

INTERNALISASI MEDIA PEMBELAJARAN KANTONG AJAIB BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH DI PAUD PERMATA BUNDA

Nikmahtul Khoir Tri Yulia¹
Institut Agama Islam Al-Qolam Malang

Abstract: *Meaningfulness in the use of magic bag learning media is very influential in the early childhood learning process. The purpose of this study is to describe the internalization of magical bag learning media that is valid, practical, interesting and effective based on the scientific approach through cognitive learning. Research using development research methods (R&D) is used to express qualitative data using technical data collection in the form of interviews, observations, and questionnaires. The result of the study were seen from media experts 94,46% with feasibility tests classified as valid, material experts 84,5% with feasibility tests classified as valid, cognitive learning experts 94,46% with feasibility tests classified as valid, and experts critical thinking skills 77,0% with the feasibility tests classified as quite valid. It was concluded that the internalization of magic bag learning media was able to provide meaning in developing critical thinking skills for children aged 4-6 years through cognitive learning.*

Keyword: *Magic Bag Learning Media, Scientific Approach*

Abstrak: Kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran kantong ajaib sangat berpengaruh pada proses belajar anak usia dini. Tujuan Penelitian ini mendeskripsikan internalisasi media pembelajaran kantong ajaib yang valid, praktis, menarik, dan efektif berbasis scientific approach melalui pembelajaran kognitif. Peneliti menggunakan metode penelitian pengembangan (R&D) digunakan untuk mengungkapkan data kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan kuisioner. Hasil penelitian terlihat dari ahli media 94.46% dengan uji kelayakan tergolong valid, ahli materi 84.5% dengan uji kelayakan tergolong valid, ahli pembelajaran kognitif 94,46% dengan uji kelayakan tergolong valid, dan ahli kemampuan berfikir kritis 77.0% dengan uji kelayakan tergolong cukup valid. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa internalisasi media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach mampu memberikan makna dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis untuk anak usia 4-6 tahun melalui pembelajaran kognitif.

Kata Kunci: Media Kantong Pembelajaran Ajaib, Pendekatan Sainifik

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu fondasi pertama sebagai tempat pendidikan yang sangat menyenangkan untuk rentang usia (6 tahun atau dibawahnya) dan langkah awal anak dalam mempersiapkan diri pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Anak merupakan individual yang memiliki potensi dengan pertumbuhan pesat. Pendidikan ini sangatlah penting

untuk mengembangkan potensi-potensi agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Menurut Suryadi & Ulfa (2013) mengatakan bahwa jenjang pendidikan anak usia dini dapat memfasilitasi aspek perkembangan dalam membentuk karakter anak usia dini sebagai pemberian tugas melalui kognitif, afektif, psikomotor secara menyenangkan.

¹ Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Agama Islam Al-Qolam Malang | Email : nikmah8793@gmail.com

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan pendidikan yang harus memperhatikan tahap perkembangan anak dengan memilih model perencanaan pembelajarannya secara tepat. Sebab, program – program pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebagai fasilitator yang memberikan fasilitas bagi anak. Menurut Gunawan (2012) menyatakan bahwa pendidikan sebagai cara bersikap ataupun bertindak yang dapat membangun diri anak menjadi karakter pribadi yang baik. Agar anak mampu untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya; baik secara fisik, mental, sosial, dan kognitif sebagai pembentukan karakter awal. Pada perkembangan tersebut pendidikan anak usia dini perlu memperhatikan kebermaknaan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media secara efektif.

Media pembelajaran sebagai panduan belajar yang sangat menyenangkan dan menarik bagi anak dalam membantu memecahkan masalah secara kompleks. Tentunya dapat memperhatikan melalui pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran, akan sangat membantu mengefektifkan proses pembelajaran. Menurut Weiser & Kirkword (2014) mengatakan bahwa perkembangan proses pembelajaran yang berkualitas terlihat bagaimana cara pendidik memanfaatkan media pada lingkungan alam sekitar sebagai sarana belajar anak. Media yang digunakan juga memperhatikan tema yang diajarkan, tahap perkembangan, keamanan media yang digunakan, kemenarikan media yang digunakan sebagai minat belajar anak usia dini.

Kegunaan media itu sendiri sangat penting dalam proses pembelajaran. Kegunaan tersebut dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak. Proses keberhasilan dalam pembelajaran

ditentukan melalui cara penyajian materi yang telah dirancang dan kondisi keaktifan setiap anak. Hal tersebut didukung dengan hasil penelitian Menurut Rusli & Negara (2017) mengatakan bahwa keberhasilan penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar anak secara optimal. Keberhasilan tersebut perlu memperhatikan adanya sarana prasarana sekolah yang digunakan pendidik. Hal ini akan lebih sulit jika seorang pendidik tidak memiliki keterampilan ataupun pengalaman dalam menciptakan media pembelajaran untuk anak usia dini. Masalah ini, dapat diatasi melalui pemberian stimulus yang menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Selain itu, media pembelajaran tidak hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi pendidik untuk mengajar, tetapi media sebagai alat penyampaian informasi dari pendidik kepada penerima pesan (anak didik) secara langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran haruslah terlihat detail, jelas, menarik dan dapat digunakan oleh siswa meskipun tanpa kehadiran seorang pendidik. Sehingga, pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas maupun di luar kelas akan lebih bermakna untuk melatih anak secara mandiri dan memiliki rasa antusias dalam belajar.

Media pembelajaran kantong ajaib merupakan media pembelajaran edukatif yang dikemas secara menarik dengan memiliki banyak warna dan memenuhi kevalid sebagai pendamping proses belajar dan pembelajaran untuk anak usia dini. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulia (2015) Media pembelajaran kantong ajaib adalah salah satu media yang berbentuk kantong dan terbuat dari kain flannel serta di pasang dengan pipa dan tali sebagai gantungannya untuk mengembangkan kognitif anak usia dini. Selain itu dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri sehingga dapat menemukan pengalaman – pengalaman

yang memberikan kesempatan untuk membangun sendiri pengetahuannya. Media ini dapat berfungsi sebagai alat bantu belajar dengan sebagai tema pembelajaran di sekolah. Salah satu contoh dalam penggunaannya untuk melatih aspek kognitif dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak. Dimana barang yang terdapat didalamnya berupa gambar/titik/warna dengan jumlah limit antara satu sampai dengan dua puluh (1-20).

