

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU KAIN UNTUK ANAK USIA 3-4 TAHUN PADA MATERI TAMAN HIBURAN DI KB-RA FATTAHUL HUDA PUNGPUNGAN-BOJONEGORO

Yunita Milasari

Mahasiswa S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya,
yunita.milasari@gmail.com

Prof. Dr. Rusijono, M.Pd.

Dosen S1 Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, rusijono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan dan keefektifan media buku kain yang dikembangkan untuk anak kelompok bermain (KB) usia 3-4 tahun Lembaga RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro. Media buku kain dikemas dalam bentuk media yang bisa dibongkar pasang yang didalamnya memuat materi tentang mengenal ukuran benda, yang ditujukan untuk melatih anak dalam mengurutkan ukuran benda, sehingga anak dapat lebih aktif belajar serta dapat meningkatkan perkembangan berfikir logis pada anak. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok bermain (KB) usia 3-4 tahun Lembaga RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan R&D. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur, dan observasi. Teknik analisis data menggunakan non parametrik yaitu sign test (uji tanda) dari hasil observasi 2 pengamat. Pada uji validitas item soal dinyatakan valid sedangkan uji reliabilitas dinyatakan reliabel. Hasil analisis data menunjukkan bahwa: 1) media buku kain yang dikembangkan dengan materi mengenal ukuran dalam meningkatkan perkembangan berfikir logis pada anak dikatakan layak dari aspek materi maupun media. Pada ahli materi, setelah dilakukan revisi dua kali dikategorikan sangat baik dengan presentase 100% sedangkan ahli media dikategorikan sangat baik dengan presentase 93,3%. 2) Hasil uji coba yang dilakukan secara perseorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar menunjukkan bahwa media buku kain yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan dua analisis diatas dapat disimpulkan bahwa media buku kain yang dikembangkan layak digunakan. Uji non parametrik sign test (uji tanda) hasil posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan tabel binomial, dengan $N=13$, dan $p=5$ diperoleh tabel p tabel = 0,291. Serta taraf kesalahan sebesar 5% (0,05), maka harga 0,291 lebih besar dari 0,05 ($0,291 > 0,05$) dengan demikian H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media buku kain yang dikembangkan materi pokok mengenal ukuran pada sub tema taman hiburan untuk meningkatkan hasil belajar anak kelompok bermain (kb) usia 3-4 tahun Lembaga RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Buku Kain, Berfikir logis, Mengenal Ukuran, Kemampuan Kognitif Anak

Abstract

This study aims to determine the feasibility and effectiveness of media developed cloth books for children in group play (kb) aged 3-4 years Fattahul Huda Pungpungan RA Institute of Bojonegoro. The media guide is packaged in a fabric that can be assembled media that are contained within a matter of knowing the size of the object, which is intended to train the child to sort the size of the object, so that children can be more actively studied and may increase the development of logical thinking in children. The subjects of this study were children of play groups (kb) aged 3-4 years RA Institution Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro. Development model used is a model of R & D. Methods of data collection using structured interviews, and observation. Data were analyzed using non-parametric sign test (test pins) on the observation of two observers. On the matter of the validity test items declared invalid while the reliability test revealed reliable. The result showed that: 1) media developed cloth books with familiar material size in enhancing the development of logical thinking in children is feasible from the aspect of material and media. In subject matter experts, after a revised twice categorized very well with a percentage of 100% while the media experts are categorized very well with a percentage of 93.3%. 2) The results of trials conducted in individual, small group, and large group indicates that the media developed cloth books included in the excellent category. Based on the two above analysis it can be concluded that the fabric book media developed feasible use. Non-parametric test sign test result of posttest of experiment group and control group showed that there was a significant difference between experimental group and control group based on binomial table, with $N = 15$, and $p = 6$ obtained table p table = 0,304. And the error rate of 5% (0.05), then the price of 0.304 is greater than 0.05 ($0.304 > 0.05$) thus H_0 rejected and H_a accepted. It can be concluded that

the media developed cloth book subject matter knowing the size of the sub-theme amusement park to improve the learning outcomes of children in group play (kb) aged 3-4 years Fattahul Huda Pungpungan RA Institute of Bojonegoro.

