PENGEMBANGAN MEDIA *BOX ANIMALS* PADA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI DI TK AL-MADANI HAFIZ RIDHA T.A 2023/2024

Mawaddah Simanungkalit[1], Novita Friska[2]
[1,2]FKIP Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia
Alamat e-mail : [1]mawaddahsimanungkalit@umnaw.ac.id,
[2]novita.frizka@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This development research bear an objective to determine the feasibility of learning media, namely media box animals which is equipped with a guidebook for the use of media in early childhood learning activities. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D) with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The focus of this research is the development of media box animals equipped with a guidebook for media use to facilitate teachers in making and using media box animals. The instruments used to collect data are questionnaires or questionnaires given to validators, namely material expert validators, and media expert validators. Interview instruments given to teachers before and after using media box animals developed in this study. Based on the validation results from material expert validators, a score of 94.5% was obtained with the category "Very Feasible", and the results of media expert validators obtained a score of 94.5% with the category "Very Decent". The results of the teacher interview also stated that media box animals are suitable for use in early childhood learning activities. Based on the assessment score criteria, it can be said that the Development of Media box animals in Early Childhood which is equipped with a guidebook for the use of media developed is valid and very feasible for use in the early childhood learning process.

Keywords: Learning Media, Box Animals, Early Childhood

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yaitu media box animals yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media pada kegiatan pembelajaran anak usia dini. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development) ,implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Fokus penelitian ini adalah pengembangan media box animals yang dilengkapi buku panduan penggunaan media untuk memudahkan guru dalam membuat dan menggunakan media box animals. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket atau kuisioner yang diberikan kepada validator, yaitu validator ahli materi, dan validator ahli media. Instrumen wawancara yang diberikan kepada guru sebelum dan sesudah menggunakan media box animals yang dikembangkan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil validasi dari validator ahli materi didapatkan skor sebesar 94,5% dengan kategori “Sangat Layak”, dan hasil validator ahli media didapatkan skor sebesar 94,5% dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil wawancara guru juga menyatakan media box animals layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan kriteria skor penilaian, maka dapat dikatakan bahwa Pengembangan Media box animals Pada Anak Usia Dini yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang dikembangkan sudah valid dan sangat layak untuk digunakan pada proses pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Box Animals*, Anak Usia Dini

A. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni dalam berbagai kehidupan akhir-akhir ini berlangsung sangat pesat, termasuk ilmu pendidikan yang telah berkembang sangat pesat dan terspesialisasi, salah satunya adalah pendidikan anak usia dini (PAUD). PAUD telah berkembang dengan pesat dan mendapat perhatian yang luar biasa diberbagai Negara, karena disadari bahwa mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas perlu mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas perlu disiapkan sejak usia dini.

Di Indonesia pun tidak kalah perhatiannya terhadap PAUD, meskipun agak tersendat karena iklim politik yang jarang kondusif, paling tidak sudah ada Direktoral Jendral yang menangani pendidikan anak usia dini. PAUD membahas pendidikan untuk anak usia 0-6 Tahun, yang memiliki karakter sangat unik dan berbeda dengan anak usia diatasnya bahkan dengan yang seusianya. Oleh karena itu, dipandangan perlu untuk mencari solusi dan strategi pembelajaran yang tepat untuk melayaninya. Strategi pembelajaran anak paud adalah pola umum pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Dalam hal ini pembelajaran PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan diluar perkembangannya serta agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang kependidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia rentang yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur normal,non formal, dan informal (UU No.20 Tahun 2003,Pasal 1 angka 14).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti : kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Secara yurudis, istilah anak usia dini di Indonesia ditujukan kepada anak sejak lahir sampai

dengan usia enam tahun lebih lanjut pasal 1 ayat 14 UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa"Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Selanjutnya, pada pasal 28 tentang pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa "(1) pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, (2) pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal dan informal, (3) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA atau bentuk lain yang sederajat, (4) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA atau bentuk lain yang sederajat, (5) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan (6) ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana diatur ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah."

Pengertian lain yang menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical,inteligence/cognitive, emostional, dan social education.*

Sementara menurut Biechler dan snowman (1993:3) yang dimaksud dengan pendidikan anak usia dini prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan *kindergarten*, sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program kanak-kanak.

