

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIS PADA ANAK KELOMPOK B TK ABA MARGOMULYO III**

## ***THE DEVELOPMENT OF FLASHCARD LEARNING MEDIA TO STIMULATE SYMBOLIC THINKING ABILITY IN THE B GROUP CHILDREN OF MARGOMULYO ABA III KINDERGARTEN***

Oleh: Dian Pitaloka, pgpaud,fip,uny  
dian.pitaloka2015@student.uny.ac.id

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran *flashcard* dan bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III. Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan dari model penelitian pengembangan versi ADDIE. Tahapan tersebut yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran *flashcard* telah berhasil dikembangkan, kelayakan media pembelajaran ditinjau dari ahli materi, ahli media dan guru dinyatakan sangat layak, terjadi peningkatan persentase hasil observasi tentang kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III. Berdasarkan hal ini, maka pengembangan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan sangat layak dan dapat digunakan serta efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III.

Kata kunci: media pembelajaran *flashcard*, berpikir simbolis

### **Abstract**

*The objectives of this study are to identify the flashcard learning and the effectiveness of the flashcard-learning media learning outcome in stimulating symbolic thinking ability in the B group children of Margomulyo ABA III Kindergarten. Several steps, adapted from the ADDIE version. Those steps are analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study were the flashcard-learning media product successfully developed, the feasibility of the learning media, assessed by subject experts, media experts and by teacher responses very feasible and an increment of observational result percentage of symbolic thinking ability in the B group children of Margomulyo ABA III Kindergarten. In conclusion, the development of flashcard-learning media seems very feasible and the media can be effectively applied to stimulate symbolic thinking ability in the B group children of Margomulyo ABA III Kindergarten.*

*Keywords: flashcard media learning, symbolic thinking*

## **PENDAHULUAN**

Anak merupakan generasi penerus bangsa dan harapan orang tua. Anak perlu dipersiapkan agar kelak menjadi sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu berperan aktif dalam pembangunan nasional. Untuk mencapainya, perlu diadakan pendidikan yang merupakan usaha untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

dapat mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan harus dimulai sedini mungkin, salah satunya melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diberikan bagi anak usia dini dengan memberi berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Batasan usia untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah 0-6 tahun. Hal ini dijelaskan dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013:

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar sebagai suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tersebut menitikberatkan pada peletakan dasar sesuai dengan keunikan kelompok usia yang dilalui dengan menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang menghasilkan kemampuan serta keterampilan anak.

Salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) yang mengakomodir anak usia empat hingga enam tahun. Taman Kanak-kanak (TK) memiliki peran yang sangat penting untuk perkembangan kepribadian anak dan sebagai jembatan yang menghubungkan antara lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat yang lebih luas. Taman Kanak-kanak (TK) ini merupakan bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada jalur pendidikan formal. Jalur pendidikan formal pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diantaranya adalah Taman Kanak-kanak (TK), *Raudathul Athfal* (RA), dan bentuk lainnya yang sederajat (UU RI No 20 Tahun 2003).

Anak Taman Kanak-kanak (TK) memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya. Pada perkembangan fisik, anak Taman Kanak-kanak (TK) sangat aktif dalam berkegiatan. Perkembangan bahasa anak juga semakin membaik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan dan mampu mengungkapkan pikiran dalam batas tertentu. Bentuk permainan anak Taman Kanak-kanak (TK) masih bersifat individu bukan permainan sosial walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama. Selain perkembangan fisik,

bahasa, dan bentuk permainan, karakteristik anak Taman Kanak-kanak (TK) juga mencakup perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak (TK) sudah sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang luar biasa terhadap lingkungan sekitar. Hal ini dapat dilihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang dilihat.

Perkembangan kognitif pada anak Taman Kanak-kanak (TK) adalah kemampuan berpikir dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah (Khadijah, 2016: 34). Lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak yaitu pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis.