Keywords: Development, Media Books Fabrics, logical thinking, Getting to know the size, Cognitive Development Of Children

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan dalam melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat memberikan pengaruh bagi peserta didik (anak) dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuannya agar adanya keaktifan anak dalam kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran terdapat suatu sistem yang melibatkan berbagai komponen, antara lain pendidik (guru), peserta didik (siswa/anak), materi, metode, sumber belajar, dan media pembelajaran serta penilaian.

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dimana untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Jadi dapat dikatakan bahwa kegiatan pendidikan adalah untuk mendorong siswa agar lebih aktif dalam membentuk dirinya sehingga akan mampu membentuk manusia-manusia yang mandiri dan berakhlak mulia berguna bagi bangsa dan negara..

Berdasarkan hasil observasi dengan menggunakan metode wawancara pada salah satu guru Kelompok Bermain dan Kepala Sekolah KB-RA Fattahul Huda bahwa proses belajar mengajar masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi di depan kelas kemudian peserta didik mendengarkan, memahami dan mencatat materi yang disampaikan. Guru disini menjadi sumber belajar utama, padahal sumber belajar disekolah tidak hanya guru saja. Sementara itu dari hasil observasi pada saat proses belajar mengajar di kelas, media yang digunakan dalam bidang pengembangan kognitif dengan tema rekreasi (sub tema Taman Hiburan) masih kurang. Anak masih kurang memahami materi taman hiburan, khususnya untuk materi mengenal atau membedakan ukuran dengan media yang sudah ada di sekolah. Media yang ada di sana berupa media bermain dan untuk sarana prasarana disekolah tersebut kurang mendukung jika diberikan audio maupun video..

Media yang digunakan dalam pengembangan kognitif dengan tema rekreasi (sub tema Taman Hiburan) khususnya pada materi mengenal ukuran masih kurang. Anak masih kurang memahami materi taman hiburan dengan media yang sudah ada di sekolah. Di lihat dari hasil observasi awal, juga didapatkan data bahwa dari 18

anak, terdapat 11 anak mendapatkan nilai yang menunjukkan bahwa anak belum memahami materi. Tujuan pengembangan media buku kain adalah menghasilkan produk media buku kain, mengetahui keefektifan penggunaan media buku kain untuk bidang pengembangan kognitif anak. Dalam hal ini, media buku kain digunakan sebagai media untuk mengukur tingkat pemahaman anak dalam mengetahui ukuran benda. Media ini sebagai media edukasi anak dalam belajar sekaligus bermain untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak

Menurut Januszewsky dan Molenda (2008:1) definisi teknologi pendidikan yaitu studi dan etika praktek untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola teknologi yang sesuai dan sumber daya. Pengembangan media buku kain termasuk dalam bidang garapan penciptaan (*creating*). *Creating* mengacu pada pembuatan materi atau media yang berdasarkan pada penelitian, teori, dan praktik yang melibatkan peningkatan lingkungan belajar siswa. Kawasan penciptaan (*creating*) memungkinkan peneliti untuk mengembangkan suatu media yang bermanfaat untuk mengatasi masalah belajar siswa/anak.

Pengembangan adalah kegiatan yang menghasilkan rancangan atau produk yang dapat dipakai untuk memecahkan masalah. Kegiatan pengembangan ditekankan pada pemanfaatan teori-teori, konsep-konsep, prinsip-prinsip, atau temuan-temuan penelitian untuk memecahkan masalah (Rusijono dan Mustaji, 2008:39).

Menurut Kristanto (2016:4) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan mahasiswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Menurut Newby dalam Kristanto (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas. Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah

lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Buku merupakan salah satu dari bahan ajar yang digunakan sebagai bahan penunjang dalam proses pembelajaran. Menurut *National Centre For Competency Based Training (2007)*, bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru untuk instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Dari paragraf - paragraf diatas diperlukan adanya usaha untuk lebih meningkatkan kemampuan kognitif (berfikir logis) anak dengan mengembangkan sebuah media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran . Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif (Munadi, 2013:7). Materi yang disajikan untuk mencapai kemampuan kognitif anak dan memungkinkan anak untuk melakukan pembelajaran mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah. Karena masih kurangnya media dalam mengenalkan anak dengan materi mengenal ukuran, maka peneliti memilih untuk mengembangkan media buku kain. Menurut Menurut Prastowo (2015:17) bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan untuk proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Misalnya buku pelajaran, modul, handout, LKS, model atau maket, bahan ajar audio, bahan ajar interaktif, dan sebagainya. Disamping itu menurut Stewing (Santoso;2008) ada tiga manfaat buku bergambar, yaitu : (1) membantu masukan bahasa kepada anak-anak, (2) memberikan masukan visual bagi anak-anak, dan (3) menstimulasi kemampuan visual dan verbal anak-anak.

Model pengembangan yang dipilih adalah model pengembangan *Research and Development (R&D)*, karena dalam setiap pelaksanaannya lebih terkontrol, dimana dalam proses produksi harus melalui tahap uji coba dan revisi untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media buku kain. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka adanya pengembangan media buku kain dalam pembelajaran sangat penting karena membantu dalam memecahkan permasalahan belajar dan diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kognitif (berfikir logis) anak.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas diperlukan Pengembangan Media Buku Kain untuk Anak Usia 3-4 Tahun pada Materi Taman Hiburan di KB-RA Fattahul Huda Pungpungan-Bojonegoro, masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah media buku kain yang dikembangkan pada materi pokok taman hiburan pada tema rekreasi

layak digunakan untuk anak KB (Kelompok Bermain) di RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro

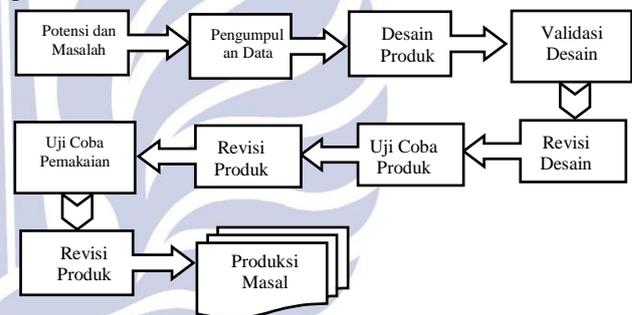
2. Apakah penggunaan media buku kain materi pokok taman hiburan pada tema rekreasi dapat meningkatkan perkembangan kognitif (berfikir logis) anak KB (Kelompok Bermain) di RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro

METODE

Model pengembangan yang digunakan peneliti dalam penelitian pengembangan media modul menggunakan model pengembangan *Research and Development (R & D)*. Sugiyono (2015:298) mendefinisikan *Research and Development* dalam pendidikan adalah;

“*Research and development is a process used develop and validate educational product.*”

Dari definisi tersebut dapat dipahami penelitian dan pengembangan merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.



Bagan model pengembangan R&D (Sugiyono, 2015:298)

Subjek uji coba adalah pihak-pihak yang terkait dalam kegiatan penelitian, antara lain:

- a. Ahli materi, yaitu dosen Jurusan PG-PAUD yang berada di bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).
- b. Ahli media, yaitu dosen Jurusan Teknologi Pendidikan yang berada di bidang pengembangan media.
- c. Anak KB di RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro. Kelas KB A sebagai kelompok eksperimen dan kelas KB B sebagai kelompok kontrol.

Desain observasi dalam penelitian ini menggunakan teknik desain *Control Group Design* yang dilakukan dengan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

$$E - O_1 \times O_2$$

$$K - O_3 - O_4$$

(Sugiyono, 2015:74-75)

Keterangan:

O1 & O3 = Test awal untuk melihat kemampuan awal anak sebelum treatment dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

O2 & O4 = Test akhir untuk melihat kemampuan akhir setelah treatment dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

K = kelas kontrol (kelas yang menggunakan metode konvensional tanpa menggunakan media buku kain)

E = kelas eksperimen (kelas yang menggunakan media buku kain sebagai penunjang proses pembelajaran)

X = Perlakuan atau treatment berupa pembelajaran menggunakan media

Metode Pengumpulan data menggunakan wawancara terstruktur, dan Observasi. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data yang dijadikan patokan untuk menentukan kelayakan media. observasi digunakan untuk menentukan keefektifan media yaitu dengan mengamati kemampuan kognitif (berfikir logis) anak sebelum dan sudah menggunakan media buku kain.

