
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF “PAPA MENDALANG” PADA PERKEMBANGAN AUD DI TK PANDU ILMI PERSADA

Agus Saputra¹, Estuhono², Tesya Novita³

Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Dharmas
Indonesia, Indonesia

e-mail: *1saputra45agus@gmail.com, 2estuhono023@gmail.com,
3tesyanovita060@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, belum lengkapnya media pembelajaran yang tersedia terutama untuk materi benda-benda langit menjadi alasan penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang” pada perkembangan anak usia dini. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan plomp. Model pengembangan plomp terdiri dari tiga tahapan: 1) penelitian pendahuluan (*preliminary research*); 2) tahap prototipe (*prototyping phase*); dan 3) tahap penilaian (*assessment phase*). Penelitian ini telah melalui tahap-tahap pengembangan yaitu uji validasi oleh validator isi, konstruk, dan bahasa dengan rata-rata 87,85% yang menunjukkan kategori sangat valid. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru kelas mendapat nilai 94,44 % yang menunjukkan kategori sangat praktis. Kemudian uji efektivitas memperoleh nilai 92 % dengan kategori efektif (sudah muncul).

Kata Kunci: Pengembangan, Media, Plomp

ABSTRACT

Based on the results of observations made, the incomplete learning media available, especially for celestial objects, in the reason the author is interested in developing the innovative learning media “Papa Mendalang” for early childhood development. The type of research carried out is development research with the plomp development model. The plomp development model consists of 3 stages: 1) preliminary research; 2) prototype stage (prototyping phase); and 3) assessment stage (assessment phase). The research has gone through development stages, namely validation teste by content, construct and language validators with an average of 87,85 % which indicates a very valid category. The practicality test carried out by the class teacher received a score of 94.44 % which indicates the very practical category. Then the effectiveness test obtained a score of 92 % with the effective category (has appeared).

Keywords: Development, Media, Plomp

PENDAHULUAN

Pada saat ini seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak dan kreatif dalam mengolah pembelajaran. Seorang pendidik harus mengupayakan sumber belajar yang berguna untuk menunjang tercapainya tujuan dari proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kurikulum merdeka

belajar yang digagas oleh menteri pendidikan Nadiem Makariem. Widiyono & Millati dalam (Estuhono., M. Anggrayni., 2024) menjelaskan bahwa era merdeka belajar adalah masa dimana guru dan siswa terbebas dari kungkungan beban pendidikan, mempunyai kemandirian dan kebebasan berfikir, serta mampu mengembangkan potensi dirinya.

Penting bagi guru untuk terlibat dalam pengembangan kurikulum agar dapat menyesuaikan antara kebutuhan siswa dengan kurikulum yang hendak dipakai (Alsubaie dalam (Sahrandi & Bahri, 2023)).

Berdasarkan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022 Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut: 1) Nilai Agama dan Moral, 2) Nilai Pancasila, 3) Fisik Motorik, 4) Kognitif, 5) Bahasa, 6) Sosial Emosional.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi adalah perkembangan kognitif. Menurut Veronica dalam (Mulyani et al., 2023) adalah kemampuan untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah dalam diri anak untuk tahap berikutnya. Kemampuan tersebut dapat distimulus melalui berbagai macam kegiatan bermain yang dirancang untuk anak. Kegiatan bermain harus dibarengi dengan menyediakan media sebagai sumber belajar untuk anak agar dapat digunakan untuk menambah pengetahuan serta pengalaman anak (Novitasari et al., 2023).

Anak usia 5-6 tahun memasuki tahap praoprasional, dimana anak sudah mulai memahami sebab akibat dari peristiwa yang terjadi, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Penggunaan media pembelajaran di TK sangat penting. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan media pembelajaran maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, efektif serta efisien, dan dapat menggugah motivasi belajar peserta didik sehingga memunculkan proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Hal ini selaras dengan konsep pembelajaran anak usia dini yaitu bermain sambil belajar. Penggunaan media pembelajaran hendaknya juga direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran dapat digunakan secara efektif (Ilhamsyah dkk., 2023).

Di Tk Pandu Ilmi Persada media pembelajaran sudah lumayan lengkap, akan tetapi untuk media pembelajaran tema alam semesta sub tema benda-benda langit belum tersedia. Seperti yang kita ketahui bahwa untuk materi benda-benda langit lumayan sulit dipahami oleh anak jika pembelajaran dilakukan tanpa menggunakan media, karena anak memerlukan perantara untuk melihat langsung bagaimana wujud dari benda-benda langit tersebut. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak yang belum mampu berfikir abstrak. Saat ini dunia pendidikan memerlukan seorang guru yang mampu berinovasi untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. Salah satu caranya adalah dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan anak di sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penelitian ini ingin mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran "Papa Mendalang" (Permainan Papan Mengenal Benda Langit). Media "Papa Mendalang" terinspirasi dari permainan monopoli. Monopoli menurut Arifin, dkk dalam (Mamun & Hasanuzzaman, 2020) adalah salah satu permainan papan yang paling terkenal di duni. Tujuan permainan ini adalah untuk menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan, dan

pertukaran properti dalam ekonomi yang disederhanakan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan plomp. Model pengembangan *Plomp* terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap penelitian pendahuluan (*preliminary research*), tahap prototipe (*prototyping phase*), dan tahap penilaian (*assessment phase*) (Plomp dalam (Estuhono, 2022)).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Dalam penelitian ini, penyajian data uji coba produk media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang” pada perkembangan anak usia dini dengan model pengembangan plomp.

