

<i>Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.</i>		
<i>September . Vol 06. No. 02</i>		
<i>Received: September 2021</i>	<i>Accepted: September 2021</i>	<i>Published: September 2021</i>
<i>Article DOI: 10.24903/jw.v4i2.790</i>		

PENGEMBANGAN MEDIA PONDASI UNTUK KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING ANAK KELOMPOK B DI TKM NU 12 AZ- ZAHRA PANDANSARILOR JABUNG KABUPATEN MALANG

Novita Anggraini

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan.
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.
Email: Novitaanggra07@gmail.com

Ayu Asmah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan.
Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.
Email. ayuasmah@unikama.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang yang kegiatan belajar mengajarnya masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran berupa majalah, buku tulis dan papan tulis. Sehingga diperlukan media yang dapat merangsang kemampuan tersebut, oleh karena itu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang diberi nama pondok cerdas inspirasi (PONDASI). Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mengembangkan media PONDASI yang sesuai untuk kemampuan pemecahan masalah anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini menghasilkan sebuah media PONDASI dengan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase 95% dan ahli materi 97%. Hasil uji coba kegiatan media PONDASI pada anak diperoleh hasil 82% untuk 8 siswa dan uji coba lapangan operasional diperoleh hasil 90% untuk 15 siswa yang kesemuanya berkategori “sangat layak”. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media PONDASI sangat layak dan sangat baik digunakan untuk kemampuan pemecahan masalah anak. Media PONDASI sangat baik untuk anak-anak ketika mereka sudah melakukan kegiatan tersebut dimana mereka dapat melatih kemandirian, mampu memecahkan masalah sederhana dan berpikir logis. Penelitian ini dapat dijadikan masukan dan pertimbangan bagi guru dalam merangsang kemampuan pemecahan masalah anak dan bagi peneliti lain dapat dijadikan penelitian lanjutan media PONDASI untuk aspek perkembangan lainnya.

Kata Kunci: Media Pondasi, Kemampuan *Problem Solving* Anak

Abstract

This research is motivated by the problem solving abilities of group B children at TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Malang Regency, whose teaching and learning activities are still dominated by the use of learning media in magazines, notebooks and blackboards. So we need media that can stimulate this ability, therefore a learning media is developed which is named pondok cerdas inspirasi (PONDASI). The purpose of this development research is develop an appropriate PONDASI media for the problem solving abilities of group B children at TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung, Malang Regency. The development model used in this study is R&D. Data collection techniques using observation, interviews, questionnaires and documentation. Based on the results of the research that has been done, this research produce a PONDASI media with the results of the validation of media experts get a percentage of 95% and material experts 97%. The results of the trial of PONDASI media activities on children obtained 82% results for 8 students and the operational field trials obtained 90% results for 15 students, all of which were categorized as "very feasible". These results can be concluded that the development of PONDASI media is very feasible and very well used for children's problem solving abilities. PONDASI media

<i>Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini.</i>		
<i>September . Vol 06. No. 02</i>		
<i>Received: September 2021</i>	<i>Accepted: September 2021</i>	<i>Published: September 2021</i>
<i>Article DOI: 10.24903/jw.v4i2.790</i>		

is very good for children when they are already doing these activities where they can practice independence, able to solve simple problems and think logically. This research can be used as input and consideration for teachers in stimulating children's problem solving abilities and for other researchers, it can be used as further research on PONDASI media for other aspects of development.

Keywords: *Foundation Media, Children's Problem Solving Ability*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang rentang usianya memasuki 0-6 tahun dan dimana anak yang satu berbeda dengan lainnya (Khairi, 2018). Rentang usia tersebut merupakan masa pemberian stimulasi yang tepat untuk anak oleh para orang tua, guru dan orang di sekitarnya, demi menunjang aspek perkembangan anak usia dini, antara lain perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral, dan seni.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Pasal 1 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini ialah sesuatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga sampai usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan serta pertumbuhan jasmani maupun rohani supaya anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang melatih anak untuk membiasakan diri dalam memecahkan masalahnya sendiri dan kebiasaan ini dilatih sejak dini.

