

Pengembangan Media Corong dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Bangkinang Kota

Ulpa karina¹, Yeni Solfiah², Daviq Chairilisyah³

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau, Indonesia

Email: Ulpa.karina2323@student.unri.ac.id , habildaulaey@yahoo.com , daviqch@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan yang diperoleh dari pengembangan media corong dalam pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Bangkinang Kota. Penggunaan media dapat menarik perhatian dan antusias anak dalam belajar berhitung. Media dapat membantu anak dalam materi berhitung di sekolah Tk. Ketersediaan dan penggunaan media saat ini masih terbatas di sekolah. Penelitian ini mengembangkan media corong dalam pembelajaran berhitung anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media ini ditinjau dari segi proses, kualitas dan dampak penggunaannya. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*R&D*). langkah-langkah yang digunakan adalah model Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut dimodifikasikan ke dalam enam langkah pengembangan yaitu 1). Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data atau informasi, 3) desain produk, 4) validasi produk, 5) revisi produk dan 6) uji coba produk. Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Media yang dikembangkan sangatlah menarik bagi anak. (2) kualitas media corong memiliki kualitas "Layak" mendapat skor 90% sedangkan kualitas pada materi media corong memiliki kualitas "Layak" mendapat skor 93% dan hasil validasi peserta didik mendapatkan skor 98% .(3) Hasil tes anak setelah mendapatkan pedampingan belajar melalui media corong mendapatkan hasil *Pretest* 47,67% dikategorikan mulai berkembang (MB) dan pada hasil *posttest* 81.11% dikategorikan berkembang sesuai harapan (BSH).

Kata kunci: Media Corong, Dalam Pembelajaran Berhitung, Anak usia 5-6 tahun

Abstrack

This reseach aims to determine the feasibility obtained from the development of funnel media in learning to count children aged 5-6 years in Bangkinang Kota Bangkinang State Kindergarten. The use of media can attract children's attention and enthusiasm in learning to count. Media can help children in counting materials in Kindergarten schools. The availability and use of media is currently still limited in schools. This research develops funnel media in learning to count children aged 5-6 years. The development of this media is viewed in terms of the process, quality and impact of its use. This research and development is carried out in the following steps: 1) potential and problems, 2) data or information collection, 3) product design, 4) product validation, 5) product revisions and 6) product testing. The results of this reseach indicate (1) the media developed is very attractive to children. (2) the quality of the funnel media has a "decent" quality, getting a score of 90%, while the quality of the funnel media material has a "decent" quality, getting a score of 93% and the validation results of the students get a score of 98%. (3) The results of the children's test after receiving learning assistance through funnel media got the results of the *Pretest* 47.67% categorized as starting to develop (MB) and in the *posttest* results 81.11% were categorized as developing according to expectations (BSH).

Keywords: Funnel Media, In Learning Counting, Children aged 5-6 years

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikiran, emosional dan sosial yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Menurut Masitoh (dalam Dyah Eka, 2015) pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya untuk menstimulasi pertumbuhan jasmani dan rohani anak dalam rangka menyiapkan anak dalam pendidikan selanjutnya. Anak usia dini berada dalam masa *golden age* yaitu masa dimana anak pada usia tersebut merupakan masa yang sangat tepat dalam membangun perkembangan mereka sehingga mereka dapat tumbuh menjadi dewasa yang mandiri dan berakhlak mulia.

Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu belajar dan memikirkan lingkungannya. Menurut Suryana (dalam Nurhamidah dkk, 2020) perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Menurut Piaget (dalam Sri Rejeki, 2015) perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase/tahapan yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional. Dan untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif di TK dalam pembelajaran dapat melalui kegiatan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan, membilang, membandingkan, mengurutkan, mengenal operasi bilangan, menghitung mundur, dan lain-lain. Berhitung adalah salah satu cabang Matematika yang mempelajari operasi penjumlahan, operasi pengurangan, operasi perkalian dan operasi pembagian. Menurut Slamet Suyanto (2005) berhitung merupakan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari seperti, penambahan, pengurangan, pembagian, ataupun perkalian. Untuk anak usia dini dapat menambah dan mengurangi serta membandingkan sudah sangat baik setelah anak memahami bilangan dan angka. Pendekatan ini dilaksanakan melalui bermain, melibatkan anak dalam berbagai kegiatan baik kegiatan yang bersifat individual, kelompok kecil, maupun kelompok besar.