Menurut Diana Mutiah (2010: 62) berpikir simbolis merupakan subtahap pertama pemikiran praoperasional. Anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada. Kemampuan berpikir seperti ini disebut juga dengan fungsi simbolis dan kemampuan tersebut mengembangkan dunia mental anak dengan cepat. Bredecamp dan Copple dalam Ahmad Susanto (2018: 12) mengungkapkan bahwa secara garis besar karakteristik berpikir anak usia dini salah satunya adalah berpikir simbolis (*symbolic thought*) yaitu kemampuan anak untuk mempresentasikan objek, tindakan, dan peristiwa-peristiwa secara mental atau simbolik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Pasal 13 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan tentang tingkat perkembangan anak TK Kelompok B yang ada pada usia 5-6 tahun, khususnya lingkup pendidikan berpikir simbolik. Tingkat perkembangan tersebut yaitu: (1) peserta didik dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10; (2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung; (3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; (4) mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan; (5) merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Melihat berbagai tingkat perkembangan tersebut, guru harus dapat

mengemas pembelajaran dengan menyenangkan sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolis yang dimilikinya.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk memfasilitasi perkembangan anak Taman Kanak-kanak (TK) yang masih tahap berpikir kongkrit. Seorang guru saat menyajikan informasi kepada anak harus menggunakan media agar informasi dapat diterima dan diserap dengan baik. Peranan guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolis anak adalah dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media yang sesuai. Media yang digunakan harus mampu untuk menstimulasi anak agar dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, dan merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Pasal 13 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, pembelajaran di Taman Kanak-kanak seharusnya dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, kontekstual dan berpusat pada anak agar anak dapat berpartisipasi aktif serta memberi keleluasaan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis anak. Berikut adalah penjelasan tentang pembelajaran yang ideal di Taman Kanak-kanak:

1. Interaktif, yaitu proses pembelajaran yang mengutamakan interaksi antara anak dan anak, anak dan pendidik, serta anak dan lingkungannya.
2. Inspiratif yaitu proses pembelajaran yang mendorong berkembangnya daya imajinasi anak.
3. Menyenangkan yaitu proses pembelajaran yang dilakukan dalam suasana bebas dan nyaman untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Kontekstual yaitu proses pembelajaran yang terkait dengan tuntutan lingkungan alam dan sosial budaya.
5. Berpusat pada anak yaitu proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik, minat, potensi, tingkat perkembangan, dan kebutuhan anak.

Dalam proses pembelajaran di TK ABA Margomulyo III, seharusnya sudah mengacu dan memenuhi proses pembelajaran yang ideal sesuai dengan penjelasan di atas. Tetapi, proses pembelajaran yang berlangsung ternyata belum ideal. Hal ini dibuktikan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK ABA Margomulyo III. Peneliti menemukan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak kelompok B masih rendah. Secara rinci data hasil observasi menunjukkan bahwa dari 15 anak yang ada di kelompok B: (1) baru 9 anak yang sudah mengenal lambang bilangan; (2) 9 anak yang dapat menyebutkan lambang bilangan; (3) 6 anak dapat menggunakan lambang bilangan untuk berhitung; (4) 6 anak mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan; (5) dan 9 anak merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Secara umum ketercapaian kemampuan berpikir simbolis anak Kelompok B TK ABA Margomulyo III baru mencapai 52%.

Secara teknis pelaksanaan pembelajaran, peneliti menemukan beberapa masalah yang dianggap menghambat ketercapaian proses pembelajaran yang ideal. Beberapa masalah tersebut yaitu: (1) guru kurang dalam melakukan apersepsi, setelah pembukaan langsung masuk ke kegiatan pembelajaran; (2) terdapat tiga kegiatan pembelajaran yang semuanya hanya menggunakan LKA dan Kertas HVS saja; (3) tidak semua anak mau melaksanakan kegiatan pembelajaran yang ada; (4) beberapa anak ada yang pergi ke luar kelas dan bermain sendiri; (5) dalam melaksanakan kegiatan, guru sembari melaksanakan penilaian hafalan do'a-do'a sehingga perhatian guru menjadi tidak fokus; (6) ruangan kelas sempit dan hanya dibatasi oleh triplek sehingga membuat suasana tidak kondusif; (7) dan guru tidak menggunakan

media pembelajaran apapun selain LKA dan Kertas HVS sehingga anak terlihat tidak tertarik untuk melaksanakan pembelajaran. Secara umum terlihat bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak Kelompok B TK ABA Margomulyo III.

