



## Pengembangan Media *Flannel board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun

Yohana Emilia Lukasim, Luh Putu Indah Budyawati, Indah Rohmatuz Zahro

Universitas Jember (Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember) – Jl. Kalimantan Tegalboto No.37, Karjan Timur, Sumbersari, Kec. Sumbersari, Kabupaten Jember, Jawa Timur  
E-mail: yohana120901@gmail.com, 082233722331

Article Received: 26/07/2023  
Article Accepted: 31/01/2025

Article Processed: 25/01/2025  
Article Published: 31/01/2025

### Abstract

Media in an educational perspective is a very strategic instrument in determining the success of the teaching and learning process. Because its existence can directly provide its own dynamics to students. Learning activities in Pertiwi Kindergarten, Jember Regency, the teacher only explains and mentions the material without using additional media for teaching so that it makes the children not focus and understand the material explained by the teacher. The aim is to describe the process of developing *flannel board* media to improve children's symbolic thinking skills and to determine the effectiveness of implementing *flannel board* media development to improve children's symbolic thinking skills. The analysis stage is to find out what needs are required by the school. The design stage is to design instructional media and design activities. The development stage is to test the validity of the designs that have been prepared. The implementation stage is to directly practice the media that has been designed. The methods used are interviews, observation, documentation, validation. The results of the study used the results of the expert validity test with an overall average score of 4.23 in the valid category. Practicality test with an average score of 4.17 with valid criteria. Effectiveness test with an average score of 80.5 with effective criteria.

**Keywords:** Development; Media; *Flannel board*

### Abstrak

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kegiatan pembelajaran di TK Pertiwi Kabupaten Jember, guru hanya menjelaskan dan menyebutkan materi tanpa menggunakan media tambahan untuk mengajar sehingga membuat anak tidak fokus dan mengerti akan materi yang dijelaskan oleh guru. Tujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak dan untuk mengetahui efektifitas penerapan pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Tahap analisis untuk mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan oleh sekolah. Tahap desain untuk merancang media pembelajaran dan rancangan kegiatan. Tahap pengembangan untuk uji validitas terhadap desain yang telah disusun. Tahap implementasi untuk mempraktikkan secara langsung media yang telah dirancang. Metode yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dokumentasi, validasi. Hasil penelitian menggunakan hasil uji validitas ahli dengan skor rata-rata secara keseluruhan 4,23 dengan kategori valid. Uji kepraktisan dengan skor rata-rata 4,17 dengan kriteria valid. Uji keefektifan dengan skor rata-rata 80,5 dengan kriteria efektif.

**Kata kunci:** Pengembangan; Media; *Flannel board*

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian dan kemampuan anak untuk bersikap dengan antusias. Media atau media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Menggunakan media secara efektif di kelas merupakan faktor penting dalam menentukan kualitas pengajaran. Karena memiliki potensi untuk memperkenalkan dinamika uniknya sendiri ke ruang kelas. Media pembelajaran, sebagaimana didefinisikan oleh Oemar Hamalik, adalah sumber daya yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi guru-siswa selama proses belajar mengajar di kelas.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan yang cukup menantang dikembangkan di masa usia dini (Farida & Komala, 2019; Suwandi, 2021). Hal ini dikarenakan karakteristik perkembangan anak usia dini yang berada pada kemampuan berpikir kongkrit yang lebih dominan (Indriyani et al., 2019; Lestari & Prima, 2018). Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di TK Pertiwi Kabupaten Jember terkhususnya pada kelompok A2 masih terdapat beberapa anak yang belum mencapai sesuai dengan tingkatan pencapaian perkembangan pada Permendikbud 137. Salah satu lingkup perkembangan yang masih banyak anak-anak belum capai adalah berfikir simbolik. Anak usia 4 sampai 5 tahun seharusnya mampu berhitung sampai sepuluh menggunakan berbagai benda, memahami konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, dan terakhir memahami lambang huruf, sebagaimana tertuang dalam Permendikbud 137 yang membahas tentang ruang lingkup perkembangan pemikiran simbolik. Namun dari beberapa tingkat pencapaian tersebut masih terdapat anak-anak yang belum mengenal akan hal itu.