Dunia anak adalah dunia yang menyenangkan. Pembelajaran yang diberikan seharusnya dilakukan dengan memperhatikan kesenangan dan kenyamanan anak. Kesenangan dan kenyamanan tersebut dapat diperoleh anak salah satunya melalui kegiatan bermain. Bermain dapat menjadi sebuah sarana untuk menstimulasi perkembangan anak secara optimal. Menurut Sofia Hartati (2005) Bermain berfungsi sebagai kekuatan, pengaruh terhadap perkembangan, dan lewat bermain pula didapat pengalaman yang penting dalam dunia anak.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela tanpa adanya paksaan dari luar. Menurut Hurlock (dalam Rita, 2011) menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Suatu pembelajaran akan lebih bermakna jika dalam pembelajaran tersebut menggunakan alat bantu pengajaran yaitu media. Menurut Khadijah (2016) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pembelajaran akan lebih bermakna ketika dalam pembelajaran tersebut menggunakan media yang sesuai. Menurut tahap perkembangan kognitif Piaget, anak usia 5-6 berada pada tahap praoperasional dimana anak berpikir secara konkret. Maka dari itu media yang digunakan

dalam pembelajaran berhitung di TK hendaknya menggunakan media yang bersifat konkrit. Media tersebut diantaranya berupa benda-benda di sekitar anak seperti berhitung dengan jari, batu, kerikil daun-daunan, balok, bola warna, kartu domino, dan pohon berhitung.

Upaya pengembangan ini dapat dilakukan berbagai cara termasuk melalui permainan berhitung. Permainan berhitung di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial, dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi, dan menyenangkan.

Berdasarkan dari hasil observasi peneliti mencoba mengembangkan media yang bisa digunakan dalam pembelajaran berhitung, dengan mempertimbangkan berdasarkan kebutuhan anak dan sesuai dengan usia anak. Peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran berupa media Corong. Dimana media Corong ini dalam penggunaannya untuk melakukan operasi hitung dimana corong itu sebagai tempat memasukan kalereng sebagai bilangan yang akan dikenakan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Kemudian guna laci yaitu tempat hasil dari operasi hitung yang dilakukan. Hal ini dilakukan untuk menarik perhatian anak agar anak tidak bosan.

Sehingga berdasarkan permasalahan yang di dapati saat observasi membuat peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan dan menindak lanjuti permasalahan dengan judul **“Pengembangan Media Corong Dalam Pembelajaran Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Bangkinang Kota”**.

METODE

Metode ini adalah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Sugiyono (dalam Lela Nurlela, 2018) penelitian Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Brog dan Gall (dalam Lela Nurlela, 2018) berpendapat bahwa pendekatan Research and Development (R&D) dalam pendidikan meliputi 10 langkah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 6 langkah. Tujuan utama metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

Penelitian pengembangan ini berisi beberapa prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam memproduksi produk yang akan dikembangkan media corong dalam pembelajaran berhitung untuk anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Bangkinang Kota.

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh penilaian kualitas produk berupa saran dari ahli materi, ahli media dan guru pendamping. Data kuantitatif berupa skor yang didapat dari kusioner yang diisi oleh ahli media, ahli materi, dan anak yang dibantu oleh guru pendamping sebagai tenaga pengajar di TK Negeri Pembina Bangkinang Kota. Sebagai tenaga pengajar di TK Negeri Pembina Bangkinang Kota. Instrumen yang digunakan berupa instrument validitas untuk ahli materi dan ahli media. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data tentang proses pengembangan corong sesuai dengan prosedur pengembangan yang ditentukan termasuk data diperoleh dari ahli materi, ahli media dan hasil uji coba terhadap di TK Negeri Pembina Bangkinang Kota.