Kebermaknaan dalam penggunaan media pembelajaran kantong ajaib. Menurut Febriani (2012) mengemukakan bahwa ada beberapa pemanfaatan dalam penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini, meliputi (1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungan. (2) Memungkinkan adanya keseragaman penghematan atau persepsi belajar pada masing-masing anak. (3) Membangkitkan motivasi belajar dalam mengembangkan kemampuan berfikir kritis anak. (4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat di ulang maupun di simpan menurut kebutuhan. (5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak. (6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang. (7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Pendekatan scientific approach merupakan pendekatan yang dapat memberikan respons pada kemampuan berfikir kritis anak yang mengutamakan keterlibatan anak secara aktif pada kegiatan yang telah di rancang dalam pembelajaran. Menurut Garde.,dkk (2013) mengatakan bahwa pendekatan scientific approach sangat berpengaruh pada pembentukan pengetahuan anak secara aktif melalui langkah-langkah kegiatan menanya, kegiatan mengklasifikasikan, kegiatan mencoba, kegiatan mengkomunikasikan dengan bantuan media pembelajaran kantong ajaib. Sehingga, anak dapat mengeksplor kemampuan daya ingat anak melalui

stimulus penggunaan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini dalam proses pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Penerapan pendekatan scientific ini diharapkan akan memberikan kontribusi kepada anak dalam mengembangkan potensi pengetahuan, wawasan, dan kemandirian dalam jenjang pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, penggunaan media pembelajaran kantong ajaib sangat tepat sebagai bahan pembelajaran yang unik dan menarik. Media pembelajaran untuk anak usia dini ini diharapkan dapat memberikan makna dalam kemampuan diri anak melalui proses yang diperoleh pada kesesuaian materi dengan menggunakan pendekatan scientific approach. Sehingga peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “Internalisasi Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach Untuk Anak Usia 4-6 Tahun Di PAUD Permata Bunda”

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan internalisasi media pembelajaran kantong ajaib untuk anak usia dini, dan mendeskripsikan media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach untuk anak usia dini.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research Development* jenis penelitian yang digunakan. Jenis penelitian mefokuskan pada pengembangan produk sesuai dengan teori Dick & Carey, 2009 yang menyatakan 10 tahap yakni: (1) *identify intructional goals* (studi pendahuluan), (2) *conduct intructional analysis* (menganalisis pembelajaran), (3) *analyze learners and contexts* (menganalisis pembelajar dan konteks), (4) *write performance objectives* (merumuskan tujuan khusus), (5) *develop assessment instruments* (mengembangkan instrumen penilaian), (6) *develop intructional strategy* (mengembangkan strategi

pembelajaran), (7) *develop and select materials* (mengembangkan dan memilih materi pembelajaran), (8) *design and conduct formative evaluation of instruction* (merancang dan melaksanakan evaluasi formatif pembelajaran), (9) *revise instruction* (merevisi pembelajaran), (10) *design and conduct summative evaluation* (mendesain dan melakukan evaluasi sumatif).

Peneliti melakukan pengambilan data uji coba kelayakan media pembelajaran di PAUD Permata Bunda Kecamatan Gondanglegi Kabupaten Malang dengan subjek anak usia kelompok B. Pada penelitian ini data yang di ambil untuk uji coba kelompok kecil berjumlah 10 anak. Sedangkan uji coba kelompok besar berjumlah 30 anak.

Teknik pengumpulan data pada metode pengembangan (R&D) menggunakan pertama, data kualitatif berupa saran dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk melakukan revisi terhadap rancangan produk. Kedua, data kuantitatif berupa persentase kesesuaian, kemudahan dan kemenarikan anak pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib. Data tersebut digunakan untuk mengukur tingkat pencapaiannya melalui ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran kognitif dan ahli kemampuan berfikir kritis. Data yang diperoleh menggunakan dari kuisisioner/angket dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk menghitung prosentase jawaban masing-masing item pertanyaan yang diberikan pada validator sebagai responden. Adapun rumus dan kriteria digunakan, sebagai berikut:

$$V = \frac{\text{TSEV}}{S\text{-max}} \times 100\%$$

Keterangan :

V : Validitas
TSEV : Total skor empirik validator

S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Tabel 3.5 Kriteria Validitas Produk

Presentase	Kriteria
75,01 % - 100,00 %	Sangat valid (dapat digunakan tanpa revisi)
50,01 % - 75,01 %	Cukup valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
25,01 % - 50,00 %	Kurang valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)
00,00 % - 25,00 %	Tidak valid (dilarang untuk digunakan)

(sumber : Akbar, 2010:212)

Jika hasil validasi menunjukkan presentase di bawah 40%, maka media pembelajaran harus direvisi ulang agar menjadi lebih baik lagi sesuai saran dan kritik dari validator.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian Hasil Data Uji Coba

Penelitian ini menyajikan uji kelayakan pada internalisasi media pembelajaran kantong ajaib serta menerapkan pendekatan *scientific approach* melalui pembelajaran kognitif . Peneliti mengambil materi konsep bilangan sebagai pembelajaran kognitif pada anak, karena materi kognitif masih di anggap sulit oleh anak-anak, dalam pembelajaran anak sering merasa bosan dengan intruksi yang diberikan oleh pendidik. Rasa bosan yang timbul anak dapat mempengaruhi konsentrasi teman yang sedang belajar pada saat di dalam kelas. Oleh karena itu, peneliti mengobservasi lebih lanjut permasalahan yang di hadapi oleh anak pada saat di dalam kelas, selama peneliti melakukan observasi menemukan bawahsannya pendidik kurang memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang proses pembelajaran agar lebih menyenangkan.