1. Tahap Penelitian Pendahuluan (*preliminary research*)

Tahap penelitian pendahuluan bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dari perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Tahap penelitian pendahuluan adalah dasar dari pengembangan media pembelajaran. Adapun analisis komponen tersebut adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan dan konteks

Hasil investigasi awal yang dilakukan di TK Pandu Ilmi Persada mengenai modul ajar yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa di TK tersebut, akan tetapi untuk media pembelajaran sub tema benda-benda langit masih belum tersedia. Maka dari itu

peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang” untuk memudahkan anak dalam memahami pembelajaran khususnya perkembangan kognitif anak.

Kemudian peneliti juga menganalisis karakter siswa. pada tahap analisis ini berhubungan dengan sifat maupun watak siswa. Pada dasarnya setiap siswa mempunyai sifat dan watak yang berbeda-beda atau beranekaragam. Seperti halnya siswa di TK Pandu Ilmi Persada yang rata-rata berusia 5-6 tahun dimana pada usia tersebut siswa mengembangkan diri dengan proses bermain sambil belajar. Maka dengan keanekaragam watak dan sifat siswa menyebabkan cara menerima pembelajaran, gaya belajar siswa, serta minat dan bakatnya. Akan tetapi pada umumnya anak usia dini sangat menyukai bermain. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang”.

b. *Literatur Review*

Pada tahap ini dianalisis teori dan konsep yang terkait dengan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang”. Teori dan konsep yang sesuai akan dikaji sesuai dengan kebutuhan penelitian.

- c. Pengembangan kerangka teori
Kerangka teori dikembangkan dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan serta teori yang telah didapatkan. Kerangka teori ini akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang”
2. Tahap Prototipe (*prototyping phase*)
- a. Mendesain prototipe
Berdasarkan hasil analisis pada tahap penelitian pendahuluan maka dilakukan perancangan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang” pada perkembangan anak usia dini. Adapun hasil dari proses perancangan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang” adalah:
- 1) Tahap Desain Papan “Papa Mendalang”
 - 2) Tahap Desain Game “Papa Mendalang”
 - 3) Tahap Desain Buku Petunjuk Penggunaan Media Pembelajaran “Papa Mendalang”
 - 4) Tahap Desain Kartu Dana Umum
 - 5) Tahap Desain Kartu Kesempatan
 - 6) Tahap Desain Token Permainan
 - 7) Tahap Desain Dadu
- b. Melaksanakan evaluasi formatif
Teknik evaluasi formatif yang dilakukan untuk menentukan kualitas hasil

dari pengembangan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang” pada perkembangan anak usia dini yaitu berupa uji validasi yang dinilai oleh validator. Pada kegiatan validasi, pakar dan praktisi diminta untuk menilai media pembelajaran yang telah dibuat. Penilaian mencakup isi, kontruks (penyajian) dan bahasa. Validator diminta untuk memberikan penilaian serta saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang telah dirancang. Proses validasi ini seluruh validator sudah memberikan penilaian, akan tetapi ada beberapa masukan terkait media pembelajaran yang dikembangkan untuk diperbaiki/direvisi. Hasil analisis validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dan secara ringkas dipaparkan pada tabel berikut:

Validator	Keterangan	Penilaian	Kategori
AN, M.Pd.	Dosen FKIP	78,57%	Sangat Valid
Dr. RE, S. AB., M. Kom	Dosen FILKOM	100%	Sangat Valid
Ad, M. Pd	Dosen FKIP	85%	Sangat Valid
Rata-rata		87,85%	Sangat Valid

No	Kriteria	Jumlah	Skor kriterium dan skor maksimum
1	Uji coba kelompok kecil	4	$E = \frac{36}{40} \times 100\%$ E = 90%
2	Uji coba media pembelajaran inovatif "Papa Mendalang"	15	$E = \frac{138}{150} \times 100\%$ E = 92%

3. Tahap Penilaian (*assessment pase*)

Tahap penilaian ini dilakukan untuk mengevaluasi lebih lanjut media pembelajaran inovatif "Papa Mendalang" pada perkembangan anak usia dini yang dinyatakan layak digunakan yaitu dengan melakukan uji praktikalitas dan efektivitas. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan di TK Pandu Ilmi Persada. Uji coba dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Waktu pelaksanaan uji coba dapat dilihat pada tabel

No	Pertemuan	Waktu
1	Pertama	Senin, 3 Juni 2024
2	Kedua	Selasa, 4 Juni 2024
3	Ketiga	Rabu, 5 Juni 2024

Berikut adalah data hasil penilaian media pembelajaran inovatif "Papa Mendalang" pada perkembangan anak usia dini.

a. Praktikalitas Pembelajaran Media "Papa Mendalang"

Nama Guru	Tri Rahmawati, S.Pd.
Media Pembelajaran	"Papa Mendalang"
Persentase ketuntasan	94,44%
Kategori	Sangat Praktis

b. Efektivitas Pembelajaran Media "Papa Mendalang"

B. Pembahasan

Media pembelajaran inovatif "Papa Mendalang" terinspirasi dari permainan monopoli. Menurut Ramadhani dalam (Sihotang, 2022) Monopoli merupakan permainan papan yang terdiri dari petak permainan, dimana pemain bisa membeli tanah di bidang yang sesuai dengan harga yang tercantum yang mencakup bangunan serta tanah. permainan monopoli didasarkan pada prinsip ekonomi yang lebih sederhana dan bertujuan untuk menguasai seluruh petak. (Suprpto dalam (Sihotang, 2022)).

Pengaplikasian media pembelajaran inovatif "Papa Mendalang" diharapkan mampu menstimulus perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu diperlukannya pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif "Papa Mendalang" untuk menstimulus

perkembangan kognitif anak usia dini. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang valid sebelum digunakan. Berdasarkan hasil validasi, praktikalitas serta efektivitas mengenai media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang” yang dikembangkan layak digunakan dan dapat menstimulus perkembangan kognitif siswa.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rekysika & Haryanto, 2019) menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan kognitif siswa. Hal ini tentu karena faktor-faktor dalam permainan yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Permainan yang menarik akan memikat anak untuk lebih giat dalam belajar. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Jaya et al., 2023) disimpulkan bahwa media monopoli dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Permainan monopoli yang dikembangkan layak digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam bentuk permainan. Permainan monopoli merangsang minat anak sebagai pengalaman belajar baru.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran inovatif “Papa Mendalang” pada perkembangan anak usia dini diperoleh kesimpulan: 1) jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan dengan model pengembangan Plomp. Model

pengembangan plomp terdiri dari 3 tahapan yaitu: (1) penelitian pendahuluan (*preliminary research*); 2) tahap prototipe (*prototyping phase*); dan 3) tahap penilaian (*assessment phase*). Penelitian ini telah melalui tahap-tahap pengembangan yaitu uji validasi oleh validator isi, konstruk, dan bahasa dengan rata-rata 87,85% yang menunjukkan kategori sangat valid. Uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru kelas mendapat nilai 94,44 % yang menunjukkan kategori sangat praktis. Kemudian uji efektivitas memperoleh nilai 92 % dengan kategori efektif (sudah muncul).

DAFTAR PUSTAKA

- Estuhono., M. Anggrayni., S. (2024). Game Interaktif Wordwall Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Untuk Mendukung Merdeka Belajar Siswa SD. *Jurnal Muara Pendidikan Vol. 5 No. 1 (2024)*, 9(1), 95–101. <https://doi.org/10.52060/mp.v9i1.1415>
- Estuhono, E. (2022). Research-Based Learning Models in Physics for 21st Century Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1803–1814. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.1268>
- Ilhamsyah, D., M. Angrayni, & Estuhono. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV SDN 14 Koto Baru. *Jurnal Of Social Science Research*, 3 (5), 9807-9816.
- Jaya, M. P. S., Wahyuni, G., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Monopoli terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di RA Shazia Palembang. *Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 3(1), 1–11.
- Mamun, M. A. A., & Hasanuzzaman, M.

- (2020). Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III di SD 38 Mataram Tahun Pelajaran 20019/2020. *Energy for Sustainable Development: Demand, Supply, Conversion and Management*, 116180104, 1–14.
- Mulyani, A., Susana, E., Gozali, A. A., & Watini, S. (2023). Peningkatan Aspek Kognitif Anak Usia Dini melalui Implementasi Model ASYIK dalam Mempelajari Lingkungan Alam. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4416–4422.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2126>
- Novitasari, A., Saputra, A., & Istiqomah, I. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Angka Pada Kemampuan Kognitif Anak Di TK Negeri Sumay. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(4), 243–247.
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i4.174>
- [38](#)
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61.
<https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Sahrandi, & Bahri, S. (2023). Peran Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosia*, 10(1), 100–108.
<https://doi.org/10.31571/sosial.v10i1.6712>
- Sihotang, N. (2022). Penerapan Permainan Monopoli Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Prosiding SENKIM: Seminar Nasional Karya Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 60–67.
-