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli Pembelajaran, ahli media, dan guru. Analisis data dalam penelitian ini untuk mengetahui validitas produk dan kepraktisan produk.

Validitas

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket selanjutnya dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) untuk mengetahui validitas produk dengan uraian berikut:

Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

(Sukardi, 2009)

Menghitung skor rata-rata dari instrument dengan rumus, yaitu sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum fx}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- X : Skor rata-rata
 $\sum fx$: Jumlah skor
n : Jumlah komponen validasi

Data hasil penilaian terhadap validitas produk pengembangan media di analisis secara deskriptif. Penentuan kriteria tingkat kevalidan dan revisi adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Validasi

Skor Nilai Tingkat Kevalidan (%)	Kategori	Keterangan
90-100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Direvisi
75-89%	Baik	Direvisi Seperlunya
64-74%	Cukup	Cukup Banyak Direvisi
55-64%	Kurang	Banyak Direvisi
0-54	Sangat Kurang	Direvisi Total

(Tegeh, 2014)

Selanjutnya analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil validasi ahli dengan cara mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif yang berupa saran perbaikan yang terdapat pada angket. Analisis data ini dijadikan sebagai pedoman untuk merevisi produk dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Kepraktisan Produk

Kepraktisan produk menggunakan analisis kualitatif. Data untuk analisis kualitatif diperoleh dari hasil wawancara guru. Teknik ini dilakukan dengan cara mengelompokkan informasi-informasi data kualitatif yang berupa tanggapan, saran dan komentar guru terhadap produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dikatakan layak dari hasil validasi produk pada penilaian materi, penilaian media dan hasil dari uji coba terbatas. hasil validasi produk penilaian materi yang dilakukan pada validator 1 dan validator 2 akan ditampilkan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Penilaian Materi Oleh Validator 1

NO	Indikator Penilaian	Skor	Presentase
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum PAUD	4	90%
2.	Materi yang disajikan dalam media Corong sesuai dengan tujuan pembelajaran pada anak	4	90%
3.	Membantu anak menunjukkan dan menyebut bentuk angka dengan benar	4	90%
4.	Kemamrakan media Corong untuk anak	5	100%
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	4	90%
6.	Warna produk menarik bagi anak	4	90%
7.	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak	4	90%
8.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.	5	100%
Jumlah		34	740%
Rata-rata Skor		4,2	92,5%
Keterangan		Sangat Layak	

Dapat dilihat dari tabel diatas, hasil pengisian angket oleh validator 1 tentang materi pada media pembelajaran corong mendapatkan skor 92,5% dari 8 item pertanyaan dan dari hasil penilaian materi pada media corong dinyatakan Sangat layak.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Penilaian Materi Oleh Validator 2

NO	Indikator Penilaian	Skor	Presentase
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kurikulum PAUD	4	90%
2.	Materi yang disajikan dalam media Corong sesuai dengan tujuan pembelajaran pada anak	4	90%
3.	Membantu anak menunjukkan dan menyebut bentuk angka dengan benar	4	90%
4.	Kemamrakan media Corong untuk anak	5	100%
5.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	5	100%
6.	Warna produk menarik bagi anak	4	90%
7.	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu anak	5	100%
8.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman anak tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.	4	90%
Jumlah		34	750%
Rata-rata Skor		4,2	93,75%
Keterangan		Sangat Layak	

Dapat dilihat dari tabel diatas, hasil pengisian angket oleh validator 2 tentang materi pada media pembelajaran corong mendapatkan skor 93,75% dari 8 item pertanyaan dan dari hasil penilaian materi pada media corong dinyatakan Sangat layak.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Penilaian Media Oleh Validator 1

NO	Indikator Penilaian	Skor	Presentase
1.	Produk dibuat dengan bahan yang aman untuk anak usia dini	4	90%
2.	Keawetan bahan media Corong yang di gunakan berupa kayu	4	90%
3.	Kesesuaian ukuran Media untuk anak usia dini	4	90%
4.	Desain media menarik untuk dimainkan anak usia dini	5	100%
5.	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	4	90%