Penggunaan dan pemilihan media pembelajaran akan sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran yang ideal. Guru perlu menggunakan media yang dapat menarik dan menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak. Beberapa alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru di TK ABA Margomulyo III diantaranya yaitu: (1) media pembelajaran cetak seperti buku teks warna warni, modul animasi, dan lain sebagainya; (2) media pembelajaran visual seperti *flashcard*, gambar, foto, sketsa, dan lain sebagainya; (3) media pembelajaran audio visual seperti rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya.

Menurut peneliti, media pembelajaran *flashcard* menjadi salah satu media yang cocok untuk digunakan karena dapat menarik perhatian dan menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak. Media pembelajaran *flashcard* termasuk ke dalam media pembelajaran visual dengan menggunakan kartu-kartu gambar. Media pembelajaran *flashcard* sesuai dengan karakteristik anak TK yang memang menyukai gambar-gambar yang berwarna warni. Media pembelajaran *flashcard* merupakan media pembelajaran dalam bentuk gambar yang berukuran tertentu seperti bentuk persegi atau persegi panjang (Ahmad Susanto, 2018: 132).

Sandiman (2006: 29) mengungkapkan penggunaan media pembelajaran *flashcard* memiliki beberapa alasan yang membuatnya layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, yaitu bersifat kongkret, gambarnya dapat menguasai keterbatasan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, dapat memperjelas suatu masalah, murah harganya dan mudah digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Media ini diharapkan dapat membantu

anak dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolis anak.

Berdasarkan hal tersebut, maka dianggap penting bagi peneliti untuk mengadakan penelitian pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III.

## METODE PENELITIAN

### Model Pengembangan

Menurut Sugiono (2015: 6) metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan dan dapat dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development (R&D)*. Endang Mulyatiningsih (2012: 161) menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk baru kemudian diuji keefektifannya sehingga dapat digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa *bigcard* (kartu besar) yang merupakan pengembangan dari media pembelajaran *flashcard*.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Dick dan Carry dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200-202) ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*).

## Prosedur Pengembangan

Proses penelitian dan pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Tahapan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Tahap Analisis (*Analisis*)

#### a. Analisis Kurikulum

Meliputi analisis kurikulum yang digunakan oleh TK ABA Margomulyo III. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* berupa *bigcard* (kartu besar) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak.

#### b. Analisis Kebutuhan Anak

Meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan anak dan sesuai dengan karakteristik anak sebagai sasaran pengembangan media pembelajaran.

#### c. Analisis Kompetensi

Analisis kompetensi meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) untuk dimuat dalam pengembangan media pembelajaran *flashcard* berupa *bigcard* (kartu besar).

### 2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut ini:

#### a. Pembuatan Desain Produk

Peneliti mulai membuat desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

#### b. Penyusunan Aturan Permainan

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki bentuk seperti permainan, hanya saja isi di dalamnya adalah materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan anak untuk dapat

menggunakan media pembelajaran dengan baik.

#### c. Penyusunan Instrumen Penilaian

Pada tahap ini, peneliti membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian produk ditujukan untuk ahli materi (dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD UNY), ahli media (dosen Teknologi Pendidikan UNY), guru TK ABA Margomulyo III dan anak kelompok B TK ABA Margomulyo III sebagai sasaran implementasi produk.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

#### a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada produk pengembangan berupa *bigcard* (kartu besar).

#### b. Validasi

Pada tahap ini, produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD UNY), ahli media (dosen Teknologi Pendidikan UNY). Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

#### c. Revisi I

Pada tahap ini, produk direvisi berdasarkan komentar, saran, dan masukan dari ahli materi (dosen Program Studi Pendidikan Guru PAUD UNY) dan ahli media (dosen Teknologi Pendidikan UNY).