Salah satu perkembangan anak usia dini yang perlu di stimulasi dan menjadi perhatian guru dan orang tua adalah perkembangan kognitif. Menurut Piaget (dalam Mu'min, 2013) mengemukakan bahwa anak membangun kemampuan kognitif melalui interaksi dengan dunia di sekitarnya yang bertujuan agar anak dapat mengeksplorasi dunia sekitar, dapat belajar memecahkan masalah, dan dapat berpikir logis. Piaget juga menyatakan bahwa tingkat kemampuan intelektual/kognitif anak di awal perkembangannya akan berkembang secara alamiah, mereka tidak boleh ditekan dan didesak untuk berprestasi terlalu banyak sampai mereka siap.

Capaian perkembangan kognitif anak kelompok B diantaranya anak mampu memahami angka (menyebutkan lambang bilangannya), anak mampu memecahkan sendiri masalah yang dihadapi, anak mampu memahami hubungan sebab-akibat dan mengenal berbagai benda disekitarnya (contohnya benda yang ada di dapur ada gelas, piring dll). Salah satu capaian yang perlu dikembangkan adalah anak mampu memecahkan masalah sendiri atau *problem solving*. Kemampuan *problem solving* anak

harus distimulasi oleh guru secara bertahap dan sesuai dengan kegiatan anak pada setiap kegiatan belajar di lingkungan sekolah. Indikator capaian kemampuan *problem solving* anak kelompok B diantaranya anak mampu memecahkan masalah sederhana (seperti kegiatan menyusun *puzzle*, mencari jejak/*maze*), dan berfikir logis yaitu anak mampu mengklasifikasikan berbagai macam benda berdasarkan ciri-cirinya.

Marzano dkk (dalam Sulasamono, 2012) mengemukakan bahwa *problem solving* merupakan kemampuan untuk memecahkan permasalahan dan termasuk bagian dari proses berpikir. Selain itu, kemampuan *problem solving* (memecahkan masalah) adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh anak usia dini karena dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam berfikir logis, kritis dan sistematis maupun mengembangkan kreativitasnya.

Hasil wawancara dengan guru kelompok B dan observasi di TKM NU 12 Az-Zahra Desa Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang dalam proses pembelajaran di kelas untuk pemanfaatan media terutama kegiatan menstimulasi kemampuan *problem solving* anak masih belum optimal dan perlu ada pengembangan. Proses pembelajaran masih menggunakan sumber-sumber yang kurang bervariasi juga monoton, dan

pendidik masih mendominasi kegiatan pembelajaran dengan menggunakan majalah, buku tulis dan papan tulis saja. Selain itu masih terdapat peserta didik yang belum mampu memecahkan masalah sehari-hari mereka sendiri khususnya dalam kegiatan belajar di dalam kelas, permasalahan ini dapat dilihat dari dokumentasi setiap kegiatan pembelajaran milik peserta didik. Masih banyak anak yang memerlukan bantuan guru atau orangtua dalam memecahkan masalah mereka, jika tidak dibantu maka mereka tidak mau menyelesaikan kegiatan belajarnya tersebut. Pendidik di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang menggunakan media seandainya yang ada di lingkungan sekitar rumah maupun sekolah dikarenakan para pendidik mengalami kendala biaya, referensi dan fasilitas untuk pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar di sekolah.

Perkembangan anak yang membutuhkan media salah satunya adalah kemampuan *problem solving*, dengan media kegiatan yang anak lakukan akan bermakna dan bervariasi sesuai indikator pencapaian usianya. Pendidik harus mendampingi peserta didiknya karena jika anak merasa kesulitan dalam penggunaan media ini, guru bisa memberikan pengarahan dan anak akan belajar secara mandiri untuk menyelesaikan tugasnya

tersebut. Latuheru (dalam Asmariansi, 2016) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat (bantu) maupun benda yang dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan tujuan menyampaikan pesan maupun informasi pembelajaran dari guru ataupun sumber lain kepada penerima (peserta didik serta warga belajar).

Berdasarkan uraian masalah di atas, untuk mengatasi kegiatan belajar *problem solving* anak kelompok B dan terbatasnya media pembelajaran yang dimiliki oleh TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang, maka akan dikembangkan media pembelajaran (APE) yang tahan lama, disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang selama ini sudah berlangsung mengacu pada tema dan karakteristik kemampuan *problem solving* anak, juga menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih interaktif, variatif dan kreatif dari seorang pendidik. Media pembelajaran tersebut diberi nama media PONDASI dimana dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media PONDASI yang layak untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang.