6.	Kesesuaian komposisi warna	4	90%
7.	Kesesuaian Jenis font angka yang digunakan	3	75%
8.	Kesesuaian ukuran tulisan angka	3	75%
9.	Ketepatan Media dalam mengembangkan kemampuan anak	4	90%
10.	Media praktis atau mudah dipindahkan dan mudah disimpan	5	100%
Jumlah		40	890%
Rata-rata Skor		4,0	89%
Keterangan		Layak	

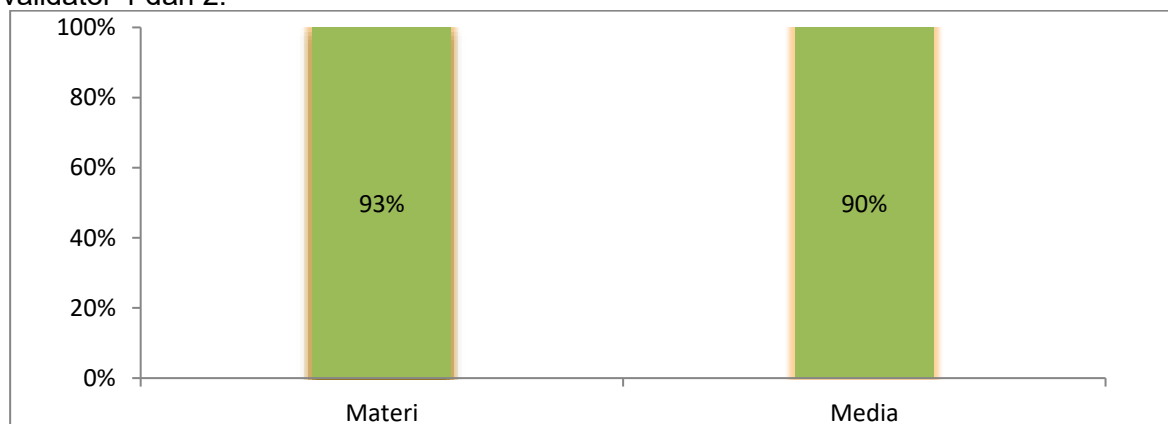
Dari tabel diatas, dari hasil pengisian angket oleh validator 1 tentang media pembelajaran corong mendapatkan skor 89% dari 10 item pertanyaan dan dari hasil penilaian media corong dinyatakan layak.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Penilaian Media Oleh Validator 2

NO	Indikator Penilaian	Skor	Presentase
1.	Produk dibuat dengan bahan yang aman untuk anak usia dini	5	100%
2.	Keawetan bahan media Corong yang di gunakan berupa kayu	5	100%
3.	Kesesuaian ukuran Media untuk anak usia dini	5	100%
4.	Desain media menarik untuk dimainkan anak usia dini	4	90%
5.	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	4	90%
6.	Kesesuaian komposisi warna	4	90%
7.	Kesesuaian Jenis font angka yang digunakan	5	100%
8.	Kesesuaian ukuran tulisan angka	5	100%
9.	Ketepatan Media dalam mengembangkan kemampuan anak	2	65%
10.	Media praktis atau mudah dipindahkan dan mudah disimpan	4	90%
Jumlah		40	925%
Rata-rata Skor		4,0	92.5%
Keterangan		Sangat Layak	

Dari tabel diatas, dari hasil pengisian angket oleh validator 1 tentang media pembelajaran corong mendapatkan skor 92.5% dari 10 item pertanyaan dan dari hasil penilaian media corong dinyatakan sangat layak.

Berikut ini merupakan hasil dari penilaian dari validasi materi dan validasi media oleh validator 1 dan 2.



Gambar 4.1 Grafik hasil validasi materi dan media oleh validasi

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Pendidik

No	Indikator penilaian	Skor	Presentase
1	Produk dibuat dengan bahan yang aman untuk anak usia dini	24	95%
2	Keawetan bahan media corong yang digunakan berupa kayu	24	95%
3	Keseuaian ukuran media untuk anak usia dini	25	100%
4	Desain media menarik untuk dimainkan anak usia dini	25	100%
5	Kesesuaian warna dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun	25	100%
6	Kesesuaian komposisi warna	25	100%
7	Kesesuaian jenis font angka yang digunakan	25	100%
8	Kesesuaian ukuran tulisan angka	25	100%
9	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan anak	24	95%
10	Media praktis atau mudah dipindahkan dan mudah disimpan	25	100%
	Total skor	247	985%
	Rata-rata skor	24,7	98%
	Keterangan		Sangat Layak

Uji coba produk dilakukan secara langsung terhadap anak kelompok B Tk Negeri Pembina Bangkinang Kota. Pada tahap ini merupakan tahapan pertama kalinya media Corong diuji coba oleh subjek penelitian. Melakukan pengamatan dan anak diwawancarai untuk mendapatkan data sebagai bahan dalam melakukan revisi produk tersebut.



Gambar 4.1 Produk Media Corong

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

Pretest

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, peneliti melakukan pretest kepada 5 anak yang akan menjadi subjek dalam

penelitian ini. Soal pretest terdiri dari 5 soal penjumlahan dan 3 soal pengurangan. Berikut ini adalah hasil dari pretest 5 anak tersebut.

1) Pretest

Untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait operasi hitung penjumlahan dan pengurangan, peneliti melakukan pretest kepada 5 peserta didik yang akan menjadi subjek dalam penelitian ini. Berikut ini adalah hasil dari pretest 5 peserta didik tersebut.

Tabel 4.6 Penilaian Kemampuan Berhitung peserta didik

NO	Kategori	Rentang
1	BSB	76-100%
2	BSH	56-75%
3	MB	40-55%
4	BB	<40%

Keterangan :

- BSB : Berkembang sangat baik, artinya anak mampu melaksanakan tugas melebihi tuntutan indikator
BSH : Berkembang Sesuai Harapan, artinya anak menyelesaikan tugas sesuai tuntutan indikator
MB :Mulai Berkembang, artinya anak menyelesaikan tugas sesuai tuntutan indikator tetapi belum sempurna
BB :Belum berkembang, artinya anak belum bisa menyelesaikan tugas sesuai tuntutan indicator

Tabel 4.7 Hasil Kemampuan Berhitung Sebelum Bermain Media Corong

NO	Indikator	Skor aktual	Skor ideal	%
1.	Menyebutkan bilangan bila diperlihatkan lambang bilangannya	14	30	46,67
2.	Menyebutkan jumlah kalereng pada masing-masing corong	17	30	56,67
3.	Mengurutkan lambang bilangan	12	30	40,00
Jumlah		43	90	47,78

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui hasil pretest 5 peserta didik sebelum bermain media corong pada indikator 1 anak menyebutkan bilangan bila diperlihatkan lambang bilangannya mendapat persentase 46,67% berada kategori Mulai Berkembang (MB). Pada indikator 2 anak menyebutkan jumlah kalereng pada masing-masing corong mendapat presentase 56,67% berada kategori Bekembang sesuai harapan (BSH). Selanjutnya pada indikator 3 mengurutkan lambang bilangan mendapat presentase 40,00% berada dikategori mulai berkembang (MB).

Berdasarkan perhitungan tabel diatas maka dapat diketahui 3 indikator tersebut yaitu 47,78% termasuk kedalam kategori Mulai Berkembang (MB)

Posttest

Setelah peneliti telah melaksanakan uji coba produk dengan memberikan pendampingan tentang Media Corong yang berupa operasi hitung prjumlahan dan pengurangan kepada lima peserta didik tersebut, kemudian anak diminta untuk mengerjakan posttest untuk mengetahui kemampuan mereka terhadap penjumlahan dan pengurangan setelah belajar memlai penggunaan media pembelajaran. Berikut ini adalah hasil dari posttest tersebut.