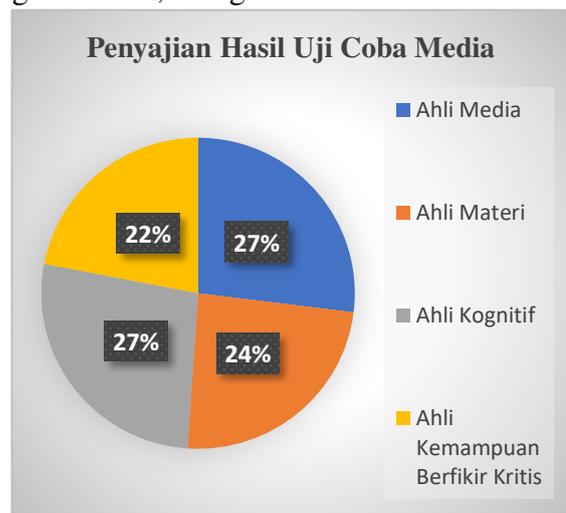
Pada akhirnya, peneliti memberikan sebuah inovasi dengan menciptakan produk media kantong ajaib yang valid, praktis, menarik, dan efektif sebagai salah satu media yang menunjang untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran yang digunakan diharapkan

memberikan kebermaknaan pada anak usia dini dalam aktivitas belajarnya. Kebermaknaan yang diharapkan membangun kemampuan berfikir kritis anak. kemampuan berikir kritis anak mampu merubah pemikiran anak dalam pengetahuan yang diterima hingga berkembang menemukan hal baru berdasarkan rasa ingin tahunya. Hal tersebut terlihat hasil data uji coba pada internalisasi media pembelajaran kantong ajaib berbasis *scientific approach* untuk anak usia dini yang tergambar pada BAB IV Hasil dan Pembahasan meliputi pertama dengan menggunakan rumus beserta hasil perhitungan yang tepat dalam menentukan valid; cukup valid; kurang valid; dan tidak valid.

Hasil tersebut sudah melalui perhitungan rumus yang menguji kelayakan yang sesuai diharapkan meliputi hasil pada ahli media dengan prosentase 94,46% tergolong valid, kedua, hasil pada ahli materi dengan prosentase 84,5% tergolong valid, dan ketiga, pada ahli pembelajaran yang dibagi menjadi dua perhitungan yang dilakukan peneliti pada ahli pembelajaran kognitif dengan prosentase 94,46% tergolong valid dan pengamatan hasil pada ahli kemampuan berfikir kritis anak dengan prosentase 77,0% tergolong valid. Serta, menilai beberapa komponen yang dibutuhkan sebagai penilaian guru pada hasil penilaian kemampuan mengajar dalam uji coba produk dengan prosentase 80,5% tergolong penilaian yang memberikan semangat belajar dan sangat bagus kepada anak. Sehingga, memberikan reverensi bagi pendidik dalam memperhatikan penggunaan media pembelajaran kantong ajaib sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Setelah itu, hasil uji coba kelompok kecil dan besar melalui pengamatan satu dan pengamatan dua terlihat pada hasil penilaian rata-rata uji kelompok kecil pada lembar pengamatan pertama 41,6% dan lembar pengamatan kedua 71,6%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran dalam menggunakan pendekatan *scientific approach*. Sedangkan, hasil penilaian rata-rata uji kelompok besar pada lembar pengamatan pertama 49,4% dan lembar pengamatan kedua 75,2%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini dalam menggunakan pendekatan *scientific approach*.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil dari uji kelayakan internalisasi media pembelajaran kantong ajaib berbasis *scientific approach* mampu memberikan respons positif dalam membangun kemampuan berfikir kritis anak. Sehingga, memiliki bekal dalam mengasah kemampuannya pada jenjang pendidikan selanjutnya. Terdapat pada gambar 1.2, sebagai berikut:



Gambar 1.2 Diagram Lingkaran Penyajian Hasil Uji Coba Media Pembelajaran Kantong Ajaib Berbasis Scientific Approach

Perhitungan aplikasi SPSS secara otomatis melalui bentuk diagram lingkaran tersebut dapat dijabarkan untuk hasil ahli media yang berwarna biru terdapat 27% yang menyatakan pengembangan media pembelajaran kantong ajaib sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak secara menyenangkan, untuk hasil ahli materi yang berwarna merah terdapat 24% yang

menyatakan konsep rancangan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dipadukan dengan media yang digunakan, untuk hasil ahli pembelajaran kognitif pada indikator konsep bilangan yang berwarna abu-abu terdapat 27% yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar anak yang terlihat pada perkembangan kemampuan berfikir kritis anak secara meluas dengan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib. Sedangkan, untuk hasil ahli kemampuan berfikir kritis yang berwarna kuning terdapat 22% yang menyatakan bahwa pengaruh media pembelajaran dengan materi kognitif pada indikator konsep bilangan berbasis scientific approach mampu memberikan kebermaknaan dalam perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini.