Data kualitatif yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media berupa masukan, kritik, dan saran akan dianalisis secara diskriptif sebagai acuan untuk merevisi media. Teknik wawancara terstruktur ini dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Arikunto 2010:244)

Dari perhitungan menggunakan rumus tersebut, selanjutnya akan dimaknai dengan menggunakan kriteris penilaian sebagai berikut:

Tabel Tingkat Kelayakan Kriteria Revisi Produk

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Kurang Baik
21% - 40%	Tidak Baik
< 21%	Sangat Tidak Baik

Maksud dari kriteria diatas adalah apabila angka persentase menghasilkan rentang nilai sesuai dengan tabel diatas maka agar menunjukkan kriteria sesuai persentase yang dihasilkan.

Menghitung data yang diperoleh dari hasil uji kemampuan anak dari nilai *pre-test* dan *post-test* maka untuk mengetahui apakah media yang digunakan telah efektif, data tersebut dihitung dengan menggunakan rumus uji non parametrik *Sign Test* (uji tanda). *Sign Test* (Uji Tanda) digunakan untuk menguji hipotesis

komparatif dua sampel yang berkorelasi, bila datanya berbentuk ordinal. Teknik ini dinamakan uji tanda (*Sign Test*) karena data yang akan dianalisis dinyatakan dalam bentuk tanda-tanda, yaitu tanda positif (+) dan tanda negatif (-).

Hipotesis Nol (H_0) yang di uji adalah : $p(X_A > X_B) = p(X_A < X_B) = 0,5$. Peluang berubah dari X_A ke X_B = peluang berubah dari X_B ke $X_A = 0,5$,atau peluang untuk memperoleh beda tanda yang bertanda positif sama dengan peluang untuk memperoleh beda tanda yang negatif. Jadi, kalau tanda positif jauh lebih banyak dari negatifnya, dan sebaliknya, maka H_0 ditolak. X_A = nilai setelah adanya perlakuan (*treatment*). Dan X_B = nilai sebelum ada perlakuan. H_0 juga dapat diketahui berdasarkan media dari kelompok yang diobservasi. Jika jarak antara median dengan tanda positif dan negatif sama nol, maka H_0 diterima. Jika $(X_A - X_B)$ menunjukkan nilai perbedaan, dan m menunjukkan median dari perbedaan ini, maka uji tanda dapat digunakan untuk menguji $H_0 : m = 0$ dan $H_a \neq 0$ dengan peluang masing-masing 0,5. Jadi $H_0 : p = H_a ; p = 0,5$. (Sugiyono, 2018; 167-168)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Potensi dan Masalah

Studi pendahuluan langsung di RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro melalui kegiatan wawancara diperoleh data:

- Sumber belajar anak berupa materi yang disampaikan oleh guru
- Rasa ingin tahu anak dan motivasi untuk belajar dari anak tinggi
- Kurang mendukungnya jika diberikan media berupa audio maupun video
- Nilai perkembangan anak pada pengembangan kognitif khususnya pada materi taman hiburan masih sedikit anak yang mendapatkan nilai di atas kriteria kemampuan yang telah ditetapkan.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data melalui wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data awal yang meliputi informasi dari guru kelas tentang kondisi kelas saat proses pembelajaran dilaksanakan, anak, materi serta permasalahan belajar siswa di sekolah. Dan pada kepala sekolah untuk mengetahui kondisi sekolah. Selain itu, peneliti mengumpulkan dokumen seperti RPPH, Prota, Promes, Modul Sekolah, dll.