Hasil observasi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu guru hanya menjelaskan dan menyebutkan saja kegiatan ketika proses pembelajaran berlangsung tanpa menggunakan media tambahan untuk mengajar sehingga membuat anak tidak fokus dan mengerti akan materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu guru hanya memberikan kegiatan untuk menulis pada LKA dan dikerjakan sesuai dengan contoh. Proses pembelajaran yang kurang menarik membuat anak mudah bosan dan kurang bisa memahami materi pada saat proses pembelajaran. Agar pembelajaran dapat efektif dan berkembang serta membuat anak tertarik tentunya diperlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan minat anak. Dalam hal ini saya ingin membuat media pembelajaran guna mengenalkan hal-hal tersebut, sehingga anak mudah paham dan mengerti akan bilangan dan dapat berkembang sesuai dengan perkembangannya.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Flannel board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Kelompok A2 di TK Pertiwi Kabupaten Jember.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Robert Maribe Branch yang terdiri atas tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Tahap analisis dilakukan di TK Pertiwi Kabupaten Jember dengan menghasilkan analisis

kebutuhan, analisis kurikulum dan juga analisis karakter dari peserta didik yang dibutuhkan dan sesuai dengan kebutuhan anak TK. Tahap desain yaitu proses perancangan suatu produk dari penelitian pengembangan dan membuat suatu rancangan kegiatan mengajar yang kemudian diarahkan pada langkah-langkah pelaksanaan dan peraturan bermain media tersebut. Tahap pengembangan yaitu melakukan uji validasi oleh ahli dan revisi produk pengembangan media dengan pengujian teoritis, kepraktisan dan efektivitas. Tahap implementasi yaitu melakukan uji luas terhadap kelompok subjek yaitu kelompok A2. Pada tahap akhir dilakukan evaluasi dari produk yang digunakan dan memberikan nilai terhadap uji kepraktisan dan efektifitas yang sudah dilakukan.

Rancangan penelitian ini terdiri atas analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan juga analisis peserta didik agar dapat mengetahui kebutuhan sekolah. Merancang desain model media yang nantinya akan digunakan serta merancang kegiatan mengajar dan langkah-langkah kegiatan. Mengembangkan desain seperti validasi ahli dan uji coba. Implementasi uji media pada kelompok A2. Evaluasi seperti uji kepraktisan dan uji keefektifan media.

Subjek yang dilakukan dalam penelitian ini adalah ahli materi, guru kelompok A2 dan murid kelompok A2. Ahli materi dalam desain pengembangan media *flannel board* ini adalah 1 dosen dari prodi S1 PG PAUD Universitas Jember dan Guru Kelompok A2 di TK Pertiwi Kabupaten Jember.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah (1) Lembar wawancara. Peneliti menggunakan wawancara semi terstruktur dengan subjek yaitu Guru Kelompok A2, (2) Lembar observasi. Adapun observasi yang dilaksanakan seperti pengamatan terhadap siswa mengenai keterampilan berpikir simbolik pada anak, (3) Dokumentasi yang nantinya diperlukan peneliti seperti kegiatan atau proses pembelajaran berlangsung menggunakan media *flannel board*. (4) Lembar validasi yang bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan oleh beberapa orang seperti dosen ahli, guru. dalam penyusunan ini menggunakan checklist dengan skor 1-5 dengan kriteria tertentu.

Analisis data yang digunakan seperti (1) Validasi ahli. Validasi yang akan digunakan penelitian ini yaitu uji validasi ahli yang digunakan untuk menganalisis serta mengevaluasi apakah butir dalam instrumen yang dibuat sudah sesuai dan memenuhi kriteria. (2) Uji Kepraktisan. Instrumen yang digunakan untuk uji kepraktisan dari media pengembangan *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Instrumen ini berupa lembar penilaian kepraktisan yang diberikan kepada guru kelompok A2. (3) Uji Keefektifan. Penelitian dalam keefektifan pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak dilihat dari proses pembelajaran didalam kelas apakah anak memiliki peningkatan dari 4 indikator kemampuan berpikir simbolik. Rumus yang digunakan dalam uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan menurut (Hobri, 2010) sebagai berikut:

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

**Tabel 1 Kategori Tingkat Validasi**

Besarnya Va	Interpretasi
$1 \leq Va < 2$	Tidak Valid
$2 \leq Va < 3$	Kurang Valid
$3 \leq Va < 4$	Cukup Valid
$4 \leq Va < 5$	Valid
$5 = Va$	Sangat Valid

$$IO = \frac{\sum_{i=1}^n Ai}{n}$$

Tabel 2 Kategori Tingkat Kepraktisan

Skala Penilaian	Kategori
$1 \leq IO < 2$	Sangat Rendah
$2 \leq IO < 3$	Rendah
$3 \leq IO < 4$	Sedang
$4 \leq IO < 5$	Tinggi
$IO = 5$	Sangat Tinggi

$$Pi = \frac{\sum srt \times 100}{\sum si}$$

Tabel 3 Kriteria Penilaian Keefektifan

Kualifikasi	Skor
Sangat Baik	91-100
Baik	71-90
Cukup	41-70
Kurang	21-40
Sangat Kurang	0-20

## HASIL

Pengembangan media *flannel board* disesuaikan dengan prosedur dan tahapan dari model pengembangan ADDIE. Penelitian ini diuraikan berdasarkan langkah atau tahapan dari penelitian ADDIE yaitu:

### Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis ini bertujuan untuk menganalisis keadaan apa saja yang harus dianalisis terkait dengan analisis kebutuhan, kurikulum dan juga peserta didik. Hasil analisis terhadap sekolah TK Pertiwi Kabupaten Jember menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dengan menyesuaikan kurikulum yang digunakan dan dimodifikasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak. Berdasarkan hasil analisis yang pernah dilakukan oleh peneliti di TK Pertiwi Kabupaten Jember pada guru kelas kelompok A2 bahwa kebutuhan dari sekolah kurangnya atau jarang penggunaan media pembelajaran di kelas. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang jarang sekali menggunakan media dan lebih sering menggunakan LKA. Selain itu terdapat beberapa anak yang kemampuan berikir simboliknya masih belum tercapai dimana masih ada beberapa anak yang belum mengenal angka, banyak bilangan dan huruf bilangan. Dari permasalahan tersebut peneliti mengembangkan topik yang sesuai dengan menggunakan media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak.

### Tahap Desain (Design)

Pengembangan media *flannel board* ini memiliki manfaat bagi anak untuk perkembangannya. Pada tahap design atau perancangan ini merupakan suatu kegiatan proses perancangan media *flannel board* sebagai kegiatan atau media untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini dengan berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti membuat suatu rancangan kegiatan mengajar dengan menggunakan media *flannel board* yang kemudian diarahkan pada langkah-langkah pelaksanaan dan peraturan bermain media tersebut sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan pengembangan media *flannel board* yang lebih komplit dan aman untuk anak. Berikut adalah desain atau rancangan penggunaan media *flannel board* dalam proses belajar untuk anak :

Tabel 1 Pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak

Jenis Aktivitas	Alat Bermain	Implementasi Kegiatan Bermain bagi Anak
1. Mengenalkan lambang bilangan	<i>Flipcrad</i> dan Media <i>flannel board</i>	1. Diawali dengan mengenalkan lambang bilangan, banyak bilangan dan huruf bilangan 1-10 menggunakan <i>flipcard</i>
2. Menyebutkan secara acak lambang bilangan		2. Kemudian guru mengenalkan lambang bilangan pada papan flannel secara urut dan acak dengan mengajak anak untuk menyebutkan
3. Mengenalkan lambang huruf bilangan		3. Guru mengenalkan banyak bilangan dengan benda-benda
4. Menggunakan media secara bergantian		4. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara bergantian

### Tahap Pengembangan (Development)

Validasi desain pengembangan media *flannel board* dilakukan oleh dosen ahli yang berpengalaman untuk menilai instrumen media *flannel board* yang telah dirancang. Analisis data ekvalidan didapat melalui hasil validasi pengembangan media *flannel board*. Pada penelitian pengembangan ini terdiri dari dua validator yaitu dosen PG PAUD FKIP Universitas Jember Ibu Yuniarta Syarifatul Umami, S.Pd., M.Pd sebagai dosen ahli dan Inu Fatimah Laila S.Pd sebagai guru kelompok A2 di TK Pertiwi Kabupaten Jember. Setiap validator diminta untuk menilai media *flannel board* yang sudah dibuat, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan dari media tersebut yang sudah dirancang. Validasi desain pengembangan media *flannel board* dilakukan dengan memberikan skor pada masing-masing indikator yang hendak dinilai. Adapun skala penilaian yaitu 1 sampai 5 dengan nilai terkecil yaitu 1 dan nilai terbesar yaitu 5.



Gambar 1 Pengembangan Media *Flannel board* tampak depan



Gambar 2 Pengembangan Media *Flannel board* huruf dan angka

Tabel 2 Hasil Validasi Pengembangan Media *Flannel board* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Kelompok A2 di TK Pertiwi Kabupaten Jember

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN		Mean	Ai
		Y	X		
I	Segi edukatif atau nilai-nilai pendidikan Kesesuaian dengan kurikulum PAUD yang ada	5	4	4,5	

	Kesesuaian dengan tujuan dan fungsi sarana prasarana	5	4	4,5	
	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	5	5	5	4,66
	Dapat mendorong kreativitas dan aktivitas pada anak	5	4	4,5	
	Dapat membantu kelancaran dalam kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas	5	4	4,5	
	Dapat digunakan secara individual maupun kelompok dan klasikal	5	5	5	
II	Segi teknik atau langkah dan prosedur pembuatan				
	Kebenaran	5	4	4,5	
	Ketelitian (tidak menimbulkan salah persepsi atau konsep)	5	4	4,5	
	Keawetan (kuat dan tahan lama)	5	3	4	
	Ketahanan (efektivitasnya tetap walaupun cuaca berubah)	5	3	4	4,42
	Keamanan (tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak)	5	5	5	
	Ketepatan ukuran	5	4	4,5	
	Kompabilitas (keluasan atau fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain	5	4	4,5	
III	Segi estetika atau keindahan				
	Bentuk elastis	5	4	4,5	
	Kesesuaian ukuran	5	4	4,5	4,33
	Warna atau kombinasi warna yang sesuai	5	3	4	
	Skor total	80	64	72	13,41
	Rata-rata	5	4	4,5	4,7

Berdasarkan tabel diatas skor rata-rata validasi secara keseluruhan adalah 4,7 berdasarkan kriteria kevalidan, pengembangan media *flannel board* yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat kevalidan dengan revisi.

#### Tahap Implementasi (Implementation)

Pengimplemantasian pengembangan media yang telah dikembangkan pada situasi nyata yaitu didalam kelas dalam mengajar anak. Tahap implementasi ini dilakukan di sekolah TK Pertiwi Kabupaten Jember dengan kelompok A2 yang berjumlah 17 anak. Kegiatan implementasi ini dilakukan 2 kali. Pertama melakukan uji coba kesiapan anak, untuk kegiatan kedua implementasi setelah revisi pengembangan media *flannel board*. Kegiatan implementasi ini dilakukan urut dalam mengenalkan banyak benda, mengenalkan lambang bilangan, mengenalkan konsep bilangan, dan mengenalkan lambang huruf bilangan dan kemudian digunakan secara bergantian oleh anak.

#### Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dilakukan setelah mengetahui hasil-hasil dari data diatas yang telah terkumpul. Berdasarkan data yang terkumpul, data yang diambil dari hasil penilaian validator, uji kepraktisan dan uji efektifitas terkait dengan pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Data tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan media.

## PEMBAHASAN

Penelitian produk yang dikembangkan yaitu pengembangan alat permainan edukatif atau media pembelajaran *Flannel board* untuk mengenalkan konsep bilangan agar meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Pembahasan ini menguraikan tentang ketercapaian aspek terkait dengan kualitas produk yang telah dikembangkan. Aspek tersebut meliputi aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Produk dapat dikatakan layak apabila memenuhi syarat tersebut. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*).

Penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan alat permainan edukatif atau media pembelajaran *Flannel board* untuk mengenalkan konsep bilangan agar meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada kelompok A2 di TK Pertiwi Kabupaten Jember. Model pengembangan ini menggunakan pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Pada tahap *analysis* bertujuan untuk menganalisis keadaan apa saja yang harus dianalisis terkait dengan analisis kebutuhan, kurikulum dan karakter peserta didik. Adapun pada analisis kebutuhan ini diperlukannya suatu kondisi sumber daya manusia yang berkompeten dalam pengimplementasian media yang nantinya akan digunakan; memerlukan sebuah media pembelajaran dan model pembelajaran yang nantinya dapat mengarah pada terciptanya suasana kelas yang kondusif; serta sarana dan prasarana yang menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Hasil analisis di sekolah TK Pertiwi Kabupaten Jember menunjukkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar didalam kelas dengan menyesuaikan dengan kurikulum yang digunakan.

Tahap *design* atau perancangan merupakan suatu proses perancangan dan menyiapkan suatu produk dari penelitian pengembangan dan sebelum peneliti mendesain media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik dengan membuat suatu rancangan kegiatan mengajar dengan menggunakan media *flannel board* yang kemudian diarahkan pada langkah-langkah pelaksanaan dan peraturan bermain media tersebut sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Secara umum media ini dapat digunakan secara bersamaan maupun bergantian satu persatu, dimana dapat diawali terlebih dahulu guru menjelaskan dan mengenalkan lambang bilangan dari 1-10 serta banyak bilangan, kemudian guru mengenalkan juga huruf bilangan angka 1-10. Setelah anak sudah paham dan mengenal lambang bilangan 1-10 guru dapat mengacak dan mencoba kembali kepada anak apakah dapat menyebutkan secara benar atau tidak. Setelah anak mengerti dan paham kemudian anak dapat bermain secara bergantian untuk menyusun lambing bilangan dan huruf serta banyak bilangan. Dari langkah-langkah media diatas maka dilakukan pengembangan untuk mencapai sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan pengembangan media *flannel board* yang lebih komplit dan aman untuk anak. Berikut adalah desain atau rancangan penggunaan media *flannel board* dalam proses belajar untuk anak :

**Tabel 3 Pengembangan Media *Flannel board* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak**

Jenis Aktivitas	Alat Bermain	Implementasi Kegiatan Bermain bagi Anak
1. Mengenalkan	<i>Flipcrad</i> dan	1. Diawali dengan mengenalkan lambang

lambang bilangan	Media	<i>flannel</i>	bilangan, banyak bilangan dan huruf
2. Menyebutkan secara acak lambang bilangan	<i>board</i>		bilangan 1-10 menggunakan <i>flipcard</i>
3. Mengenalkan lambang huruf bilangan			2. Kemudian guru mengenalkan lambang bilangan pada papan <i>flannel</i> secara urut dan acak dengan mengajak anak untuk menyebutkan
4. Menggunakan media secara bergantian			3. Guru mengenalkan banyak bilangan dengan benda-benda
			4. Setelah itu, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara bergantian

Tahap *development* ini memiliki tujuan untuk pengembangan atau pengujian produk yang telah dirancang atau didesain. Tahap pengembangan ini terdiri dari dua kegiatan yaitu penilaian oleh ahli atau validasi dan revisi. Kegiatan penilaian dilakukan oleh dua orang validator dan memenuhi kriteria valid dengan sedikit revisi. Validasi ini terdiri dari validasi pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik. Jumlah skor yang diberikan pada validator 1 yaitu dengan skor rata-rata 5 dan validator 2 dengan rata-rata 4. Dimana berdasarkan kriteria kevalidan memenuhi kriteria valid dengan beberapa revisi yaitu:

**Tabel 4 Perbaikan Pengembangan Media *Flannel board* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak**

No	Komponen yang diperbaiki	Sebelum diperbaiki	Saran	Sesudah diperbaiki
1.	Dasar Media <i>Flannel board</i>	Papan media terlalu polos dan tanpa pemisah	Papan diberikan sekat atau kolom pemisah antara huruf dengan angka agar mudah dipahami oleh anak	Papan media terdapat tempat sendiri-sendiri antara huruf dan angka
2	Huruf dari Media <i>Flannel board</i>	Perkeat huruf ada yang terbalik	Diperbaiki perekat agar hurufnya tidak terbalik	Perekat untuk huruf sudah diperbaiki sehingga ketika dipasang tidak terbalik

Pada tahap *implementation* bertujuan untuk penerapan dari desain pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik atau kegiatan penggunaan produk pengembangan. Implementasi ini terdiri dari penerapan rancangan media *flannel board* yang telah dikembangkan pada situasi nyata yang bertempat di sekolah TK Pertiwi Kabupaten Jember. Kegiatan implementasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali, implementasi pertama untuk melihat kesiapan anak dalam mengikuti kegiatan dengan menggunakan media *flannel board* dan selanjutnya implementasi kedua adalah implementasi media yang telah dikembangkan berdasarkan saran dan revisi oleh validator. Implementasi dilakukan pada kelompok A2 yang terdiri atas 17 anak.

Langkah awal yang dilakukan pertama-tama adalah peneliti memberikan atau gambaran kepada guru dikelas mengenai bagaimana pengembangan media *flannel board* atau langkah-langkah penerapannya. Peneliti mempersiapkan alat yang akan digunakan untuk bermain.

Peneliti dan guru mensetting tempat untuk belajar dan bermain. Sebelum kegiatan dimulai pastikan kelas bersih dan rapi agar anak nyaman dan aman ketika pembelajaran di kelas dimulai.

Pada implementasi awal ini, tahap analisis kesiapan anak dalam menggunakan media *flannel board* diawali dengan guru memimpin dan mendampingi anak melakukan SOP pada seperti bari berbaris di depan kelas, kemudian berdoa sebelum belajar, membaca surat-surat pendek, kemudian masuk ke kelas dan menanyakan hari atau tanggal saat itu. Selanjutnya dilanjutkan dengan guru mengkondisikan kelas dan kemudian guru menyampaikan dan mengenalkan kepada anak mengenal konsep bilangan. Setelah anak mengerti akan konsep bilangan kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan dengan menggunakan media *flannel board*. Menjelaskan dan mengacak lambang bilangan pada papan flanel, kemudian guru memberikan arahan tentang aturan bermain dengan jelas serta guru memberikan contoh agar anak mengerti step-step penggunaan media. Manfaat dari penggunaan media ini adalah agar pembelajaran di dalam kelas semakin menarik dan membuat anak memiliki minat untuk belajar.

Dari implementasi ini dapat diperoleh hasil pengamatan bahwa anak terlibat aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas dan menunjukkan kemampuannya dalam merespon maksud dari apa yang sudah disampaikan. Namun dikarenakan ada beberapa bagian huruf yang terbalik dan tidak ada pemisah antara angka dan huruf sehingga penggunaan media ini masih kurang dan perlu di revisi. Implementasi yang pertama ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan pengembangan media tersebut.

Selanjutnya adalah implementasi yang sudah direvisi dan divalidasi oleh ahli yang dilakukan sebanyak satu kali uji coba. Pada implementasi ini, masih sama seperti implementasi yang pertama yaitu diawali dengan guru memimpin dan mendampingi anak melakukan SOP pada seperti bari berbaris di depan kelas, kemudian berdoa sebelum belajar, membaca surat-surat pendek, kemudian masuk ke kelas dan menanyakan hari atau tanggal saat itu. Selanjutnya dilanjutkan dengan guru mengkondisikan kelas dan kemudian guru menyampaikan dan mengenalkan kepada anak mengenal konsep bilangan. Setelah anak mengerti akan konsep bilangan kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan dengan menggunakan media *flannel board*. Menjelaskan dan mengacak lambang bilangan pada papan flanel, kemudian guru memberikan arahan tentang aturan bermain dengan jelas serta guru memberikan contoh agar anak mengerti step-step.

Dari implementasi ini dapat diperoleh hasil bahwa anak berkenan terlibat aktif dalam kegiatan belajar di dalam kelas dan menunjukkan kemampuan merespon dan mengerti dari penggunaan media tersebut dan dapat melakukan sesuai dengan instruksi dari guru. Anak juga dapat menunjukkan kemampuan dalam merespon dan menjawab setiap pertanyaan serta arah yang diberikan.

Pada evaluasi pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak. Melalui penerapan pengembangan media ini yang disusun dan dikembangkan menggunakan instrument penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar penilaian aktivitas anak dan lembar respon anak dalam penerapan pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak dan kemudian data yang diperoleh tersebut dianalisis.

## **SIMPULAN**

Pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada kelompok A2 di TK Pertiwi Kabupaten Jember ini sudah sesuai dengan tahap pengembangan dengan model ADDIE yang dapat disimpulkan bahwa:

1. Desain pengembangan media *flannel board* untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak sudah di uji validasi. Hasil dari uji validasi ini masuk dalam kategori valid dan layak untuk digunakan sebagai penelitian.
2. Media *flannel board* telah di uji kepraktisan. Hasil uji kepraktisan ini masuk dalam kategori valid dan praktis dengan media yang tersedia membuat anak aktif dalam pembelajaran.
3. Kegiatan penggunaan media *flannel board* ini sudah diuji keefektifan dengan masuk ke dalam kategori valid dan efektif dikarenakan dengan penggunaan media tersebut membuat anak semakin mengerti serta meningkatkan kemampuannya dalam hal berpikir simbolik.

## RUJUKAN

- Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Bodedarsyah, A. dan R. Yulianti, 2019. Meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini kelompok a (usia 4-5 tahun) dengan media pembelajaran lesung angka, *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*. 2(6):354
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung:PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. 2012.
- Guslinda dan Kurnia, R. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CVJakad Publishing.
- Hobri, 2010. *Metode Penelitian Pengembangan: Aplikasi Pada Pendidikan Matematika*. Jember: Pena Salsabila
- Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung : Citra Aditya, 1989)
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- R, Susilana, dkk. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung:Wacana Prima.
- Sadiman. 2008. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.
- Sumantri Mulyadi dan Johar Permana. *Media Papan Flanel*. Jakarta. Wacana Prima. 1999.
- Santrock, J.W. (2008). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan research and development/R&D*. Cetakan 2. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, N. 2013. *KONSEP DASAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*. Jakarta: Indeks
- Sukardi. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Prakarya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Farida, I., & Komala, K. (2019). MENGENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN STIK BERGAMBAR. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6). <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p359-362>

- Indriyani, D., Rachmawati, Y., & Gustiana, A. D. (2019). MENINGKATKAN PEMAHAMAN LAMBANG BILANGAN MELALUI FISHING GAME DI TK AL-HIDAYAH GARUT. *Edukid*, 15(1). <https://doi.org/10.17509/edukid.v15i1.20151>
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2018). PERMAINAN CONGKLAK DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Seminar Ilmiah Nasional Teknologi, Sains, Dan Sosial Humaniora (SINTESA)*, 1. <https://doi.org/10.36002/snts.v0i0.525>
- Suwandi, L. J. (2021). PEMBELAJARAN BERPIKIR SIMBOLIK DAN KEAKSARAAN UNTUK SISWA K1 SELAMA PEMBELAJARAN JARAK JAUH. *Satya Widya*, 37(1). <https://doi.org/10.24246/j.sw.2021.v37.i1.p1-15>