Media Pondok Cerdas Inspirasi yang selanjutnya disingkat PONDASI mempunyai fungsi untuk digunakan sebagai media pembelajaran berupa alat

permainan edukatif (APE) dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang. Singkatan dari PONDASI memiliki arti yaitu media berbentuk menyerupai pondok yang ada di sawah, lalu cerdas nantinya digunakan untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak yang termasuk di dalam ruang lingkup pencapaian perkembangan kognitif/intelektual. Sedangkan inspirasi merupakan penciptaan media PONDASI ini terinspirasi dari media pembelajaran untuk anak kelas 5 (lima) SD yang diberi nama media padepokan ekosistem dan budaya nasional (PATEMBAYAN).

Marwati (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat untuk peserta didik agar kegiatan di dalamnya lebih aktif, menarik dan tidak mudah bosan. Memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran di kelas terutama dalam menstimulasi aspek perkembangan salah satunya yaitu kemampuan *problem solving* anak khususnya usia 5-6 tahun yang disesuaikan dengan karakteristik dan capaian perkembangannya pada usia tersebut.

Media PONDASI yang dikembangkan merupakan salah satu dari media pembelajaran berbasis visual. Media

memuat materi yang dapat diterima dengan indera penglihatan, yaitu dilihat dan dimainkan. Media PONDASI ini di ciptakan khusus untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia kelompok B (5-6 tahun), yang di dalamnya berisikan materi seperti menyusun *puzzle*, *maze*/mencari jejak, mengklasifikasikan gambar binatang berdasarkan cir-cirinya, huruf nama awal binatang dan mengklasifikasikan berbagai gambar binatang sesuai dengan tempat hidupnya, ukuran tubuh (besar-kecil).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2017) berpendapat bahwa penelitian *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu setelah itu menguji keefektifisan produk tersebut. Penelitian ini digunakan untuk membuat desain produk terkait dengan media PONDASI.

Langkah-langkah yang digunakan peneliti yaitu: (1) potensi dan masalah, dalam proses pembelajaran pada anak usia dini saat ini, sangat minim sekali bahan ajar mengenai penggunaan model permainan. Salah satunya di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang kegiatan pembelajaran didominasi dengan penggunaan majalah dan buku saja

juga kurangnya referensi dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga dengan adanya permasalahan yang ada peneliti mencoba melakukan penelitian dan pengembangan tentang media PONDASI. (2) pengumpulan data, mengumpulkan berbagai informasi yang bisa digunakan untuk acuan dalam perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut (3) desain produk, membuat produk berupa media PONDASI untuk mengatasi permasalahan yang sudah ditentukan. Produk ini dirancang guna untuk mengoptimalkan kemampuan *problem solving* anak usia dini, di dalam media PONDASI terdapat materi kegiatan disesuaikan dengan indikator capaian kemampuan *problem solving* anak kelompok B (usia 5-6 tahun). (4) validasi desain, validasi desain adalah suatu proses menilai rancangan permainan secara rasional apakah produk tersebut lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat mendatangkan beberapa pakar maupun tenaga ahli yang sudah berkompeten dalam menilai rancangan produk baru, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. (5) revisi desain, desain produk yang sudah divalidasi dan telah diketahui kekurangannya, langkah selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain (6) uji coba produk, uji coba tahap awal pada bidang

pendidikan dilaksanakan dengan mensimulasi penggunaan produk yang sudah dihasilkan. Setelah disimulasikan, dapat diuji cobakan terhadap kelompok kecil. Uji coba ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang produk tersebut, apakah lebih efektif dan efisien dibandingkan produk yang lama maupun yang lain. (7) revisi produk, setelah diuji cobakan, maka produk yang berupa media PONDASI ini direvisi kembali. Tujuannya adalah untuk menyempurnakan dan membenahi kekurangan yang ada. (8) uji coba pemakaian, setelah pengujian terhadap produk berhasil dan mungkin ada revisi yang tidak terlalu penting, maka langkah selanjutnya produk berupa media PONDASI ini diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) yang lebih luas. Produk tersebut dalam pelaksanaannya harus tetap dinilai kekurangan atau hambatan yang muncul untuk perbaikan lebih lanjut.