3. Desain Produk
Pengembangan rancangan dan desain materi dan desain media yang akan dikembangkan, yaitu; Materi media buku kain dan Desain media buku kain berupa ukuran serta desain setiap bagian dari media buku kain.
4. Validasi Desain
Meliputi uji coba terhadap materi dan media pembelajaran (produk media).
 - (1) Ahli Materi, hasil reviewer oleh ahli materi setelah dilakukan revisi sebanyak dua kali didapatkan persentase sebesar 100% termasuk dalam kategori “sangat baik”.
 - (2) Ahli Media, hasil reviewer ahli media didapatkan persentase sebesar 93,3 % termasuk dalam kategori “sangat baik”.
5. Revisi Desain
Revisi ini dilakukan untuk menyempurnakan kembali materi dan media melalui kritik atau saran penilaian dari ahli materi dan ahli media buku kain.
6. Uji Coba Produk
Dilakukan uji coba dalam skala perseorangan dan skala kelompok kecil. Dengan hasil review:
 - (1) Uji coba perseorangan dilakukan oleh 2 anak, didapatkan persentase sebesar 87,5% termasuk dalam kategori “sangat baik”.
 - (2) Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 5 anak, didapatkan persentase sebesar 81,5% termasuk dalam kategori “sangat baik”.
7. Revisi Produk
Tahap revisi produk ini dilakukan berdasarkan saran yang didapat setelah melakukan uji coba produk pada anak dengan kelompok yang terbatas. Tahap ini dilakukan untuk menyempurnakan produk yang telah dibuat. Pada tahap ini pengembang sudah melakukan revisi produk berdasarkan hasil pengamatan observasi media pada uji coba perseorangan dan uji coba kelompok kecil yang sudah didapat..
8. Uji Coba Pemakaian
Uji coba pemakaian dilakukan dalam uji coba kelompok besar dengan sampel sejumlah 15 anak. Hasil uji coba pemakaian atau kelompok besar didapatkan persentase sebesar 84 % termasuk dalam kategori “sangat baik”.
9. Revisi produk
Setelah melakukan uji coba pemakaian, produk direvisi kembali jika masih terdapat kekurangan. Pada tahap revisi ini, dilakukan untuk memperbaiki produk agar produk lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran. Revisi produk ini juga digunakan untuk pengecekan

secara keseluruhan pada produk agar baik dan layak digunakan.

10. Produksi masal

Dalam tahap ini pengembang tidak melakukan secara masal, hanya pengembangan di RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro. Karena keterbatasan dari berbagai faktor; keterbatasan biaya, waktu dan juga lingkungan permasalahan sekolah yang berbeda.

Untuk mengetahui hasil dari penelitian secara keseluruhan perlu dilakukan adanya Uji non parametrik *Sign Test* (Uji Tanda).

Berikut adalah data *pre-test* dan *post-test* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada anak KB RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro pada materi mengenal ukuran, dengan menggunakan uji kemampuan yang didapat dari metode observasi sebagai berikut

Hasil Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Pre test Kelas Eksperimen</i>				<i>Pre test Kelas Kontrol</i>			
Data Pengamat	Data Pengamat	Beda	Rank Perubahan	Data Pengamat	Data Pengamat	Beda	Rank Perubahan
1	2			1	2		
12	12	0	3	11	10	1	4
13	11	1	4	11	11	0	3
12	11	1	4	10	10	0	3
12	10	2	5	12	10	2	5
10	10	0	3	10	10	0	3
10	11	-1	2	10	12	-2	1
10	11	-1	2	10	11	-1	2
10	11	-1	2	10	10	0	3
12	10	2	5	12	10	2	5
12	11	1	4	11	10	1	4
10	11	-1	2	11	12	-1	2
12	10	2	5	10	11	-1	2
10	11	-1	2	10	11	-1	2
10	12	-2	1	10	11	-1	2
11	12	-1	2	10	10	0	3

Data di atas, merupakan data hasil penelitian, untuk memperoleh kesimpulan data tersebut, maka data dalam penelitian diolah melalui teknik pengujian hipotesis. Untuk pengujian dengan menggunakan *Sign Test*, maka data yang akan di analisis adalah data ordinal atau dalam bentuk peringkat. Data di susun kembali dalam tabel berikut

Tingkat Perubahan Data Uji Kemampuan *Pre test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Tingkat Perubahan		Arah	Tanda
	<i>Pre test Kelas Eksperimen</i>	<i>Pre test Kelas Kontrol</i>		
1.	3	4	3 < 4	+
2.	4	3	4 > 3	-
3.	4	3	4 > 3	-
4.	5	5	5 = 5	=
5.	3	3	3 = 3	=
6.	2	1	2 > 1	-
7.	2	2	2 = 2	=
8.	2	3	2 < 3	+
9.	5	5	5 = 5	=
10.	4	4	4 = 4	=
11.	2	2	2 = 2	=
12.	5	2	5 > 2	-
13.	2	2	2 = 2	=
14.	1	2	1 < 2	+
15.	2	3	2 < 3	+

Dari hasil *Pre test* yang dilakukan di kelas Ekperimen dan kelas Kontrol, menunjukkan bahwa anak memiliki

tingkat kemampuan yang sama ketika pembelajaran belum menggunakan media.