### 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan yaitu:

#### a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini, produk diujicobakan kepada 5 anak kelompok B TK ABA Margomulyo III. Selanjutnya,

pengumpulan data melalui angket dan observasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Tahap ini dilakukan dengan tujuan memperoleh masukan dari responden sebagai bahan perbaikan produk dalam hal kelayakan produk yang dikembangkan.

b. Revisi II (jika diperlukan)

Revisi tahap II dilakukan berdasarkan masukan dari responden dari uji coba kelompok kecil. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media pembelajaran *flashcard* berupa *bigcard* (kartu besar). Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *flashcard* berupa *bigcard* (kartu besar) untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini, produk diujicobakan kepada seluruh siswa kelompok B TK ABA Margomulyo III. Pada tahap ini juga dilakukan pengambilan data melalui observasi untuk mendapatkan penilaian tentang produk yang dikembangkan.

b. Revisi III (jika diperlukan)

Revisi tahap III dilakukan jika terdapat masukan dari uji coba lapangan. Namun, dalam revisi ini akan mempertimbangkan masukan dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan perbaikan-perbaikan sebelumnya.

c. Produk Akhir (Media Pembelajaran *Bigcard*)

Produk akhir adalah produk yang dihasilkan setelah melalui serangkaian revisi.

## Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk diajukan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar acuan tentang kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *flashcard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak yang dikembangkan. Data-data temuan yang dianalisis akan digunakan untuk memperbaiki dan merevisi produk pengembangan media pembelajaran *flashcard*. Upaya uji coba produk ini menguji secara empiris pengembangan media pembelajaran *flashcard* sehingga layak digunakan pada proses pembelajaran dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak.

1. Desain Uji Coba

Sebelum melakukan uji coba, produk terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk sehingga dapat digunakan untuk uji coba.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil ini, produk pengembangan sudah tervalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan uji coba kelompok kecil ini adalah untuk memperoleh bukti empirik mengenai kelayakan produk awal. Jumlah responden yang diteliti sebanyak 5 anak kelompok B TK ABA Margomulyo III di Seyegan Sleman Yogyakarta. Kegiatan yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil adalah:

- 1) Guru menjelaskan kepada anak bahwa pembelajaran akan dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *flashcard* berupa *bigcard* (kartu besar) sesuai dengan tema kegiatan pembelajaran.
- 2) Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, guru diminta untuk mengisi angket oleh peneliti.
- 3) Selama proses uji coba kelompok kecil, peneliti mengambil data menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan.

- 4) Seluruh data yang diperoleh dari angket, observasi, dan catatan lapangan dianalisis agar peneliti dapat melakukan revisi berdasarkan hasil temuan selama uji coba kelompok kecil.

b. Uji Coba Lapangan

Tahap uji coba lapangan ini, peneliti menggunakan seluruh anak dari kelompok B TK ABA Margomulyo III. Tujuan dari uji coba lapangan adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran *flashcard* berupa *bigcard* (kartu besar) terhadap kemampuan berpikir simbolis anak. Kegiatan yang dilakukan saat uji coba lapangan ini sama seperti kegiatan pada saat uji coba kelompok kecil.

2. Subjek Coba

Subjek coba dalam penelitian dan pengembangan ini mencakup anak kelompok B TK ABA Margomulyo III yang beralamatkan di Sawahan Margomulyo Seyegan Sleman. 5 anak sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan 15 anak sebagai uji coba lapangan.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

1) Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk kemudian diberikan jawaban. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari penilaian produk ahli materi, ahli media, dan respon guru terhadap media yang dikembangkan. Hasil angket dari ahli materi dan ahli media digunakan untuk menguji kelayakan produk. Adapun angket respon guru digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk revisi produk dalam proses pembelajaran.

2) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara peneliti melakukan pengamatan secara langsung. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk mengetahui perkembangan kemampuan berpikir simbolis anak.

3) Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan dokumentasi segala yang terjadi ketika melakukan pengamatan langsung. Dalam penelitian ini, catatan lapangan digunakan untuk mengamati aktivitas anak dan segala sesuatu yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung sebagai pelengkap dari observasi.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak. Instrumen tersebut meliputi angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk respon guru dan observasi.

4. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari instrumen angket ahli materi, angket ahli media, angket respon guru dan observasi kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor). Hal ini untuk mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran *flashcard*.

a. Analisis Data Penilaian Kelayakan Produk

Untuk menganalisis data tentang kelayakan produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Sugiyono (2015: 135) dengan modifikasi

- 2) Menghitung nilai rerata skor tiap indikator dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = rerata skor  
 $\sum X$  = jumlah total skor tiap aspek  
 n = jumlah item

(Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)

- 3) Menjumlahkan rerata skor tiap indikator.
- 4) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap indikator dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Hasil penghitungan di atas kemudian digunakan untuk menentukan kelayakan media. Klasifikasi dibagi dalam lima kategori. Berikut adalah rentang kategori kelayakan media:

Tabel 2. Kategori Kelayakan

Presentase	Nilai
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40 %	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013: 35)

Berdasarkan tabel kategori di atas, diperoleh standar kelayakan produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* setiap indikator sebagai berikut:

- Produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan sangat layak apabila rata-rata presentase yang diperoleh adalah antara 81% - 100%.
- Produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan layak apabila rata-rata presentase yang diperoleh adalah antara 61% - 80%.
- Produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan cukup layak apabila rata-rata presentase yang diperoleh adalah antara 41% - 60%.
- Produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan tidak layak apabila rata-rata presentase yang diperoleh adalah antara 21% - 40 %.
- Produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan sangat tidak layak apabila rata-rata presentase yang diperoleh adalah kurang dari 21%.



b. Analisis Data Penilaian Efektivitas Produk untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolis

Analisis data penilaian efektivitas produk dilakukan untuk mengetahui apakah produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* terbukti efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir anak. Untuk itu, pengujian dapat dilakukan dengan eksperimen, yaitu dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah (*before-after*) memakai produk pengembangan media pembelajaran *flashcard*. Model eksperimen dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Eksperimen (*Before-After*)

Keterangan:

O<sub>1</sub>: Nilai sebelum menggunakan produk

O<sub>2</sub>: Nilai setelah menggunakan produk

Sumber: Sugiyono (2015: 415)

Berdasarkan gambar di atas, eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil data O<sub>1</sub> dan O<sub>2</sub>. O<sub>1</sub> adalah nilai tiap-tiap indikator sebelum menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *flashcard*, sedangkan O<sub>2</sub> adalah nilai tiap-tiap indikator setelah menggunakan produk pengembangan media pembelajaran *flashcard*. Efektivitas produk diukur dengan cara membandingkan antara nilai O<sub>2</sub> dan O<sub>1</sub>. Apabila nilai O<sub>2</sub> lebih besar daripada O<sub>1</sub>, maka produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* dinyatakan efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN Produk Akhir Pengembangan**

Media pembelajaran *flashcard* dalam penelitian ini telah dikembangkan menjadi media pembelajaran *bigcard* melalui serangkaian tahapan. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* berupa *bigcard* telah tervalidasi dan diujicobakan sehingga sudah dapat digunakan secara utuh. Berikut adalah produk akhir dari pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III:



Gambar 2. *Bigcard* Gambar Tampilan Depan Produk Akhir



Gambar 3. *Bigcard* Petunjuk Memainkan Produk Akhir



Gambar 4. Bigcard Gambar Dokter



Gambar 5. Bigcard Gambar Polisi



Gambar 6. Bigcard Gambar Telepon



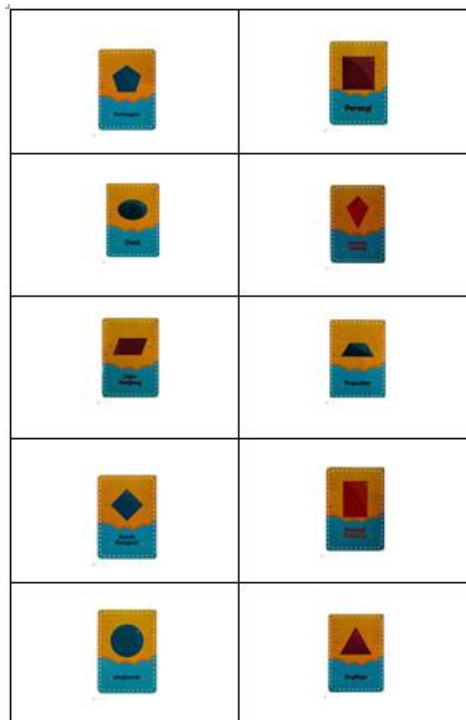
Gambar 7. Bigcard Gambar Koran



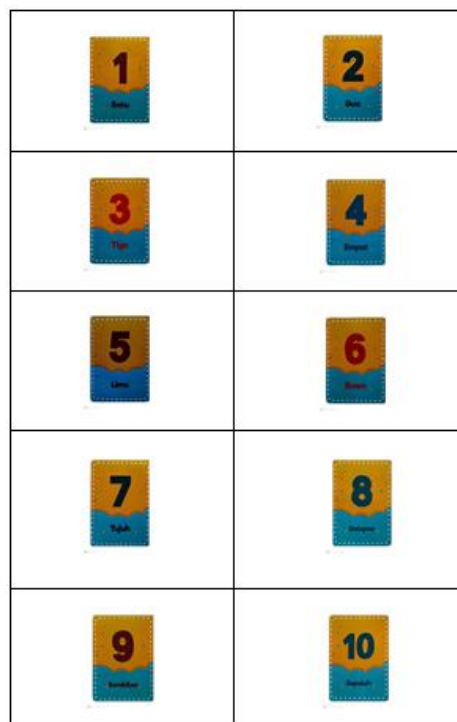
Gambar 8. Bigcard Gambar Gunung



Gambar 9. Bigcard Gambar Pantai



Gambar 10. Bigcard Bangun Datar Produk Akhir



Gambar 11. Bigcard Angka Produk Akhir

### Kelayakan Produk Pengembangan

Produk akhir dari pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III tersebut telah mendapatkan kategori kelayakan “Sangat Layak” yang ditentukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru. Berikut adalah hasil kelayakan produk pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III:

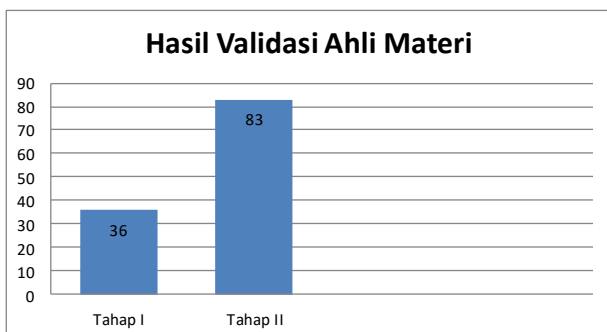
#### a) Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

Berikut adalah hasil analisis data validasi ahli materi:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

No	Tahap	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1	I	36	Tidak Layak
2	II	83	Sangat Layak

Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 36% pada tahap I dengan kategori kelayakan “Tidak Layak”. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan hasil validasi oleh ahli materi persentase meningkat menjadi 83% pada tahap II dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Dengan demikian, hasil akhir dari validasi oleh ahli materi adalah persentase 83% dengan kategori “Sangat Layak”.



Gambar 12. Grafik Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

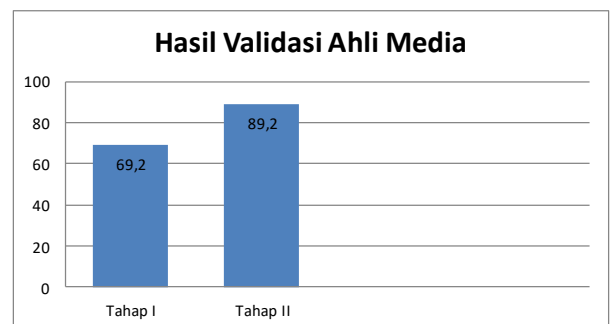
#### b) Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

Berikut adalah hasil analisis data validasi ahli media:

Tabel 4. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

No	Tahap	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1	I	69,2	Layak
2	II	89,2	Sangat Layak

Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase 69,2% pada tahap I dengan kategori kelayakan “Layak”. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan hasil validasi oleh ahli media persentase meningkat menjadi 89,2% pada tahap II dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Dengan demikian, hasil akhir dari validasi oleh ahli materi adalah persentase 89,2% dengan kategori “Sangat Layak”.