Ruang lingkup penelitian ini dilaksanakan di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang pada anak kelompok B semester II tahun pelajaran 2020/2021 dengan tema Binatang. Tujuan dari pengujian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan dan tingkat keefektifitas dari produk guna mengoptimalkan kemampuan problem solving anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten

Malang. Pengujian dilakukan dengan uji coba lapangan terbatas 8 anak dan uji coba operasional 15 anak pada kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang. Tahap validasi ahli subjek coba terdiri dari ahli materi pendidikan anak usia dini dan ahli media. Tahap uji coba operasional melibatkan 1 kelompok anak di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu: kelompok B dengan 1 orang guru pendamping di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini ialah dengan menggunakan observasi, wawancara, angket validasi ahli dan dokumentasi. Lembar observasi berupa check list yang merupakan alat untuk digunakan sebagai acuan pengamatan. Analisis data uji coba lapangan utama dan lebih luas menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif dilaksanakan pada; (1) hasil observasi, dan (2) hasil wawancara. Sedangkan analisis data kuantitatif dilaksanakan pada; (1) hasil penilaian uji validasi ahli pada media sebelum uji coba, dan (2) hasil observasi pada keefektifan media. Rentang skala penilaian observasi keefektifan media ada empat yaitu: (1) belum berkembang, (2) mulai berkembang, (3) berkembang sesuai harapan, (4) berkembang sangat baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini peneliti menemukan masalah yaitu belum adanya media pembelajaran untuk kemampuan *problem solving* pada anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang. Media pembelajaran yang biasa digunakan cenderung monoton yaitu papan tulis, majalah dan buku tulis sehingga anak kurang tertarik untuk melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Media PONDASI dikembangkan untuk kemampuan *problem solving* pada anak usia 5-6 tahun, dengan memberikan kegiatan pembelajaran sesuai karakteristik capaian usianya sehingga dapat menstimulasi kemampuan *problem solving* peserta didik anak kelompok B dan melalui media PONDASI ini dapat mengajak anak agar tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menyelesaikannya secara mandiri. Media PONDASI menyiapkan kegiatan pembelajaran berupa menyusun *puzzle*, mencari jejak/*maze*, mengklasifikasikan berbagai gambar binatang sesuai tempat hidupnya dan ukuran tubuh (besar-kecil), mengklasifikasikan gambar binatang berdasarkan ciri-cirinya dan huruf awal nama binatang. Sehingga kegiatan media PONDASI ini dapat memenuhi kriteria untuk kemampuan *problem solving* anak,

dikarenakan pemberian kegiatan yang akan dilakukan anak sudah disesuaikan dengan indikator capaian usai 5-6 tahun (kelompok B).

Berdasarkan hasil observasi potensi serta masalah telah ditemukan, sehingga langkah selanjutnya yaitu pengumpulan data dilakukan terkait pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil observasi yang sudah dilakukan di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang dari 15 anak yang akan diteliti, semua anak sangat antusias dan bersemangat untuk melakukan kegiatan media PONDASI. Penelitian ini pada proses pengumpulan data produk yang akan dikembangkan dari video media PATEMBAYAN (Padepokan Ekosistem dan Budaya Nasional) oleh mahasiswa Universitas Indonesia bentuk mediana adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Bentuk Media PATEMBAYAN

Berdasarkan uraian di atas, maka desain produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah berupa media pembelajaran yang diberi nama media PONDASI, dimana bentuknya menyerupai

pondok di sawah dan setiap lapisan triplek dibalut dengan kain flannel, bagian luar media dihias berupa gambar binatang sesuai dengan tema yang akan diberikan kepada anak. Hiasan kemasan media PONDASI ini bertujuan agar dapat menarik minat peserta didik untuk melakukan kegiatan kemampuan *problem solving*. Media PONDASI ini didesain untuk di uji cobakan pada kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang.

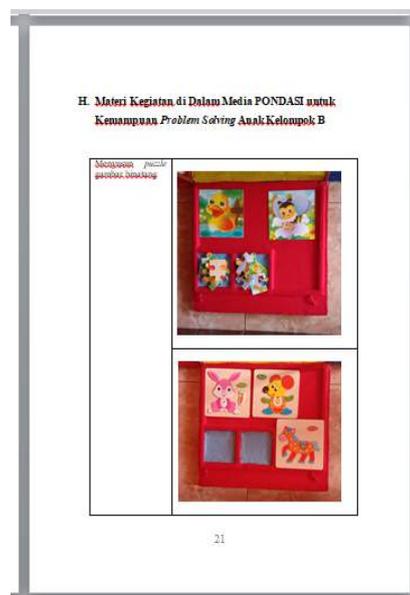
Media PONDASI ini juga dirancang semudah mungkin untuk cara pengoperasiannya dan disesuaikan dengan materi kegiatan *problem solving* anak kelompok B (5-6 tahun) di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang. Kegiatan *problem solving* diantaranya menyusun *puzzle*, mencari jejak/*maze*, mengklasifikan gambar binatang sesuai tempat hidupnya dan ukuran tubuh (besar-kecil), mengklasifikasikan gambar binatang berdasarkan ciri-cirinya dan huruf awal nama binatang.

Desain Produk Media PONDASI



Gambar 2 Bentuk Media PONDASI

Gambar 2 desain produk tampilan bagian dalam, jika 4 (empat) dindingnya dibuka maka berfungsi sebagai lantai untuk menempatkan materi kegiatan *problem solving* anak. Bagian tengah terdapat 4 kotak untuk menempatkan petunjuk/instruksi kegiatan yang akan dilakukan oleh anak.





**Gambar 3 Materi Kegiatan Media
PONDASI**

Gambar 3 materi kegiatan media PONDASI yang disesuaikan dengan capaian kemampuan *problem solving* anak kelompok B (usia 5-6 tahun) supaya memudahkan guru untuk mengetahui materi kegiatan yang akan diberikan kepada peserta didik.

Setelah pembuatan produk awal media PONDASI untuk kemampuan *problem solving* anak usia dini selesai, maka produk akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Produk awal media PONDASI yang telah selesai, kemudian akan divalidasi oleh satu ahli materi untuk mengetahui bahwa materi kegiatan yang ada di dalam pengembangan media PONDASI ini sesuai dengan indikator pencapaian kemampuan *problem solving* anak kelompok B (5-6 tahun), yang terdapat di dalam kompetensi inti dan kompetensi dasar kurikulum K-13 yang berlaku saat ini. Hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal media PONDASI yaitu mendapat presentase 97% dan dikategorikan “sangat layak”.

Data validasi ahli media diperoleh dengan cara memberikan angket yang telah disediakan. Penilaian pada uji ahli media terdapat 5 (lima) aspek yaitu pertama aspek fisik, kedua gambar, ketiga warna, keempat tulisan dan kelima pemakaian media PONDASI untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B. Hasil validasi uji ahli media yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa media PONDASI mendapatkan presentase 95 % dan dikategorikan “sangat layak”.

Media PONDASI yang sudah dilakukan uji validasi ahli dan sudah dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk anak, maka langkah selanjutnya yaitu akan diuji coba lapangan utama terhadap 8 anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang terkait dengan pengembangan dalam pelaksanaan kegiatan media PONDASI untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B diperoleh data hasil uji coba bahwa jumlah penilaian 105 dari jumlah total 128. Jumlah tersebut dipresentasikan sehingga didapatkan hasil 82% dan dapat dikatakan media PONDASI “sangat layak” untuk digunakan. Penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan media PONDASI untuk kemampuan *problem solving* anak dapat dilakukan uji kembali pada tahap uji coba lapangan operasional.



Gambar 4 Kegiatan Media PONDASI pada Ujicoba Lapangan Utama

Berdasarkan kegiatan media PONDASI pada tahap uji coba lapangan operasional terhadap 15 anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang terkait dengan pengembangan dalam pelaksanaan kegiatan media PONDASI untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B diperoleh data hasil uji coba bahwa jumlah penilaian 215 dari jumlah total 240. Jumlah tersebut dipresentasikan sehingga didapatkan hasil 90% dan dapat dikatakan media PONDASI “sangat layak” untuk digunakan. Hasil pengamatan uji coba lapangan operasional respon subjek penelitian senang, mandiri, antusias dan ingin bermain dengan media PONDASI.



Gambar 5 Kegiatan Media PONDASI pada Ujicoba Lapangan Operasional

Berdasarkan hasil data di atas, disimpulkan bahwa pengembangan media

PONDASI sudah layak dan sangat baik digunakan untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B.