Hasil Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

<i>Post test Kelas Eksperimen</i>				<i>Post test Kelas Kontrol</i>			
Data Pengamat 1	Data Pengamat 2	Beda	Rank Perubahan	Data Pengamat 1	Data Pengamat 2	Beda	Rank Perubahan
14	14	0	3	14	13	1	4
15	14	1	4	12	13	-1	2
16	16	0	3	11	11	0	3
15	14	1	4	12	13	-1	2
15	13	2	5	13	11	2	5
16	14	2	5	13	12	1	4
14	14	0	3	12	11	1	4
16	16	0	3	12	10	2	5
15	15	0	3	11	12	-1	2
14	14	0	3	10	11	-1	2
15	13	2	5	12	14	-2	1
12	14	-2	1	11	11	0	3
13	14	-1	2	14	12	2	5
15	13	2	5	11	11	0	3
16	16	0	3	10	11	-1	2

Data di atas, merupakan data hasil penelitian, untuk memperoleh kesimpulan data tersebut, maka data dalam penelitian diolah melalui teknik pengujian hipotesis. Untuk pengujian dengan menggunakan *Sign Test*, maka data yang akan di analisis adalah data ordinal atau dalam bentuk peringkat. Data di susun kembali dalam tabel berikut :

Tingkat Perubahan Data Uji Kemampuan *Post Test* Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Tingkat Perubahan Menurut		Arah		Tanda	
	<i>Post test Kelas Eksperimen</i>	<i>Post test Kelas Kontrol</i>				
1.	3	4	3	<	4	-
2.	4	2	4	>	2	+
3.	3	3	3	=	3	=
4.	4	2	4	>	2	+
5.	5	5	5	=	5	=
6.	5	4	5	>	4	+
7.	3	4	3	<	4	-
8.	3	5	3	<	5	-
9.	3	2	3	>	2	+
10.	3	2	3	>	2	+
11.	5	1	5	>	1	+
12.	1	3	1	<	3	-
13.	2	5	2	<	5	-
14.	5	3	5	>	3	+
15.	3	2	3	>	2	+

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat tanda (+) sebanyak 8, tanda (-) sebanyak 5, dan tanda (=) sebanyak 2. karena, dari N=15 terdapat 2 yang arahnya sama (=), maka yang bertanda sama (=) tidak ikut dihitung, jadi N=13. Berdasarkan tabel binomial, dengan N=13, dan p=5 diperoleh tabel p tabel = 0,291. Serta taraf kesalahan sebesar 5% (0,05), maka harga 0,291 lebih besar dari 0,05 (0,291 > 0.05). dengan demikian Ho di tolak dan Ha diterima. Data tersebut diperoleh dari pengamatan yang di lakukan di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dengan melihat perbandingan nilai post test kelas eksperimen (pembelajaran dengan penggunaan buku kain) dan post test kelas kontrol (pembelajaran menggunakan media lain/bukan buku kain).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yaitu Penggunaan media Buku Kain dapat

meningkatkan kemampuan kognitif pada materi mengenal ukuran sub tema taman hiburan di KB RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro.