Perbedaan batasan usia sebetulnya tidak menjadi masalah kalau konsep pendidikan anak usia dini dengan belajar bermain (*learning through playing)*. Sejauh ini, sistem pendidikan anak usia dini 0-6 tahun di Indonesia memang sudah diterapkan sejak sekitar tahun 1998, banyak lembaga prasekolah yang mengadopsi sistem pendidikan anak usia dini diluar negeri. Meski sistem tersebut kerap "dituduh" tidak sesuai dengan latar budaya kita. Seiring berjalannya waktu dan pemahaman mengenai pendidikan usia anak dini (PAUD).

Adapun kalau diketahui bersama scara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan pelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Adapun

hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, verbalisme, artrinya anak dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru. Kedua, salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya. Ketiga, perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.

Selanjutnya dalam pengembangan media *Box Animals* atau kotak hewan di tujukan untuk anak usia dini di taman kanak-kanak yang berada pada tahap awal dimana mereka mengetahui secara langsung penggunaan media tersebut, dimana para guru memberikan metode yang tepat untuk memberikan bahan pembelajaran kepada anak usia dini yang akan menempuh sekolah ke jenjang berikutnya dengan mengetahui banyak nya ilmu pengetahuan alam yang mereka sebelumnya tidak tahu. Sebagaimana pembelajaran dengan menggunakan media interaktif tidak hanya merangsang perkembangan kognitif saja, tetapi juga dapat merangsang kemampuan kinestetik siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan cara menirukan gerakan obyek berupa hewan yang disediakan dalam media interaktif ataupun objek lainnya yang tersedia (Dwiyogo & Heynoek, 2017. 163). Pembelajaran dengan media interaktif lebih menarik daripada pembelajaran secara konvensional menggunakan buku, karena media pembelajaran interaktif memuat gambar, teks, animasi, dan suara, sehingga anak akan termotivasi untuk belajar (Hardayani & Herlawati, 2016. 20). Dengan adanya media kotak hewan ini maka penggunaan belajar tentang hewan ini guru dapat lebih semangat untuk memberikan materinya terhadap anak usia dini dengan suasana yang ceria dan menyenangkan.

Selain itu, peserta didik juga dapat melihat secara langsung hewan yang ada dan bagaimana cara hidup hewan tersebut didalam hutan atau di kebun binatang. Kemudian memudahkan peserta didik untuk mengetahui alam sekitar yang tidak dia ketahui sebelumnya, sebagaimana menurut Harding, Kaczynski dan Wood, (2005:64), *Blendedlearning* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisonal tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web, dengan tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Dengan pelaksanaan *blendedlearning*, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

Hasil pengamatan terhadap pembelajaran yang ada, dalam aktivitas pelayanan pendidikan Tk Al-

Madani Hafiz Ridha Deli Serdang telah berjalan selama satu tahun dengan didukung oleh sedikit media atau sumber belajar dengan menggunakan LKA atau gambar dan metode yang sudah ada, tapi dalam proses pembelajaran yang berkualitas belum mampu mengembangkan hasil potensi anak menjadi lebih baik, melalui minat, bakat, yang dimiliki oleh peserta didik. Kenyataannya kelebihan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar tersebut tidak selalu lancar seperti yang diharapkan dan tidak sesuai dengan pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Dan pada pendekatan penelitian ini adalah penelitian yang melibatkan antara pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan ini merupakan penggabungan pendekatan penelitian kuantitatif dan kualitatif yang pelaksanaannya dilakukan secara bersamaan (Sugiyono dalam Rangkuti, 2013:397-400).

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih tempat penelitian ini bertempat di Tk Al-Madani Hafiz Ridha Deli Serdang, sekolah ini merupakan suatu tempat pendidikan Taman Kanak-kanak yang masih baru buka di Tahun Ajaran 2021/2022 dan menamatkan anak T.A 2022/2023. Dalam pengembangan media sekolah ini belum banyak menerapkan pembelajaran dengan berbagai media-media, oleh karena itu penting bagi guru untuk memahami pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media *Box Animals* untuk memberikan beberapa sumber belajar dengan menggunakan APE (Alat Peraga Edukatif) bisa memberikan pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Maka dalam keseharian anak-anak hanya diberikan pembelajaran dengan lisan, tulisan dan LKA, pembelajaran tersebut akan membuat anak mudah jenuh dan bosan karena tidak memberikan pelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak, tidak menutup kemungkinan anak akan mengeluh dengan pelajaran kesehariannya. Berdasarkan analisis kelemahan media ini adalah permasalahan atau kelemahan sistem, yaitu kondisi atau situasi yang memperbaiki kesalahan yang pernah terjadi sebelumnya di antara pembuatan media dan penelitian dan untuk mendapatkan hasil dari penelitian tersebut adalah pengembangan terhadap media ini perlu di kembangkan sebaik mungkin.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media *box* animals pada pembelajaran anak usia dini ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *(Research and Development)* atau disebut juga R&D. Metode penelitian ini merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk menciptakan suatu produk tertentu serta membuktikan keefektifan produk yang dibuat. Metode ini digunakan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pengembangan sistematis, yaitu tahap analisis (*Analysis)*, tahap perancangan (*Design)*, tahap pengembangan (*Development)*, tahap implementasi (*Implementation*) dan tahap evaluasi (*Evaluation)*. Menurut Benny A. dalam (Sari, 2017:93) model ADDIE merupakan salah satu model pengembangan yang bersifat lebih generik sehingga model ini dapat dipakai untuk beragam macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran serta media pembelajaran dan bahan ajar. Untuk menghasilkan produk tertentu

digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2011 :297). Dalam penelitian ini mengunakan metode R & D karena hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan produk media *box animals*. Subjek pada penelitian ini adalah pengembangan media *box animals* pada pembelajaran anak usia dini. Objek pada penelitian ini adalah pengembangan media *box animals* pada pembelajaran anak usia dini.

Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini data yang dihasilkan yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengisian angket yang dilakukan oleh para ahli yaitu dosen ahli media dan ahli materi. Pada penelitian ini digunakan uji validitas para ahli menggunakan angket yang memiliki rentang skor 1-5. Skor yang diperoleh dari hasil angket tersebut akan diubah sesuai kriteria yang telah dibuat. Hasil uji validitas ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penilaian oleh para ahli tersebut diberikan skor penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1 Ketentuan Skor Penilaian Angket

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
2	Tidak Setuju/Tidak Baik
3	Kurang Setuju/ Cukup
4	Setuju/ Baik
5	Sangat Setuju/ Sangat Baik

Berdasarkan data yang telah diperoleh maka akan dihitung rata-rata skor dengan menggunakan rumus yang dikutip dalam (Rakasiwi et al., 2019:62) sebagai berikut : $Persentase\ Kelayakan$ (%)= $skor\ yang\ diperoleh\ skor\ maksimal$ ×100%. Kemudian untuk menentukan kelayakan produk, dapat melihat tabel kriteria kelayakan media sebagai berikut:

Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media

Skor	Persentase Pencapaian	Kategori	Konversi
5	80% - 100%	Sangat Layak	Layak
4	60% - 79%	Layak	
3	40% - 59 %	Cukup Layak	
2	20% - 39 %	Kurang Layak	Tidak Layak
1	0% - 19%	Sangat Kurang Layak	

Berdasarkan tabel kriteria kelayakan media tersebut, media *box animals* pada pembelajaran anak usia dini dapat dikatakan layak untuk diuji cobakan apabila hasil analisis data yang diperoleh mencapai skor dengan rentang 40% hingga 100% oleh para ahli materi dan ahli media.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Produk

Dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran *Box Animals* menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan pengembangan sistematis, yaitu tahap analisis (*Analysis)*, tahap perancangan (*Design)*, tahap pengembangan (*Development)*, tahap implementasi (*Implementation*) dan tahap evaluasi (*Evaluation)*. Akan tetapi, prosedur pengembangan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*developmental*) saja, hal tersebut

dikarenakan pada penelitian ini hanya untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran media *box animals* pada pembelajaran anak usia dini saja.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Validasi Ahli Materi

Produk media *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang telah dikembangkan, kemudian dilakukan validasi ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk. Validasi ahli materi ini dilaksanakan pada hari Jum'at 16 Februari 2024 dengan validator ahli materi yaitu Bapak Sujarwo, M.Pd. selaku Dosen FKIP prodi PGSD dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi berupa angket. Angket validasi ini menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban yaitu 5 sangat baik, 4 baik, 3 cukup baik, 2 kurang baik, serta 1 tidak baik. Adapun rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat

Persentase Kelayakan	Ps = $\frac{52}{55}$ x 100% Ps = 0,945 x 100% Ps = 94,5 %
Kategori	**Sangat Layak**

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil penilaian oleh ahli materi dengan memperoleh nilai keseluruhan 94,5 %. Berdasarkan tabel menurut Widoyoko:2022 bahwa hasil penilaian ahli materi termasuk kategori "Sangat Layak" yaitu terletak pada rentang 83% -100%.

a. Validasi Ahli Media

Persentase Kelayakan	Ps = $\frac{53}{55}$ x 100% Ps = 0,945 x 100% Ps = 94,5 %
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa hasil penilaian oleh ahli media dengan memperoleh nilai keseluruhan 94,5%. Berdasarkan tabel menurut Widoyoko:2022 bahwa hasil penilaian ahli materi termasuk kategori "Sangat Layak" yaitu terletak pada rentang 83% -100%.

Tahap Implementasi *(Implementation)*

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu lembaga, yaitu dilakukan oleh pendidik anak usia dini yang merupakan guru di TK Al Madani Hafiz Ridha Deli Serdang yaitu Ibu Elvi selaku guru kelompok B di TK Al Madani Hafiz Ridha Deli Serdang. Tahap implementasi dilakukan untuk melihat apakah media *box animals* dilengkapi buku panduan penggunaan media dapat berguna dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini dan mempermudah guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *box animals* tersebut.

Implementasi dilakukan langsung oleh guru Nabila Zahrani. di TK Al Madani Hafiz Ridha Deli Serdang, untuk melakukan uji sampel kecil penggunaan media *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media selama proses pembelajaran sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 18 oktober 2023, 19 oktober 2023. Kemudian dilakukan wawancara langsung kepada guru untuk

mengetahui hasil implementasi penggunaan media *box animals* yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media.

Hasil wawancara dari guru berupa tanggapan guru selama menggunakan media *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media, jika terdapat revisi digunakan untuk mengevaluasi media *box animals* yang telah dibuat, dan jika tidak terdapat revisi maka produk media *box animals* dilengkapi buku panduan penggunaan media layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Wawancara guru dilakukan pada hari Selasa 19 oktober 2023 oleh ibu Elvi selaku guru di TK Al Madani Hafiz Ridha Deli Serdang

Tahap Evaluasi (*Evaluation)*

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pengembangan model ADDIE, dimana tahap ini merupakan tahap akhir setelah media *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media diimplementasikan dan diujicobakan oleh guru di TK Al Madani Hafiz Ridha Deli Serdang. Berdasarkan hasil wawancara langsung yang dilakukan peneliti dengan guru bahwa penggunaan media *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media sangat membantu guru dalam memberikan materi mengenalkan berbagai macam hewan kepada anak usia dini dan sesuai hasil wawancara dengan guru media *box animals* layak digunakan dalam proses pembelajaran bagi anak usia dini.

Pada saat uji coba terlihat guru mudah menggunakan media *box animals* dan anak memiliki respon yang baik dan sangat antusias dalam bermain dan bertanya tentang media *box animals*. Kemudian guru mampu memahami langkah-langkah pembuatan dan penggunaan media *box animals* mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Evaluasi yang diberikan guru sebagai penyempurnaan produk adalah dengan menambah durasi kegiatan pembuka pada penggunaan media *box animals* yaitu 10 menit menjadi 15 menit, agar guru bisa lebih jelas dan rinci dalam mengenalkan media *box animals* kepada anak usia dini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan media *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media, menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis *(analysis)*, perancangan *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation).*

Pada analisis dilakukan analisi perangkat pembelajaran serta analisis kurikulum dan materi. Analisis perangkat pembelajaran meliputi analisis media *box animals* yang telah ada dengan berbagai macam hewan. Dilakukannya analisis perangkat pembelajaran berupa media *box animals* terdahulu ini bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk mengembangkan desain yang akan dibuat pada pembelajaran media *box animals*. Pada penelitian ini akan dikembangkan sebuah produk media pembelajaran *box animals*. Selanjutnya dilakukan analisis kurikulum dan materi berupa pemilihan materi yang sesuai dengan kompetensi dasar serta indikator yag telah disusun pada kurikulum. Tahap pertama yaitu terdiri dari tahap analisis kurikulum dan tahap analisis materi. Berikut hasil analisis: tahap 1) analisis kurikulum, peneliti melakukan analisis kurikulum yang berlaku dan kurikulum yang digunakan di TK Al

Madani Hafiz Ridha Deli Serdang. Analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang berlaku di TK masih menggunakan kurikulum 2013. Tahap analisis 2) analisis materi bertujuan untuk mengidentifikasi mateti-materi yang akan dijabarkan melalui media *box animals*. Analisis materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi menegenal berbagai macam hewan yang mengacu pada kurikulum 2013.

Tahap kedua yaitu perancangan *(design)*. Peneliti melakukan perancangan terhadap media *box animals* yang dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media. Perancangan yang dilakukan peneliti yaitu: 1) menentukan analisis kebutuhan dilihat dari kesenjangan yang ada, 2) menentukan kurikulum dan materi yang akan digunakan melalui media *box animals*, 3) menyususun kerangka media *box animals*, 4) menetapkan desain media *box animals* yakni ukuran, jenis hewan, media gambar, alat dan bahan, 5) menyusun cara pembuatan media *box animals*, dan cara penggunaan media *box animals* mulai dari kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup yang terdapat pada buku panduan penggunaan media *box animals*, 6) mengumpulkan referensi, 7) menyusun angket penilaian ahli materi dan ahli media, dan instrumen wawancara guru.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan *(development)*. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang telah disusun dan selanjunya akan direalisasikan dengan tahap validasi ahli materi dan ahli madia oleh validator. Adapun kedua validator yang memberikan penilaian yaitu, Bapak Sujarwo, M.Pd., dan Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen FKIP prodi Pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Hasil validasi dari ahli materi yang dilakukan oleh validator diperoleh dengan rata-rata total 94,5% dengan kriteria “Sangat Layak”, dan hasil validasi dari ahli media diperoleh dengan rata-rata total 94,5% dengan kriteria “Sangat Layak”. Sesuai hasil validasi oleh kedua validator maka pembealajaran media *box animals* yang dilengkap dengan buku penggunaan media layak digunakan dalam proses pembelaran pada pendidikan anak usia dini.

Tahap keempat, yaitu implementasi *(implementation).* Media *box animals* yang divalidasi dengan kriteria layak selanjutnya di implementasikan dan di ujicobakan oleh guru. Pada penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu lembaga yaitu TK Al Madani Hafiz Ridha Deli Serdang sebanyak 3 kali pertemuan. Pendidik yang melakukan uji coba media pembelajaran *box animals* dilengkapi buku panduan penggunaan media merupakan guru di TK Al Madani Hafiz Ridha Deli Serdang yaitu oleh Nabila Zahrani selaku guru kelompok B. kemudian peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru untuk mengetahui tanggapan guru selama menggunakan media pembelajaran *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media tersebut. Hasil wawancara guru selama menggunakan produk yaitu media pembelajaran *box animals* sangat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran bagi anak usia dini. Kemudian anak-anak sangat antusias dan senang selama menggunakan media *box animals* sehingga media

tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun guru memberikan revisi sebagai penyempurnaan produk. Revisi ataupun perbaikan yang diberikan guru selama mengimplementasikan media *box animals* yaitu pada durasi kegiatan pembuka yaitu 10 menit, yang terdapat dalam buku panduan penggunaan media *box animals*. Guru menyarankan dalam kegiatan pembuka dilakukan selama 15 menit.

Tahap kelima, yaitu evaluasi *(evaluation)*. Pada tahap ini, evaluasi diberikan oleh guru untuk penyempurnaan media *box animals*, evaluasi yang diberikan pada pembelajaran media *box animals* ini adalah durasi kegiatan pembuka yaitu 10 menit pada buku panduan penggunaan media *box animals* yang di evaluasi menjadi 15 menit pada kegiatan pembuka. Adapun hasil dari penilaian validator, dan guru sebagai pengguna media *box animals* dilengkap buku panduan penggunaan media yang dikembangkan peneliti dinyatakan **Valid** atau **Sangat Layak** dan tidak terdapat revisi dari para ahli. Berdasarkan hasil wawancara guru, pada pembelajaran media *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang telah dikembangkan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran anak usia dini. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ghias Isqi Arifani, dkk (2020:1) bahwa media *box animals* dapat digunakan dalam memberikan pembelajaran pada anak usia 5-6 tahun tentang berbagai macam hewan di hutan dan mengembangkan daya imajinasi anak dan penggunaan pembelajaran media *box animals* dapat memudahkan anak dalam mengetahui nama-nama hewan dan memahami dasar hewan tersebut.

Dengan adanya media pembelajaran *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media, sangat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran khususnya dalam mengenalkan berbagai macam hewan, anak-anak juga sangat antusias dan senang saat menggunakan media *box animals*.

Pada penelitian ini dilakukan uji sampel kecil pada satu lembaga di TK Al Madani Hafiz Rdiha Deli Serdang sebanyak 3 kali pertemuan. Media *box animals* yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan sangat layak oleh validator ahli materi dan ahli media, serta hasil wawancara guru juga menyatakan pembelajaran media *box animals* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran anak usia dini. Sebagai penyempurnaan hasil penelitian media *box animals* yang dilengkapi dengan buku panduan, penelitian ini dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya dengan mencoba uji sampel besar agar hasil pengembangan yang diteliti dapat lebih maksimal, penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk menguji pengembangan terkait media *box animals* yang akan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis *(analysis)*, perancangan *(design)*, pengembangan *(development)*, implementasi *(implementation)*, dan evaluasi *(evaluation)* telah menghasilkan suatu produk berupa media *box*

animlas yang dilengkapi buku panduan penggunaan media.

2. Pembelajaran Media *box animals* yang dilengkapi buku panduan penggunaan media yang dikembangkan sudah **Sangat Layak** digunakan dengan skor 94,5% dari ahli materi dan 94,5% dari ahli media dengan masing-masing kriteria **"Sangat Layak".** Dari hasil wawancara guru setelah uji coba penggunaan media *box animals*, media tersebut dinyatakan layak dan sangat membantu guru dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran, anak didik juga terlihat antusias dan senang saat menggunakan media *box animals* yang dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam mengenal berbagai macam hewan dengan tujuan untuk menyanyangi dan mencintai lingkungan hidup, sehingga media *box animals* ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan media dapat digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

E. DAFTAR PUSTAKA

Andi , Media Pembelajaran (Bintang Sutabaya Anggota IKPI daerah jawa Timur : 2016)

Azhar,M.A (2008) Media Pembelajaran, *PT.Raja Grafindo Persada,* 2-6

Cevin, Djafar, Trudi (2021) pengembangan media pembelajaran pengenalan hewan berbasis augmented reality untuk anak usia dini, EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Volume 1 Nomor 4, Agustus 2021

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35-42.

Dewi. (2007) Prinsip Desain Pembelajaran, *kencana,* 3-10

Djoko. (2017) Kompendium paud, *Prenadamedia Group,*1-2

Fauziddin,M.Pd (2017) Pembelajaran PAUD, *PT.Remaja Rosdakarya*, 2-10

Ghias, (2020) Pengembangan media permainan sains feed the zoo animals dapat membantu *flash card* untuk memfasilitasi kemampuan mengenal hewan. 41

Helmawati, SE, M.Pd,I (2015) Mengenal dan memahami PAUD, *PT.Remaja Rosdakarya,* 4-6

Lutfi S.Pd., M.Pd. (2022). BUKU AJAR MEDIA PEMBELAJARAN, *EUREKA MEDIA AKSARA, SEPTEMBER 2022 ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH NO. 225/JTE/2021*, 4-64

Latief mukhtar dkk. 2016, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Uisa Dini,* Jakarta: Prenada Media Group.

Menteri Pendidikan Nasional. 2013. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 137 tentang standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.

Mursid (2017). Pengembangan Pembelajaran PAUD, *Hal 3-15*

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, *2*(2), 173-179.

Noviyanti, & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara

(Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). Jurnal Ilmiah Manajemen Publik Dan Kebijakan Sosial, 4(2), 100–120. https://doi.org/10.25139/jmnegara.v4i2.2458

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Misykat, 03(01), 171–187.https://media.neliti.com/media/publications/271164 pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf

Nurlaela, Lela. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Di Play Group Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018*. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung). Diperoleh dari http://repository.radenintan.ac.id/5720/1/skripsi.pdf

Rangkuti,M.Pd (2022) Metode Penelitian, *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah*

Rosalia, (2017) pengembangan media model binatang untuk memotivasi pengenalan huruf bagi anak tk kelompok b tk pertiwi karanglo klaten, program studi teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri yogyakarta 2017

Suyadi (2017) Konsep Dasar PAUD, *PT.Remaja Rosdakarya,* 17-18

Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 87–102.

Sujarwo, ddk. (2022). *Pengembangan Modul Digital Pada Tema 5 Subtema 2 di Kelas V SD.* (Proposal). PPG, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan.

Yuberti,M.Pd.(2013). Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan, *Anugrah Utama Raharja(AURA)*, 2-5

Nasution, Hamazah Syaiful dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Mendukung Kemampuan Penalaran Spasial Siswa pada Topik malang. https://www.researchagate.net.