Paparan diatas yang terlihat pada Gambar 1.2 Diagram lingkaran media yang telah di uji coba kan dan terhitung melalui data statistik melalui aplikasi SPSS tersebut akan dijelaskan secara lebih terperinci menurut pada ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran kognitif dan pengamatan ahli kemampuan berfikir kritis, sebagai berikut:

Ahli Media

Pengelolaan data secara keseluruhan dari ahli media pembelajaran, Berdasarkan pengelolaan data secara keseluruhan dari ahli media diperoleh hasil sebesar 94,64%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kantong ajaib untuk pembelajaran kognitif dinyatakan *valid* dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Paparan analisis berdasarkan Tabel 4.1 Hasil uji coba ahli media, sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

No	Kreteria	TSEV	S-max	%	Keterangan
1.	Kesesuaian media yang terkait dengan materi	4	4	100	layak
2.	Kesesuaian isi materi/tema	4	4	100	layak
3.	Kesesuaian isi materi/tema dengan tujuan pembelajaran	4	4	100	layak
4.	Keruntutan materi/ tema	3	4	75	Cukup layak
5.	Kedalaman materi pada tema yang telah di siapkan	3	4	75	Cukup layak
6.	Kemudahan dalam memahami materi/tema	4	4	100	layak
7.	Kemenarikan media pembelajaran	4	4	100	layak
8.	Kemenarikan pengarah dalam penggunaan media pembelajaran	4	4	100	layak
9.	Kemenarikan hubungan media pembelajaran dengan materi/tema yang telah disediakan	4	4	100	layak
10.	Kemenarikan lembar kerja yang telah disediakan	3	4	75	Cukup layak
11.	Keterlibatan peserta didik dalam media pembelajaran	4	4	100	layak
12.	Memotivasi belajar peserta didik	4	4	100	layak
13.	Kemampuan media sebagai stimulus belajar	4	4	100	layak
14.	Penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga	4	4	100	layak
JUMLAH		53	56		

Validasi ahli media secara keseluruhan dapat di hitung dengan menggunakan rumus, sebagai berikut :

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\%$$

$$= \frac{53}{56} \times 100\%$$

$$= 94,64\%$$

Paparan tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan hasil data kualitatif, antara lain Kesesuaian media yang terkait dengan materi, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kesesuaian isi materi/tema, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kesesuaian isi materi/tema dengan tujuan pembelajaran, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Keruntutan materi/tema, ahli media memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Kedalaman materi pada tema yang telah disiapkan, ahli media memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Kemenarikan media pembelajaran, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid.

Kemenarikan pengarah dalam penggunaan media pembelajaran, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kemenarikan hubungan media pembelajaran dengan materi/tema yang telah disediakan, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kemenarikan lembar kerja yang telah disediakan, ahli media memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Keterlibatan peserta didik dalam media pembelajaran , ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Memotivasi belajar peserta didik, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kemampuan media sebagai

stimulus belajar, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Penggunaan media dalam kaitannya dengan tenaga, ahli media memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid.

Demikian hasil yang di peroleh dalam angket media pembelajaran kantong ajaib untuk pembelajaran kognitif anak usia 4-6 tahun. Selain menentukan hasil prosentase, dalam angket memiliki komentar/saran. Komentar dari ahli media sebagai berikut : “ Dikemas dalam 1 paket lengkap, sehingga efisien dan portable. Dilengkapi dengan identitas media dan petunjuk pemanfaatan “

Ahli Materi

Pengelolaan data secara keseluruhan dari ahli materi diperoleh sebesar 84,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kantong ajaib untuk pembelajaran kognitif dinyatakan *valid* dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Paparan analisis berdasarkan Tabel 4.2 Hasil uji coba ahli materi, sebagai berikut:

No	Pertanyaan	TSEV	S-max	%	keterangan
Kesesuaian media pembelajaran kantong ajaib					
1.	Kesesuaian media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun dalam tujuan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach.	3	4	75	Cukup valid
2.	Kelengkapan setiap detail sebuah komponen media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun	4	4	100	Valid
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan tahap perkembangan anak usia 4-6 tahun.	4	4	100	Valid
4.	Keterlibatan peserta didik dalam media pembelajaran.	3	4	75	Cukup valid
5.	Efisien penggunaan media pembelajaran dalam kaitannya dengan tenaga.	3	4	75	Cukup valid
Kemudahan-kemudahan dalam media pembelajaran kantong ajaib bagi anak usia dini					
6.	Kemudahan anak dapat mendengarkan perintah dengan baik.	3	4	75	Cukup valid
7.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi semangat belajar peserta didik untuk usia 4-6 tahun.	3	4	75	Cukup valid
8.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach dalam proses pembelajaran.	3	4	75	Cukup valid
9.	Media kantong ajaib memberikan stimulus kepada anak dalam melatih kemampuan berfikir kritis.	3	4	75	Cukup valid
Kemudahan media pembelajaran kantong ajaib bagi anak usia dini					
10.	Adanya kemenarikan komposisi warna dalam media pembelajaran kantong ajaib.	4	4	100	Valid
11.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik dalam kemampuan berfikir anak (aktif bertanya).	3	4	75	Cukup valid
12.	Memberikan motivasi dan kemandirian pada anak dalam belajar anak di kelas.	3	4	75	Cukup valid
13.	Kemampuan media kantong ajaib dapat memberikan stimulus anak untuk selalu mencoba secara aktif.	4	4	100	Valid
14.	Mendorong peserta didik untuk membangun/mengeksplor pengetahuannya mengenai materi yang diujinya.	4	4	100	Valid
15.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar untuk peserta didik.	2	4	50	Kurang valid
16.	Kemudahan suatu media pembelajaran dengan keterkaitannya beberapa item media yang disediakan	4	4	100	Valid
Aspek perkembangan yang terkaitannya dengan media pembelajaran kantong ajaib berbasis Scientific Approach bagi anak usia dini					
17.	Adanya aspek pengembangan nilai moral dan agama anak terhadap media pembelajaran berbasis scientific approach.	3	4	75	Valid
18.	Adanya aspek pengembangan kognitif anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach.	4	4	100	Valid
19.	Adanya aspek perkembangan bahasa anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach.	2	4	50	Kurang valid
20.	Adanya aspek pengembangan sosial-emosional anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach.	4	4	100	Valid
21.	Adanya aspek pengembangan fisik-motorik anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach.	2	4	50	Kurang valid
Jumlah		71	84		

Validasi ahli materi secara keseluruhan pada rancangan pembelajaran yang dicapai melalui penggunaan media pembelajaran kantong

ajaib berbasis scientific approach dapat terlihat pada hasil perhitungan secara keseluruhan, sebagai berikut :

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100$$

$$= \frac{71}{84} \times 100$$

$$= 84,5 \%$$

Paparan tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan hasil data kualitatif, antara lain kesesuaian media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun dalam tujuan pembelajaran. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Kelengkapan setiap detail sebuah komponen media pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun. Ahli materi memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik usia 4-6 tahun. Ahli materi memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Penggunaan media pembelajaran dalam kaitannya dengan keaktifan anak. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Efisien penggunaan media pembelajaran dalam kaitannya dengan tenaga. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Kemudahan anak dapat mendengarkan perintah dengan baik. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Kemudahan penggunaan media pembelajaran dengan memotivasi semangat belajar peserta didik untuk usia 4-6 tahun. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid.

Kemudahan penggunaan media pembelajaran kantong ajaib dalam proses pembelajaran. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Keterlibatan peserta didik dalam media pembelajaran. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75%

tergolong cukup valid. Adanya komposisi warna dalam media pembelajaran kantong ajaib pada pembelajaran. Ahli materi memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Menciptakan rasa senang peserta didik pada usia 4-6 tahun dalam belajar. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Kemampuan media pembelajaran untuk merespon anak dalam kemandirian belajar. Ahli materi memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Mendorong peserta didik untuk membangun/mengeksplor pengetahuannya mengenai materi yang diujikan. Ahli materi memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid.

Kesesuaian media dengan lingkungan belajar untuk peserta didik. Ahli materi memberi skor 2 dengan uji kelayakan 50% tergolong kurang valid. Kemenarikan suatu media pembelajaran dengan keterkaitan beberapa item media yang disediakan. Ahli materi memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong kurang valid. Adanya aspek pengembangan nilai moral dan agama anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach. Ahli materi memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong valid. Adanya aspek pengembangan kognitif anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach. Ahli materi memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Adanya aspek pengembangan bahasa anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach. Ahli materi memberi skor 2 dengan uji kelayakan 50% tergolong kurang valid. Adanya aspek pengembangan sosial-emosional anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach. Ahli materi memberi skor 4 dengan uji kelayakan

100% tergolong valid. Adanya aspek pengembangan fisik-motorik anak terhadap media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach. Ahli materi memberi skor 2 dengan uji kelayakan 50% tergolong kurang valid.

Ahli Pembelajaran dalam Pendekatan Scientific Approach

Ahli Pembelajaran Kognitif

Pengelolaan data secara keseluruhan dari ahli pembelajaran kognitif untuk hasil yang di peroleh sebesar 94,64%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach yang berfokus pada pembelajaran kognitif untuk indikator konsep bilangan yang digunakan dalam proses pembelajaran dinyatakan *valid*. Karena peneliti berpedoman pada teori taksonomi bloom yang membahas tentang perkembangan ranah kognitif dimulai dari C1-C6 dalam melihat perkembangan proses pembelajaran yang diterima oleh anak dalam menggunakan media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach. Paparan analisis data berikut

Tabel 4.3 Hasil uji coba ahli kognitif

No	Aspek yang di nilai	TSEV	S-max	%	keterangan
Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini					
1.	Kesesuaian media dengan karakteristik anak usia 4-6 tahun	4	4	100	Valid
2.	Kesesuaian media dengan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun	4	4	100	Valid
3.	Kesesuaian media terkait dengan lima aspek perkembangan anak usia 4-6 tahun	4	4	100	Valid
4.	Kemenarikan penggunaan media untuk meningkatkan daya ingat pada anak	4	4	100	Valid
5.	Kemudahan media untuk mengembangkan rasa ingintahu anak usia 4-6 tahun	4	4	100	Valid
6.	Kesesuaian penggunaan media pembelajaran kantong ajaib yang memberikan jiwa kompetisi menantang pada anak	4	4	100	Valid
7.	Media pembelajaran kantong ajaib dapat menjadi alternatif pembelajaran kognitif anak usia 4-6 tahun	4	4	100	Valid
8.	Kesesuaian langkah-langkah penggunaan media pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun	3	4	75	Cukup valid
9.	Media pembelajaran sudah memiliki manfaat yang secara multifungsional dengan perkembangan kognitif anak	3	4	75	Cukup valid
10.	Kesesuaian media pembelajaran kantong ajaib terkait dengan pengembangan pengetahuan anak usia 4-6 tahun	4	4	100	Valid
11.	Efisien penggunaan media terkaitannya dengan tenaga dan waktu. Sehingga anak mampu mengembangkan kognitif nya dengan belajar selayak nya bermain menggunakan media kantong ajaib	3	4	75	Cukup valid
12.	Menciptakan rasa senang peserta didik dalam pembelajaran	4	4	100	Valid
13.	Kemampuan media pembelajaran untuk dapat digunakan dengan teknik permainan untuk pembelajaran kognitif	4	4	100	Valid
14.	Kemampuan media untuk memberikan umpan balik segera	4	4	100	Valid
Jumlah		53	56		

Validasi hasil ahli pembelajaran kognitif secara keseluruhan dapat di hitung dengan menggunakan, sebagai berikut :

$$V = \frac{TSEV}{S-max} \times 100\%$$

$$= \frac{53}{56} \times 100\%$$

= 94,64 % tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan hasil data kualitatif, antara lain kesesuaian media dengan karakteristik anak usia 4-6 tahun, ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kesesuaian media dengan perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun, ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kesesuaian media terkait dengan lima aspek perkembangan anak usia 4-6 tahun, ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kemenarikan penggunaan media untuk meningkatkan daya ingat anak, ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kemudahan media untuk mengembangkan rasa ingin tahu anak usia 4-6 tahun, ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kesesuaian penggunaan media pembelajaran yang memberikan jiwa kompetisi/menantang pada anak, ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Media pembelajaran kantong ajaib dapat menjadi alternatif pembelajaran kognitif anak usia 4-6 tahun, ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid.

Kesesuaian langkah-langkah penggunaan media pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun, ahli kognitif memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Media pembelajaran sudah memiliki manfaat yang secara *multifungsional* dengan perkembangan kognitif anak, ahli kognitif memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong valid. Kesesuaian media pembelajaran kantong ajaib terkait dengan pengembangan pengetahuan anak usia 4-

6 tahun, ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Efisien penggunaan media terkaitannya dengan tenaga dan waktu. Kemampuan anak mengembangkan kognitif nya dengan belajar selayaknya bermain menggunakan media pembelajaran, ahli kognitif memberi skor 3 dengan uji kelayakan 75 % tergolong cukup valid. Menciptakan rasa senang peserta didik dalam pembelajaran. Ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kemampuan media pembelajaran dapat digunakan dengan teknik permainan untuk pembelajaran kognitif. Ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Kemampuan media untuk memberikan umpan balik segera. Ahli kognitif memberi skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid.

Penilaian Ahli Kemampuan Berfikir Kritis Anak Usia Dini

Bedasarkan pengelolahan data secara keseluruhan dari pengamatan untuk ahli kemampuan berfikir kritis anak dalam pembelajaran kognitif dengan menggunakan pendekatan scientific approach, diperoleh hasil sebesar 77,0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa internalisasi media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach mampu memberikan stimulus anak dalam mengembangkan kemampuan berfikirnya pada materi pembelajaran kognitif dinyatakan *cukup valid* dan dapat digunakan dapat berpengaruh dalam kualitas perkembangan proses pembelajaran. Paparan analisis berdasarkan

Tabel 4.4 Hasil uji coba ahli kemampuan berfikir kritis anak dalam pembelajaran kognitif, sebagai berikut:

No	Pertanyaan	TSEV	S-max	%	Keterangan
1.	Mencari pertanyaan yang jelas dari setiap pertanyaan	4	4	100	Valid
2.	Mencari alasan	3	4	75	Cukup Valid
3.	Berusaha mengetahui informasi dengan baik	4	4	100	Valid
4.	Memaknai sumber media yang memiliki kemenarikan dengan menyebutkan	3	4	75	Cukup Valid
5.	Memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan	2	4	50	Kurang valid
6.	Berusaha tetap relevan dengan ide utama	3	4	75	Cukup Valid
7.	Mengingat kepentingan yang asli dan mendasar	2	4	50	Kurang valid
8.	Mencari alternatif	2	4	50	Kurang valid
9.	Bersikap dan berfikir terbuka	4	4	100	Valid
10.	Mengambil posisi ketika bukti yang cukup untuk melakukan sesuatu	4	4	100	Valid
11.	Mencari penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan	3	4	50	Kurang valid
12.	Bersikap secara sistematis dan teratur dengan bagian-bagian dari keseluruhan masalah.	3	4	75	Valid
Jumlah		37	48		

Validasi kebermaknaan adanya media pembelajaran kantong ajaib pada kemampuan berfikir kritis anak usia dini dalam penggunaan materi kognitif dengan pendekatan scientific approach secara keseluruhan dapat dihitung, sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{TSEV}{S-max} \times 100\% \\
 &= \frac{37}{48} \times 100\% \\
 &= 77,0 \%
 \end{aligned}$$

Paparan tersebut dapat disimpulkan dengan menggunakan hasil data kualitatif, antara lain mencari pertanyaan yang jelas dari setiap pertanyaan, pengamat memberikan skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Seperti anak bertanya sesuai materi yang diinstruksikan pendidik melalui stimulus media pembelajaran kantong ajaib. Mencari alasan, pengamat memberikan skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Seperti anak mampu merespon pertanyaan teman dalam sebuah materi pembelajaran. Berusaha mengetahui informasi dengan baik, pengamat memberikan skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Seperti pada saat istirahat anak masih berusaha ingin mencoba menggunakan media pembelajaran kantong ajaib agar lebih mamahami komponen media dan mengekspolore pengetahuannya. Memaknai sumber media yang memiliki kreadibilitas dan menyebutkan, pengamat memberikan skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Seperti anak dapat menggunakan media sebagai sumber

belajar di sekolah maupun di rumah. Memperhatikan situasi dan kondisi secara keseluruhan, pengamat memberikan skor 2 dengan uji kelayakan 50% tergolong kurang valid. Seperti cara berfikir anak masih tergolong abstrak masih perlu adanya pengarahannya yang menggambarkan sebab-akibat dari sebuah pertanyaan yang muncul dalam diri anak. Berusaha tetap relevan dengan ide utama, pengamat memberikan skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Seperti anak mampu mengeluarkan pendapatnya sesuai dengan ide melalui imajinasinya namun masih butuh pengarahannya oleh pendidik agar lebih memahami manfaat penggunaan media pembelajaran.

Mengingat kepentingan yang asli dan mendasar, pengamat memberikan skor 2 dengan uji kelayakan 50% tergolong kurang valid. Seperti anak masih belum memahami manfaat media pembelajaran bagi dirinya, terlebih anak hanya menyukai bentuk media pembelajaran yang menarik dan mampu memberikan tantangan bagi dirinya untuk termotivasi dalam belajar. Mencari alternatif, pengamat memberikan skor 2 dengan uji kelayakan 50% tergolong kurang valid. Seperti anak mampu mengekspolore media pembelajaran yang ditunjukkan oleh pendidik sebagai alat bantu belajar anak. Namun, rasa ingin tahu anak terhadap media mampu memberikan kemenarikan untuk menggunakan sebagai permainan dalam belajar bersama temannya. Bersikap dan berfikir terbuka, pengamat memberikan skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Seperti anak menunjukkan rasa senang ketika belajar dengan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib. Mengambil posisi ketika posisi yang cukup untuk melakukan sesuatu, pengamat memberikan skor 4 dengan uji kelayakan 100% tergolong valid. Seperti pada pertemuan berikutnya, anak-anak memintak media kantong ajaib yang sudah digunakan dalam pembelajaran

untuk digunakan kembali dengan materi yang berbeda. Mencari penjelasan sebanyak mungkin apabila memungkinkan, pengamat memberikan skor 3 dengan uji kelayakan 75 % tergolong cukup valid. Seperti cara berfikir anak masih tergolong berfikir kritis (analitis) dapat diartikan ketika anak belum memahami dari sebuah pertanyaan yang diberikan, kemampuan anak untuk menanyakan kembali hingga anak menangkap informasi tersebut untuk dikelola melalui pemikirannya. Bersikap secara sistematis dan teratur dengan bagian-bagian dari keseluruhan masalah, pengamat memberikan skor 3 dengan uji kelayakan 75% tergolong cukup valid. Seperti anak mampu untuk bekerjasama dengan baik dalam menggunakan media pembelajaran secara individu maupun kelompok.

Uji Kelompok Kecil Pada Tahap Pengamatan Pertama dan Tahap Pengamatan Kedua

Berdasarkan hasil peroleh uji coba kelompok kecil pada pengembangan media pembelajaran kantong ajaib untuk 10 anak kelas B di PAUD Permata Bunda dengan pendidik ikut serta dalam mengamati secara langsung. Uji coba ini peneliti melakukan dua kali pengambilan data pada hari yang berbeda dengan memberikan keterangan penilaian pada tahap pengamatan pertama peneliti tanpa menggunakan media pembelajaran kantong ajaib dan pada tahap pengamatan kedua peneliti menggunakan media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach. Agar dapat mengetahui keefektifan pada besar kecilnya media pembelajaran dalam perkembangan kemampuan belajar anak, hasil ini di paparkan pada Tabel 4.10 Hasil Perbandingan pada uji kelompok kecil tahap pengamatan pertama dan tahap pengamatan kedua, sebagai berikut:

Tabel 4.10 Hasil Perbandingan Pada Uji Kelompok Kecil Tahap Pengamatan Pertama dan Tahap Pengamatan Kedua

No	Analisis Data	Hasil
----	---------------	-------

		pertama	kedua
1.	Hasil perbandingan uji kelompok besar pada aspek yang dinilai kecepatan pemahaman	37,5%	72,5%.
2.	Hasil perbandingan uji kelompok besar pada aspek yang dinilai kemandirian	42,5%	70%.
3.	Hasil perbandingan uji kelompok besar pada aspek yang dinilai hasil belajar	45%	70%.
4.	Hasil rata-rata uji kelompok	41,6%	71,6%

Perolehan hasil perbandingan pada pre-test dan post-test keseluruhan pada uji kelompok kecil melalui analisis data kualitatif meliputi pada pertama, aspek yang di nilai pada kecepatan pemahaman terlihat hasil penilaian tahap pengamatan pertama 37,5% dan tahap pengamatan kedua 72,5%. kedua, aspek yang di nilai pada kemandirian terlihat hasil penilaian tahap pengamatan pertama 42,5% dan tahap pengamatan kedua 70%. ketiga, aspek yang di nilai pada hasil belajar terlihat hasil penilaian tahap pertama 45% dan tahap pengamatan kedua 70%. keempat, rata-rata yang terlihat pada keefektifan dalam belajar dengan penggunaan media pembelajaran pada tahap pengamatan pertama 41,6% dan tahap pengamatan kedua 71,6%. Hal tersebut dapat terlihat pengaruh penggunaan media pembelajaran kantong ajaib terhadap proses belajar dengan memakai pendekatan scientific approach dan hasil yang muncul melalui rata-rata keefektifan penggunaan media tersebut sangat signifikan perbedaannya untuk hasil tahap pengamatan pertama dan hasil tahap pengamatan kedua.

Uji Kelompok Lapangan (Kelompok Besar) Pada Tahap Pengamatan Pertama dan Tahap Pengamatan Kedua

Pendidik melakukan pengamatan serta penilaian pada anak usia dini, yaitu mengamati perkembangan kemampuan anak selama melakukan kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan

media kantong ajaib berbasis scientific approach. Namun pada tahap uji coba kelompok besar. Peneliti mengembangkan selama dua hari seperti halnya pada uji coba kelompok kecil dengan tahap pengamatan pertama peneliti menerapkan tanpa penggunaan media pembelajaran kantong ajaib dan tahap pengamatan kedua peneliti menerapkan dengan menggunakan media pembelajaran kantong ajaib. Hal ini dapat dilihat pada Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji kelompok besar, sebagai berikut:

Tabel 4.9 Hasil Perbandingan Uji kelompok kecil Uji Coba Lapangan (kelompok besar) pada Tahap Pengamatan Pertama dan Tahap Pengamatan Kedua

No	Analisis Data	Hasil	
		pertama	kedua
1.	Hasil perbandingan uji kelompok besar pada aspek yang dinilai kecepatan pemahaman	49.1%	80%.
2.	Hasil perbandingan uji kelompok besar pada aspek yang dinilai kemandirian	50%	68,3%.
3.	Hasil perbandingan uji kelompok besar pada aspek yang dinilai hasil belajar	49,1%	76,7%.
4.	Hasil rata-rata uji kelompok	49,4%	75,2%

Perolehan hasil perbandingan pada pre-test dan post-test keseluruhan pada uji kelompok besar pada analisis data kualitatif meliputi pada pertama, aspek yang di nilai pada kecepatan pemahaman terlihat hasil penilaian tahap pengamatan pertama 49,1% dan tahap pengamatan kedua 80%. kedua, aspek yang di nilai pada kemandirian terlihat hasil penilaian tahap pengamatan pertama 50% dan tahap pengamatan kedua 68,3%. ketiga, aspek yang di nilai pada hasil belajar terlihat hasil penilaian tahap pertama 49,1% dan tahap pengamatan kedua 76,7%. keempat, rata-rata yang terlihat pada keefektifan dalam belajar dengan penggunaan media pembelajaran pada tahap pengamatan pertama 49,4% dan tahap pengamatan

kedua 75,2%. Hal tersebut dapat terlihat penggunaan media pembelajaran kantong ajaib terhadap proses belajar dengan memakai pendekatan scientific approach dengan kesesuaian hasil rata-rata keefektifan yang diharapkan melalui penggunaan media. Hasil tersebut sangat signifikan perbedaannya dari hasil tahap pengamatan pertama sampai pada hasil tahap pengamatan kedua.