Tabel 4.7 Hasil Kemampuan Berhitung sesudah Bermain Media Corong

NO	Indikator	Skor aktual	Skor ideal	%
1.	Menyebutkan bilangan bila diperlihatkan lambang bilangannya	26	30	86,67
2.	Menyebutkan jumlah kalereng pada masing-masing corong	25	30	83,33
3.	Mengurutkan lambang bilangan	22	30	73,33
Jumlah		73	90	81.11

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui hasil posttest 5 peserta didik sesudah bermain media corong pada indikator 1 anak menyebutkan bilangan bila diperlihatkan lambang bilangannya mendapat persentase 86,67% berada kategori berkembang sangat baik (BSB). Pada indikator 2 anak menyebutkan jumlah kalereng pada masing-masing corong mendapat presentase 83,33% berada kategori Berkembang sangat baik (BSB). Selanjutnya pada indikator 3 mengurutkan lambang bilangan mendapat presentase 73,33% berada dikategori berkembang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan perhitungan tabel diatas maka dapat diketahui 3 indikator tersebut yaitu 81,11% termasuk kedalam kategori berkembang sangat baik (BSB)

Pembahasan

Mengembangkan kemampuan berhitung pada anak usia dini lebih mudah jika menggunakan media yang menarik dan membuat siswa bersemangat yang memudahkan siswa dalam memahami atau menguasai suatu materi pembelajaran. Media merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar yang membawa informasi pelajaran yang bertujuan memudahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, media sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, salah satunya media Corong.

Media corong adalah salah satu jenis media yang konkret atau nyata, yang dapat dipegang langsung oleh siswa. Media Corong bertujuan untuk memudahkan dalam menguasai kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan. Pada dasarnya anak usia dini lebih mudah untuk mengerjakan sesuatu atau memahami sesuatu dengan menggunakan benda yang konkret atau nyata. Selain media Corong merupakan benda yang konkret atau nyata, media corong juga mempunyai warna. Tujuan warna dalam corong berhitung adalah untuk pengenalan variasi warna saja, tidak ada tujuan tertentu. Hal tersebut dibuktikan dengan jawaban siswa saat guru bertanya ketika sedang menggunakan media corong, dan dilihat aktivitas siswa yang asyik menggunakan media corong untuk melakukan penjumlahan dan pengurangan. Penggunaan media corong memiliki banyak manfaat, disamping siswa bersemangat dalam belajar. Selain itu manfaat untuk guru yaitu menjadikan siswa lebih bersemangat, memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran berhitung, dan membuat siswa tertarik karena bentuknya unik seperti corong minyak.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media corong yang layak digunakan anak usia 5-6 tahun atau kelompok B sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangan pembelajaran berhitung yang lebih spasifik pada kognitif anak yang berupa operasi berhitung dalam penjumlahan dan pengurangan. Peneliti mengamati sekolah tentang pembelajaran berhitung anak dengan tahap perkembangannya dan media pembelajarannya tidak menarik bagi anak. Sehingga anak kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh Asnawir (dalam Kurnia Dewi,2017) yang menyatakan bahwa media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan dan mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan di sekolah.

Media Corong membantu anak untuk dalam berhitung seperti penjumlahan dan pengurangan, saling bergantian saat memainkannya. Produk yang dikembangkan ini di desain agar alat permainan edukatif digunakan layak sebagai media pembelajaran, berdasarkan beberapa persyaratan dalam pembuatan alat permainan edukatif yang dinyatakan oleh Andang Ismail (dalam Sri Mulyanti, 2016) yakni; desain mudah dan sederhana agar tidak membatasi kebebasan anak dalam berakreatifitas, bahan yang digunakan berkualitas, tingkat keamanan media pembelajaran yang harus diperhatikan, serba guna, menarik bagi anak dengan meningkatkan motivasi dan melakukan suatu kegiatan, mudah digunakan, sesuai kebutuhan, dan mendorong anak dalam bekerjasama.

Kelayakan produk ini dapat diperoleh dari data penilaian materi dan media, dan uji coba terbatas terhadap 4 orang anak yang berusia 5-6 tahun. Produk yang dikembangkan ini divalidasi oleh 2 ahli yaitu validator 1 dan 2 untuk menentukan kelayakan media tersebut. 2 ahli ini menilai lembar validasi materi dan lembar validasi media sekaligus dan tahap validasi ini dilakukan satu kali saja, dikarenakan media yang divalidasi sudah dinyatakan layak oleh ahli. Hasil penilaian materi yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu dari lembar validasi materi memiliki 8 indikator penilaian, dan hasil presentase oleh validator 1 dan validator 2 mendapatkan presentase 93% dengan kategori adalah "layak". Di dalam penilaian materi ini ada beberapa saran yang diberikan oleh validator 1 dan validator 2 yakni: 1) Proses mengurutkan jumlah kalereng dengan symbol angka 1,2,3,4,5,6,7 dst,tidak terlihat dalam langkah-langkah permainan media corong.2)Kalereng bukan bentuk angka.

Dan untuk hasil penilaian media yang dilakukan oleh validator 1 dan validator 2 yaitu dari lembar validasi media memiliki 10 indikator penilaian, dan hasil presentase penilaian media oleh validator 1 dan validator 2 mendapatkan presentase 90% dengan kategori "layak". Dari hasil penilaian media ini ada beberapa saran yang diberikan oleh ahli media diantaranya; Media dibuat lebih menarik, baik bahan pewarna, kerapihan media, dan aksesoris media seperti mungkin lampu, suara, dan lainnya, serta hadiah bagi pemenang atau main dengan benar. Adapun penilaian media corong oleh 5 pendidik dengan item 10 pertanyaan mendapatkan presentase 98%.

Pada hasil uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kelayakan media Corong saat anak menggunakannya. Uji coba terbatas ini dilakukan oleh subjek uji coba 5 orang anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina Bangkinang kota. Hasil dari uji coba terbatas ini terlihat dilapangan oleh peneliti pada saat anak menggunakannya, berikut respon anak yaitu saat anak memainkan media Corong dikelas antara lain mereka sangat antusias, tertarik dan termotivasi, menyukainya untuk bermain. Anak didik tertarik dengan bentuk, warna-warnanya yang cerah dan permainannya yang mudah. Media memfasilitasi anak untuk belajar mengembangkan penyempurnaan penggunaan panca indra, media belajar mencoret-coret menulis angka. Setelah peneliti memberikan penjelasan tentang cara penggunaan media pembelajaran tersebut, anak mencoba menggunakan media secara mandiri tetapi masih dalam pengawasan peneliti. Secara bergantian anak mencoba menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. anak menjawab soal penjumlahan dan pengurangan yang sudah tersedia pada kartu soal.

SIMPULAN

Media Corong dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan R&D dari Borg & Gall dengan serangkaian uji coba serta uji validasi ahli sampai media dinyatakan "Layak" untuk pembelajaran berhitung anak usia 5-6 Tahun di Tk Negeri Pembina Bangkinang Kota.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad. 2002. *Manfaat Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, K. 2016. *Pengaruh media ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.
- SURYANA, D. 2017. *Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pendekatan Saintifik Di Taman Kanak-Kanak*. JPUD -Jurnal Pendidikan Usia Dini, 11(1), 67–82. <https://doi.org/10.21009/jpud.111.05>
- Guslinda & Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing.
- Fajar, Karuniawati. 2018. *Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung Pada Siswa Kelompok B-1 Taman Kanak-kanak Muslimat Wonocolo*. Surabaya: Program Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
- Irma Yulinda Maslich. 2016. *Pengembangan Media Papan Pintar Angka (Papika) Bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan, Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Hamzah, Ali. 2014. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Perss.
- Amelia, Donna. 2017. *Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan bola angka di TK Samudera Satu Atap Pariaman” bahwa kemampuan berhitung 1- 20*. Pesona PAUD Vol.1.No.1