Berdasarkan analisis sumber belajar yang telah dilakukan, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media PONDASI untuk media pembelajaran anak. Media PONDASI ini sangat diperlukan untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang karena terbatasnya media pembelajaran lembaga yang terkendala biaya dalam pengadaannya. Pendidik hanya menggunakan majalah, buku tulis dan papan tulis saja dalam proses pembelajaran, hal ini menjadikan pembelajaran kurang menarik dan monoton. Adanya kegiatan media PONDASI untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B diharapkan mampu mengatasi permasalahan belajar sehingga dapat berkembang dengan baik.

Media PONDASI ini merupakan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif (APE) berbentuk menyerupai pondok yang ada di sawah, keempat dinding dapat dibuka yang nantinya berfungsi sebagai lantai untuk materi kegiatan kemampuan *problem solving* anak kelompok B. Suyadi (dalam Maslich, 2016) mengemukakan bahwa salah satu prinsip pokok dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu harus menciptakan

lingkungan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan, sekaligus menantang dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

Berdasarkan data keseluruhan yang telah diperoleh dari hasil penelitian bahwa kelayakan media PONDASI didapatkan dari validasi uji ahli materi dan uji ahli media yang menggunakan instrumen angket, yang di dalamnya terdapat catatan komentar, saran dan kritik validator. Selain itu dilakukan uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional kepada anak, dari hasil tersebut media PONDASI ini sangat layak digunakan dalam menstimulasi kemampuan *problem solving* anak dengan persentase nilai sebesar 82% dan 90%, klasifikasi persentase antara 80%-100% tergolong dalam klasifikasi sangat valid (sangat layak digunakan). Hasil persentase uji coba tahap validasi ahli, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional maka dapat disimpulkan bahwa media PONDASI sudah layak dan sudah baik digunakan untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B.

Respon dari subjek uji coba yaitu anak menjadi mandiri, termotivasi untuk belajar dan sangat antusias dalam menyelesaikan tugasnya. Peserta didik tertarik dengan bentuk, warna dan gambar

hiasan kemasan juga permainan yang mudah, mereka bebas memilih kegiatan media PONDASI yang akan dikerjakan. Meskipun terkadang anak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran tetapi mereka tetap mencoba sehingga dapat menyelesaikannya secara mandiri. Selain bermain dengan media PONDASI anak juga dapat belajar mengenai materi-materi kegiatan *problem solving* yang tersedia dengan bantuan guru sebagai fasilitator ataupun secara mandiri. Zaman (dalam Maslich, 2016) menyatakan bahwa fungsi alat permainan edukatif (APE) menciptakan situasi belajar (bermain) yang menyenangkan.

Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian Sari dkk (2018) dengan penggunaan media pembelajaran untuk kegiatan *problem solving* anak di dalam kelas dan dilihat dari seringnya anak menggunakan media, maka anak akan menjadi lebih mandiri dan kemampuan memecahkan masalah berkembang sangat baik. Adapun kelebihan dan kekurangan dari media PONDASI untuk kemampuan *problem solving* anak berdasarkan hasil uji validasi materi dan media serta uji coba lapangan adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan dari Media PONDASI adalah:

- a. Proses kegiatan pembelajaran anak menjadi lebih menyenangkan dan bervariasi
- b. Menyajikan materi kegiatan yang menarik untuk anak belajar
- c. Dapat digunakan secara langsung oleh anak dengan cara mencobanya sendiri (mandiri)
- d. Media PONDASI dapat digunakan secara praktis, ekonomis dan interaktif bagi anak
- e. Bahan yang digunakan pastinya tidak berbahaya bagi anak dan tahan lama

2. Kekurangan dari Media PONDASI adalah:

- a. Membutuhkan waktu yang lama untuk membuat media PONDASI ini
- b. Membutuhkan keahlian dan ketelatenan dalam mengukur, menyusun serta menggabungkan setiap bagian media PONDASI
- c. Membutuhkan biaya yang cukup mahal untuk memilih bahan yang berkualitas dan tahan lama

Media PONDASI ini sangat penting digunakan untuk mengembangkan kemampuan problem solving anak karena media ini membuat proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menarik, menyenangkan, anak lebih memahami

materi yang disampaikan oleh guru, dan kemandirian anak menjadi berkembang serta mampu memecahkan masalah sederhana sesuai dengan kemampuan dan pengetahuannya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian yang telah dipaparkan, bahwa kelayakan media PONDASI untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B di TKM NU 12 Az-Zahra Pandansarilor Jabung Kabupaten Malang dilakukan melalui uji validasi ahli materi, ahli media, ujicoba lapangan utama dan ujicoba lapangan operasional terhadap anak.