Revisi Produk

Tahap revisi media dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi, pengembangan media pembelajaran kantong ajaib untuk pembelajaran kognitif anak usia 4-6 tahun dinyatakan valid, baik oleh ahli media, ahli kognitif, ahli materi, dan ahli penilaian kemampuan mengajar. Namun, masih ada beberapa kriteria yang dinyatakan kurang valid dan memerlukan perbaikan. Beberapa saran/komentar dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran kognitif dan ahli kemampuan berfikir kritis pada uji coba lapangan, sebagai berikut :

Pertama, ahli media meliputi komponen warna pada media pembelajaran sudah sesuai, detail media pembelajaran pun sudah sesuai pada tujuan pembelajaran, Lebih maksimal lagi jika dikemas dalam 1 paket lengkap dengan identitas dan petunjuk pemanfaatannya. Beserta lebih banyak untuk memberikan variasi pada isi/item media.

Kedua, ahli materi meliputi pada judul “kantong ajaib” sudah benar menggunakan huruf kecil. Namun dalam peletakan huruf jangan di buat bervariasi naik turun. Karena dapat ditirukan oleh anak atau anak akan membaca seperti cara bicara dan gerakan kepala naik turun. Penggunaan kata kantong ajaib setidaknya di sertakan dengan garis (-). Contoh : kantong – ajaib . Pada dasarnya untuk anak TK , guru memberikan contoh seperti itu. Agar lebih di ingat oleh anak.

Serta memberikan perilaku disiplin untuk anak belajar menulis dengan rapi. Awal peneliti menggunakan bahan dasar pada judul “ kantong ajaib” menggunakan warna coklat. Lebih baik jikalau lebih menarik lagi di ganti dengan warna putih, agar lebih hidup warna media.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan dapat disimpulkan melalui bukti dengan hasil uji kelayakan internalisasi media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach oleh para ahli media, ahli kognitif, ahli materi, kemampuan mengajar. Pertama, ahli media menyatakan pengembangan media pembelajaran kantong ajaib yang tergolong valid dan dapat digunakan dengan prosentase kelayakan 94,46%. Kedua, ahli materi menyatakan pengembangan media pembelajaran berbasis scientific approach yang tergolong valid dan dapat digunakan dengan prosentase kelayakan 84,5%. Ketiga, ahli pembelajaran kognitif menyatakan pengembangan konsep bilangan tergolong valid dan dapat digunakan dengan prosentase kelayakan 94,46%.

Keempat, pengamatan ahli kemampuan berfikir kritis anak dalam pembelajaran kognitif dengan menggunakan pendekatan scientific approach tergolong cukup valid dengan prosentase kelayakan 77,0%. Kelima, ahli penilaian kemampuan mengajar menyatakan media pembelajaran kantong ajaib berbasis scientific approach valid dan dapat digunakan dengan prosentase kelayakan 80,5%. Keenam, hasil penilaian rata-rata uji kelompok kecil pada lembar pengamatan pertama 41,6% dan lembar pengamatan kedua 71,6%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Ketujuh, hasil penilaian rata-rata uji kelompok besar pada lembar pengamatan pertama 49,4% dan lembar pengamatan kedua 75,2%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini.

Saran

Pertama, saran pada pemanfaatan produk media pembelajaran kantong ajaib dapat digunakan sebagai rujukan pendidik dalam proses pembelajaran dan media kantong ajaib ini dapat digunakan dengan berbagai tema yang dibutuhkan serta ditunjukkan oleh anak usia 4-6 tahun. Kedua, saran desiminasi produk media disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang akan di tuju dan disosialisasikan pada pihak-pihak terkait mengenai inovasi media yang telah diciptakan oleh peneliti. Ketiga, sarana pengembangan bagi guru agar menjadi reverensi media yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta memberikan fasilitas kepada anak usia dini. Bagi sekolah dapat digunakan untuk mengembangkan kualitas pembelajar para guru disekolah. bagi peneliti dapat menjadi reverensi pengembangan media kantong ajaib lebih meluas.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. Yogyakarta: Cipta Media
- Dick, W & Carey, L. (2009). *The Systematic Design Of Instruction*. Palo Alto, California Scott: Foreman and Company
- Garde, H K., Schachter, R.E & Wasik, B., (2013). *Using The Scientific Method To Guide Learning : An Intergrated Approach To Early Childhood Curriculum*. Early Childhood Education Journal Spinger vol 41 number 3 . Diakses, 28 januari 2019 , (online) <https://www.researchgate.net/publication/257557027>.
- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.

- Rusli, M & Negara, K,R,Y. (2017). *The Effect Of Animation In Multimedia Computer-Based Learning And Learning Style To The Learning Results*. Bali : Department Of Information System. Journal Of Distance Education. Vol 18, Number 4, Artikel 13. Diakses, 10 Desember 2018 . (online) www.researchgate.net
- Suryadi dan Ulfa, (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* . Bandung : PT.Remaja Rodaskarya
- Yulia, N,K,T . (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Ajaib Untuk Pembelajaran Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Weiser,B. Willis, J. & Kirkwood, D. (2014). *Bridging The Gap : Meeting The Needs Of Early Childhood Students By Integrating Technology And Enviroment Education*. USA : University Of Houston and Home Instruction For Parents Of Precshool Youngsters. Internasional Journal Of Early Childhood Eviroment Education, Vol 2(1), Page (140). Diakses, 11 Desember 2018. (online) www.naturalstart.org