Gambar 13. Grafik Hasil Analisis Data Validasi Ahli Media

#### c) Hasil Analisis Data Angket Guru

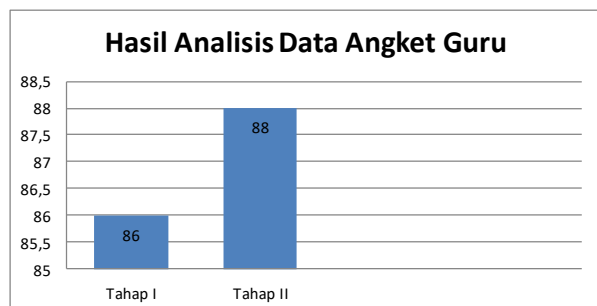
Berikut adalah hasil analisis data angket guru:

Tabel 5. Hasil Analisis Data Angket Guru

No	Tahap	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
1	I	86	Sangat Layak
2	II	88	Sangat Layak

Hasil analisis data angket guru memperoleh persentase 86% pada tahap I dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Selanjutnya persentase meningkat menjadi 88% pada tahap II dengan kategori kelayakan “Sangat Layak”. Dengan demikian, hasil akhir dari analisis data angket guru adalah

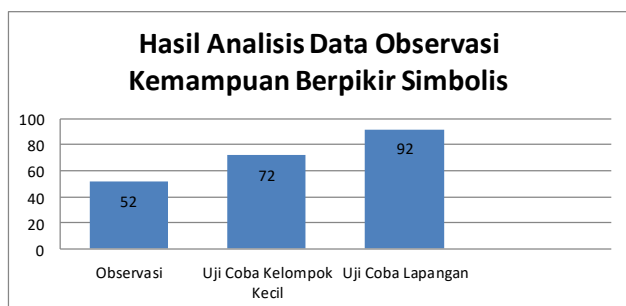
persentase 88% dengan kategori “Sangat Layak”.



Gambar 14. Grafik Hasil Analisis Data Angket Guru

### Efektifitas Pengembangan Media untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolis

Pengembangan media pembelajaran *flashcard* ini juga telah terbukti efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis anak kelompok B TK ABA Margomulyo III. Hal ini berdasarkan hasil analisis data observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tahap awal memperoleh persentase sebesar 52%, meningkat menjadi 72% pada tahap uji coba kelompok kecil, dan meningkat lagi menjadi 92% pada tahap uji coba lapangan. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa perolehan persentase pada tahap uji coba lapangan lebih besar dari pada tahap uji coba kelompok kecil dan persentase pada tahap uji coba kelompok kecil lebih besar dari pada saat observasi awal. Berikut adalah hasil analisis data observasi yang diperoleh peneliti:



Gambar 15. Hasil Analisis Data Observasi Kemampuan Berpikir Simbolis

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan dari penelitian dengan judul “Pengembangan Media

Pembelajaran *Flashcard* untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Simbolis pada Anak Kelompok B TK ABA Margomulyo III” sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan versi ADDIE. Tahapan tersebut yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
2. Kelayakan pengembangan media pembelajaran *flashcard* untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III diperoleh berdasarkan hasil analisis data angket ahli materi, ahli media, dan guru yang semuanya menunjukkan kategori kelayakan sangat layak. Hasil analisis data angket ahli materi yaitu 83%, ahli media 89,2%, dan guru 88%.
3. Pengembangan media pembelajaran *flashcard* juga telah terbukti efektif dapat menstimulasi kemampuan berpikir simbolis pada anak kelompok B TK ABA Margomulyo III berdasarkan hasil analisis data observasi yang persentasenya menunjukkan peningkatan dari observasi tahap awal sebesar 52%, menjadi 72% pada tahap uji coba kelompok kecil, dan terakhir 92% pada tahap uji coba lapangan.

### Saran

Saran dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini sebaiknya digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar.
2. Media pembelajarn ini sebaiknya tidak terbatas pada satu sekolah saja, melainkan dapat diterapkan di sekolah-sekolah lainnya.
3. Perlu adanya penguatan hukum dengan dibuatkannya hak cipta pada media pembelajaran yang dikembangkan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Depdikbud. (2003). *Undang-undang RI No 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Apfabet.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kemdikbud. (2013). *Permendikbud No 146, Tahun 2013, tentang Kurikulum 2013*.
- Kemdikbud. (2014). *Permendikbud No 137, Tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Sandiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.