1. Hasil persentase dari validasi ahli materi memperoleh persentase 97%.
2. Hasil persentase dari validasi ahli media memperoleh persentase 95%.
3. Hasil persentase dari uji coba lapangan utama terhadap 8 anak mencapai hasil 82 %, dan hasil uji coba lapangan operasional terhadap 15 anak mencapai hasil 90 %.

Hasil persentase tersebut, semua dalam kategori “sangat layak”. Jadi media

PONDASI sangat layak dan sangat baik digunakan untuk menstimulasi kemampuan *problem solving* anak usia dini.

Saran

Berdasarkan paparan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru melihat semangat dan antusiasme anak dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media PONDASI, maka hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan masukan guru dalam mengajar pembelajaran dengan menggunakan media PONDASI ini untuk kemampuan *problem solving* anak kelompok B. Selain itu dalam penggunaan media PONDASI di dalam kelas perlu adanya guru pendamping agar lebih efektif pada saat kegiatan pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini hanya meneliti pada kemampuan *problem solving* anak saja, sehingga bagi peneliti lain dapat mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai media PONDASI ini untuk aspek perkembangan lainnya yang tidak hanya mencakup kemampuan *problem solving* saja.

Demikianlah dari penulis, semoga penelitian pengembangan ini bermanfaat dan dapat dijadikan bahan penelitian untuk penelitian selanjutnya oleh peneliti lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asmariyani. A. 2016. Konsep Media Pembelajaran PAUD. Jurnal Al-Afkar, 5(1).
- Atiasih, 2020. Pengaruh Media Balok Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. Tesis. Tasikmalaya: Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia
- Dewi, K. 2017. Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96.
- Hanafi, I., Sumitro, A.E. 2019. Perkembangan Kognitif Menurut “Jean Piaget” Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2).
- Khairi, H. 2018. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. Jurnal Warna, 2(2), 15-28.
- Lestari, L.D. 2020. Pentingnya Mendidik Problem Solving Pada Anak Melalui Bermain. Jurnal Pendidikan Anak, 9(2), 100-108.
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman, 13(1), 116-152.
- Marwati, T. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional ke

- 5, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Yogyakarta, 30 Juni.
- Maslich, I.Y. 2016. Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) Bagi Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: UNY.
- Maulidya, A. 2018. Berpikir Dan Problem Solving. Ihya al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab, Vol 4, No 1.
- Mu'min, A.S. 2013. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan, Vol 6, No 1, Hal 89-99.
- Oktaviana, D., Prihatin, I., & Fahrizar, F. 2020. Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Contextual Teaching And Learning Dalam Pencapaian Kemampuan Pemecahan Masalah. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. Volume 9, No. 1, Hal 1-11.
- Permendikbud. Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Permendikbud. Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Retnaningrum, W. 2016. Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(2), 207-208.
- Rohman, Muhammad & Sofan Amri. 2013. Strategi Dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustakaraya
- Sari, Y.R., Jaya, M.T., & Anggraini, G.F. 2018. Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Pendidikan Anak, 4(1).
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y.N. 2014. Metode Pengembangan Kognitif. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia
- Sulasamono, B.S. 2012. Problem Solving, Signifikansi, Pengertian Dan Ragamnya. Jurnal Satya Widya, 28(2), 155-166.
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta. Kencana Prenada. Media Group
- Suwatra, I.W., Magta, M., & Aprillia, L.C. 2015. Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Problem Solving Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 24(2), 185-193.
- Trianto, 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI. Jakarta: Kencana (online) Diakses 2 Desember 2020 https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=LFFADwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA101&dq=buku+Desain+Pengembangan+Pembelajaran+Tematik+Bagi+Anak+Usia+Dini+TK/RA+%26+Anak+Usia+Kelas+Awal+SD/MI&ots=qIKoPxsLQm&sig=9YZQ0V6arSiNnPaeVGedLP0nLH8&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20Desain%20Pengembangan%20Pembelajaran%20Tematik%20Bagi%20Anak%20Usia%20Dini%20TK%20FRA%20%26%20Anak%20Usia%20Kelas%20Awal%20SD%20FMI&f=false
- Utami, O.L., Utami, S.I., & Sarumpaet, N. 2018. Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kogniti Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. PGPAUD. Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD, 3(2), 175-180.