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Hasil Penilaian Kelayakan Media
Berdasarkan perhitungan validasi media/ penilaian kelayakan dari ahli materi melalui wawancara terstruktur diperoleh hasil penilaian sebesar sebesar 100% serta dari ahli media 93,3%, pada kriteria penilaian menunjukkan bahwa media buku kain yang telah dikembangkan dikategorikan sangat valid, sangat efektif, atau sangat baik untuk dapat digunakan tanpa revisi sesuai dengan kriteria hasil penilaian yang telah diuraikan pada bab tiga dalam table criteria Ridwan. Selain itu, berdasarkan hasil uji coba produk atau media buku kain pada anak KB RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro diperoleh hasil angket penilaian media pada uji coba perseorangan sebesar 87,5%, dalam uji coba kelompok kecil sebesar 81,5% dan untuk uji coba kelompok besar atau uji coba pemakaian diperoleh 84%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media buku kain pada materi mengenal ukuran pada sub tema taman hiburan yang dikembangkan telah layak digunakan pada kegiatan pembelajaran.
2. Hasil Penilaian Keefektifan Media
"Pengembangan Media Buku Kain Untuk Anak Usia 3-4 tahun di KB RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro" dapat menghasilkan kesimpulan sesuai data yang telah diperoleh sebagai berikut :
Hasil penilaian keefektifan media diperoleh dari pengukuran signifikansi nilai pre-test dan post test 15 anak KB-RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro pada materi mengenal ukuran sub tema taman hiburan dengan menggunakan uji non parametrik *Sign test* (Uji Tanda) . Berdasarkan perhitungan yang telah diuraikan pada bab IV, diketahui terjadi peningkatan hasil belajar berupa nilai pada tes kemampuan yang diperoleh anak KB RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro. Hal ini ditunjukkan berdasarkan pada pengujian hipotesis Sign Test, bahwa terlihat tanda (+) sebanyak 8, tanda (-) sebanyak 5, dan tanda (=) sebanyak 2. Berdasarkan tabel binomial, dengan N=13, dan p=5 diperoleh tabel p tabel = 0,291. Serta taraf kesalahan sebesar 5% (0,05), maka harga 0,291

lebih besar dari 0,05 ($0,291 > 0,05$). dengan demikian H_0 di tolak dan H_a diterima. Sehingga terlihat perbedaan yang signifikan antara hasil post test (siswa yang belum menggunakan media buku kain) dan post test (siswa telah menggunakan media buku kain) dengan adanya penjabaran diatas maka dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media buku kain pada materi mengenal ukuran pada sub tema taman hiburan dinyatakan mampu meningkatkan perkembangan kognitif pada materi mengenal ukuran pada sub tema taman hiburan untuk anak KB-RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro..

Dengan adanya penjabaran sebelumnya maka, dapat disimpulkan dengan pedoman hasil keseluruhan bahwa media buku kain “mengetahui ukuran sub tema taman hiburan” dapat membantu memecahkan masalah belajar pada anak usia 3-4 Tahun KB-RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro terutama pada materi mengenal ukuran sub tema taman hiburan tema rekreasi. Dengan adanya pernyataan tersebut maka media buku kain yang dikembangkan layak dan dapat digunakan secara efektif oleh Guru untuk anak KB-RA Fattahul Huda Pungpungan Bojonegoro

3. Saran

Beberapa saran yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media modul ini antara lain :

1. Saran Pengguna
 - a. Sebelum menggunakan buku kain sebaiknya melihat petunjuk dari buku pedoman terlebih dahulu.
 - b. Fahami terlebih dahulu cara penyampaian materi pada buku kain agar dapat membimbing anak dalam memahami materi yang terdapat pada media buku kain.
 - c. Penggunaan media buku kain dapat digunakan untuk belajar secara individu mandiri baik dirumah maupun disekolah.
2. Saran Pengembang Lebih Lanjut
 - a. Pengembang seharusnya mencari tambahan materi mengenai tentang mengenal ukuran pada sub tema taman hiburan dalam media buku kain agar pemahaman isi materinya luas dan berkembang sesuai dengan berjalanya waktu.

- b. Pengembangan media buku kain tidak hanya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran melainkan kemampuan pengembang media itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- Januszewski, Alan and Molenda, Michael. 2008. *Educational technology: A Definition With Commentary*. New York & London: Lawrence Erlbaum Associates
- Kristanto, Andi. 2010. “Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya”, *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2) :12-25.
- Kristanto, Andi. 2011. *Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/TV Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 11 No. 1, April 2011 (12-22), Universitas, Negeri Surabaya*
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: Gaung Persada Press
- Prastowo, A.2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan)*. Jogjakarta: DIVA Press
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Statistika Non Parametris Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta