penilaian	£ Instrumen	Guru	Kategori
Aspek Materi	4	4,80	Layak
Aspek Media	6	4,80	Layak
Rata-rata		4,80	Layak

Melihat hasil keseluruhan uji coba pemakaian respons guru media pembelajaran puzzle “carilah aku” memperoleh skor sebanyak 4,80 yang jika dilihat dalam Sukardjo (2008:52) dikategorikan kedalam kategori sangat baik dan apabila dikonversikan masuk kedalam kategori layak.

HASIL RESPON PENGAMATAN ANAK

Peneliti juga melakukan pengamatan pada perilaku anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin. Pengamatan ini dilakukan karena peneliti ini melihat respon anak terhadap media pembelajaran puzzle “carilah aku”. Aspek yang diamati pada pengamatan ini adalah aspek pembelajaran, tampilan, dan penggunaan. Media pembelajaran puzzle “carilah aku” dikatakan layak untuk digunakan menurut respon pengamatan anak adalah bila nilai respon pengamatan anak di atas 0,5 dan dikatakan tidak layak bila nilai repon pengamatan anak di bawah 0,5. Berikut ini adalah hasil pengamata anak pada tahap pilot test.

Tabel 7. Hasil Pengamatan Anak pada Pilot tes

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Anak dapat menggunakan <i>puzzle</i> dengan mudah	7	0,7
2.	Anak menyukai gambar <i>puzzle</i> “carilah aku”	17	1,7

3.	Anak menyukai warna <i>puzzle</i> “carilah aku”	16	1,6
4.	Anak merasa senang saat bermain <i>puzzle</i> “carilah aku”	14	1,4
5.	Anak dapat bermain bersama teman-temannya	5	0,5
Jumlah		59	5,9

Berdasarkan tabel di atas mengenai penilaian hasil pilot test media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” memperoleh hasil yang melibatkan 20 orang anak dengan total penilaian 34 dari total jumlah skor maksimal penilaian adalah 50. Hasil skor maksimal didapatkan dengan cara jumlah responden dikalikan dengan jumlah indikator penilaian. Jumlah rata-rata yang didapatkan adalah 0,68. Hasil ini apabila dikonversikan maka media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” masuk ke dalam kategori Layak ($0,5 < \bar{x} \leq 1$) menurut Widoyoko (2012:109).

Pengamatan anak juga dilakukan pada tahap uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian ini sepenuhnya dilakukan oleh guru dan peneliti hanya mengamati serta menilai perilaku anak. penilaian yang dilakukan pada tahap ini sama dengan penilaian pada tahap pilot test. Berikut ini adalah hasil pengamatan anak pada tahap uji coba pemakaian.

Tabel 8. Hasil uji coba pemakaian pengamatan anak

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata
1.	Siswa dapat menggunakan <i>puzzle</i> dengan mudah	18	1,8
2.	Siswa menyukai	20	2,0

	gambar <i>puzzle</i> “carilah aku”		
3.	Siswa menyukai warna <i>puzzle</i> “carilah aku”	20	2,0
4.	Siswa merasa senang saat bermain <i>puzzle</i> “carilah aku”	20	2,0
5.	Siswa dapat bermain bersama teman-temannya	19	1,9
Jumlah		97	9,7

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian yang tertera pada tabel 15 respons pengamatan anak memperoleh skor sebanyak 0,97. Menurut Widoyoko (2012:117) skor tersebut termasuk kedalam kategori layak. Media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” mendapatkan respon yang sangat baik dan di luar dari perkiraan peneliti.

HASIL EFEKTIVITAS PRODUK

Efektivitas media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” adalah suatu usaha yang dilakukan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan tersebut dapat meningkatkan kerja sama anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin. Penilaian efektivitas media ini dilakukan sebanyak tiga kali yaitu pada tahap observasi awal, pilot test, dan uji coba pemakaian. . Media ini dikatakan efektif apabila rata-rata kemampuan kerjasama anak meningkat. Penelitian ini juga dikatakan berhasil apabila jumlah rata-rata kelas berada dalam kategori mampu minimal 81%. Berikut ini adalah hasil pengamatan kemampuan kerja sama anak pada tahap observasi awal:

Tabel 9. Rekapitulasi hasil observasi awal kemampuan kerja sama anak

Kemampuan Kerja sama		
Kriteria	Observasi Awal	
	Jumlah Anak	Persentase
Mampu	2	10%
Cukup mampu	4	20%
Kurang mampu	14	70%

Hasil observasi awal mengenai pengamatan kemampuan kerja sama anak menunjukkan hasil bahwa dari 20 anak yang mengikuti observasi awal terdapat 2 anak yang mampu bekerja sama dengan temannya, 4 anak cukup mampu dalam bekerja sama, dan terakhir 14 anak yang kurang mampu bekerja sama dengan temannya. Persentase yang ditunjukkan pada masing-masing kriteria adalah 20% untuk cukup mampu, 10% untuk mampu, dan 70% untuk tidak mampu.

Media yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan anak. Media pembelajaran ini sudah divalidasi dan dinilai, kemudian peneliti melakukan pilot test. Tahap pilot test ini peneliti melakukan 2 pengamatan yaitu pengamatan anak dalam proses permainan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle “carilah aku” dan pengamatan kemampuan kerja sama anak. Penilaian aspek kemampuan kerjasama ini sama dengan observasi awal. Berikut ini adalah hasil peningkatan kemampuan kerja sama anak pada tahap pilot test:

Tabel 10. Rekapitulasi hasil observasi awal dan hasil pilot test kemampuan kerja sama anak

Kemampuan Kerja sama				
Kriteria	Observasi Awal		Pilot Test	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Mampu	2	10%	3	15%
Cukup mampu	4	20%	10	50%

Kurang mampu	14	70%	7	35%
--------------	----	-----	---	-----

Hasil pilot test mengenai pengamatan kemampuan kerja sama anak menunjukkan hasil bahwa dari 20 anak yang mengikuti pilot test terdapat 10 anak yang cukup mampu bekerja sama dengan temannya, 7 anak kurang mampu dalam bekerja sama, dan terakhir 3 anak yang mampu bekerja sama dengan temannya. Persentase yang ditunjukkan pada masing-masing kriteria adalah 50% untuk cukup mampu, 15% untuk mampu, dan 35% untuk tidak mampu.

Peneliti juga melakukan pengamatan kemampuan kerja sama anak pada tahap uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian ini sepenuhnya dipegang oleh guru sedangkan peneliti hanya mengamati dan menilai. Peneliti juga melakukan pengamatan kemampuan kerja sama anak pada tahap uji coba kemampuan. Peneliti ingin melihat apakah pada tahap uji coba pemakaian ini kemampuan kerja sama anak meningkat atau tidak. Berikut ini adalah hasil pengamatan kemampuan kerja sama pada tahap uji coba pemakaian:

Tabel 11. Hasil rekapitulasi observasi awal, pilot tes, uji coba pemakaian kemampuan kerja sama anak

Kemampuan Kerja sama						
Kriteria	Observasi Awal		Pilot Test		Uji Coba Pemakaian	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Mampu	2	10%	3	15%	17	85%
Cukup mampu	4	20%	10	50%	3	15%
Kurang mampu	14	70%	7	35%	0	0%

Hasil tabel pengamatan di atas dapat dilihat perbandingan persentase tiap kemampuan kerja sama. Hasil tersebut dapat terlihat jelas bahwa kemampuan kerja sama anak mengalami peningkatan dari sebelum penggunaan media pembelajaran puzzle

“carilah aku” pada tahap observasi awal, dan sesudah penggunaan media pembelajaran puzzle “carilah aku” pada tahap pilot test dan uji coba pemakaian. Hasil pelaksanaan uji coba pemakaian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan rata-rata kelas anak berada pada kategori mampu, ini dibuktikan dari 20 anak terdapat 17 anak yang sudah mampu dan 3 anak yang cukup mampu dalam hal bekerja sama. Hasil pengamatan kemampuan kerja sama anak dari tahap observasi awal hingga uji coba pemakaian mengalami peningkatan yang pesat. Hasil uji coba pemakaian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan kerja sama anak usia dini di TK Masyithoh Al Amin memperoleh skor sebesar 85%. Penelitian ini menurut Suharsimi Arikunto (2010:269) dikatakan berhasil karena melebihi angka 81%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan prosedur pengembangan media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” dan hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor sebesar 4,37 dan dikatakan layak.
2. Hasil validasi ahli media tahap I memperoleh skor sebesar 3,64 dan dikatakan layak. Validasi ahli media tahap II memperoleh skor sebesar 4,05 masuk ke dalam kategori layak. Validasi tahap III memperoleh skor sebesar 4,23 dan dikatakan layak.
3. Respon penilaian guru pada tahap pilot tes memperoleh skor sebesar 4,70 dan dikatakan layak. Respon penilaian guru pada tahap uji coba pemakaian memperoleh skor sebesar 4,80 dan dikatakan layak.
4. Respon pengamatan anak pada tahap pilot tes memperoleh skor sebesar 0,68 masuk kedalam kategori layak. Pada tahap uji coba pemakaian respon pengamatan anak memperoleh skor sebesar 0,97 dan dikatakan layak.
5. Respon kemampuan kerja sama anak pada tahap pilot test meningkat sebesar 5% dan meningkat kembali menjadi 70% pada tahap uji coba pemakaian.

Saran

Adapun saran dari hasil pengembangan media pembelajaran *puzzle* “carilah aku” adalah sebagai berikut”:

1. **Bagi sekolah**, agar media pembelajaran puzzle “carilah aku” dapat dijadikan sebagai sarana, penunjang bahan ajar agar membantu guru dalam mengajar.
2. **Bagi guru**, diharapkan guru memanfaatkan media pembelajaran puzzle “carilah aku” sebagai media untuk memperkenalkan anak dengan berbagai macam sayuran, daging olahan, bumbu dapur, bumbu pelengkap dan membantu anak untuk melatih kemampuan kerja samanya selain itu diharapkan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan.
3. **Bagi anak usia dini**, diharapkan dengan adanya media pembelajaran puzzle “carilah aku” ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang menarik dan menyenangkan.
4. **Bagi peneliti selanjutnya**, diharapkan dapat menindaklanjuti media pembelajaran puzzle “carilah aku” untuk digunakan pada penelitian eksperimen, ataupun penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Sumantri, M.S. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- Yuliani, N.S.. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Hurlock, B.E. (1997). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Slamet S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sukardjo. (2008). Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Prodi Teknologi Pembelajaran. Yogyakarta: PPS UNY.

Widoyoko, E.P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan. Jakarta: Depdikbud.