



Pengembangan APE Rare Hat untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Dini

Ni Wayan Meta Orilia Santi¹, Putu Ayu Septiari Dewi², I Komang Suardika³
^{1,2,3} PGPAUD, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, Indonesia
Email Korespondensi : metaorilia166@gmail.com

ABSTRAK

Seorang guru PAUD dituntut untuk memiliki kompetensi dalam kreativitas dan inovasi selain kompetensi dasar kepaudan lainnya. Kreativitas dan inovasi akan menggerakkan guru untuk dapat mengembangkan alat permainan edukasi (APE) sebagai media belajar PAUD. APE *Rare Hat* adalah alat permainan berupa topi yang diinovasi sedemikian rupa sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengembangan APE *Rare Hat* yang bisa diaplikasikan oleh anak pada saat kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan pendekatan model ADDIE meliputi tahapan : analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Sumber data guru dan kepala sekolah TK Negeri Desa Jumpai Klungkung. Teknik pengambilan data dilakukan dengan observasi dan wawancara. Bahan penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada langkah; analisis ditemukan analisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik anak. Tahap perancangan dilakukan dengan pembuatan desain, tahap pengembangan APE dibuat secara nyata, tahap implementasi mendapat masukan dari validator untuk melakukan evaluasi materi yang belum sesuai dengan tahapan usia anak. Validasi dilakukan oleh 2 orang ahli materi pembelajaran dan 5 orang ahli media pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif menggunakan teknik koefisien validitas isi Aiken's V. Dari hasil penilaian ahli materi menggunakan koefisien validitas isi Aiken's V diperoleh nilai perhitunga sebesar 1(0,99). Berdasarkan perhitugn data ahli media menggunakan koefisien validitas isi Aiken's V diperoleh nilai sebesar 0,86 sehingga media *Rare Hat* dinyatakan valid. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media *Rare Hat* sangat sesuai dengan perkembangan usia anak dan layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran di TK.

Kata kunci: APE *Rare Hat*; Konsentrasi Belajar; Anak Usia Dini

Development of Rare Hat APE to Increase Learning Concentration in Early Childhood

ABSTRACT

A PAUD teacher is required to have competence in creativity and innovation in addition to other basic early childhood competencies. Creativity and innovation will move teachers to be able to develop educational game tools (APE) as early childhood learning media. APE *Rare Hat* is a game tool in the form of a hat which is innovated in such a way as a learning medium. This research aims to develop APE *Rare Hat* which can be used by children in the learning process. This study used development research methods with the ADDIE model approach including the stages: analysis, design, development, implementation, evaluation. Sources of data on teachers and principals of the State Kindergarten in Jumpai Village, Klungkung. Data collection techniques were carried out by observation and interviews. The research material was analyzed descriptively qualitatively using the theory of child development. The results of the research show that at the stage; analysis found analysis of needs, curriculum and

characteristics of children. The design stage is carried out by making a design, the APE development stage is made concretely, the implementation stage gets input from the validator to evaluate material that is not in accordance with the child's age stages. Validation was carried out by 2 learning material experts and 5 learning media experts. The data obtained were analyzed by descriptive qualitative and quantitative analysis using the Aiken's V content validity coefficient technique. From the results of the material expert's assessment using Aiken's V content validity coefficient, a calculated value of 1 (0.99) was obtained. Based on media expert data calculations using Aiken's V content validity coefficient, a value of 0.86 was obtained so that Rare Hat media was declared valid. Based on the results of the study, it can be concluded that Rare Hat media is very suitable for the development of children's ages and is suitable for use as a medium in the learning process in kindergarten.

Keywords: APE Rare Hate; Study Concentration; Early childhood



Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

© Tahun Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Sebagai seorang pendidik, guru PAUD tidak cukup hanya menguasai materi saja tetapi guru juga dituntut harus mempunyai kreativitas yang tinggi (Wigati and Wiyani 2020). Kreativitas seorang guru dapat dilihat dari kemampuan guru dalam menciptakan suatu ide atau produk baru berupa media pembelajaran yang dapat membantu proses belajar mengajar (Andi et al. 2020) karena anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Anak usia dini harus diberikan pembelajaran yang bersifat konkret karena anak belum bisa memahami pembelajaran yang bersifat abstrak (Vinet and Zhedanov 2011). Selain mempermudah anak dalam proses belajar, adanya media pembelajaran juga bertujuan untuk mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Rupnidah and Suryana 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran di TK harus menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu agar anak dapat memahami materi dengan mudah dan pekerjaan guru juga jadi lebih mudah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan di TK yaitu Alat Permainan Edukatif (APE). APE adalah alat permainan yang didesain dan dibuat sedemikian rupa untuk tujuan pendidikan tanpa menghilangkan unsur permainan yang unik, menarik dan menyenangkan untuk anak (Agustia 2023). Penggunaan APE dalam proses pembelajaran di TK bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Selain itu APE juga sangat penting karena memiliki banyak manfaat diantaranya yaitu dapat meningkatkan kecerdasan anak melalui pengalaman bermain yang menyenangkan menggunakan berbagai media yang menarik, dapat mempermudah dan mempercepat proses mengajar, dan yang paling penting dapat melatih dan meningkatkan konsentrasi belajar anak (Hijriati 2017). Dengan menggunakan APE pada saat proses belajar mengajar diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat jalannya proses pembelajaran dan dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak.

Namun, setelah melakukan analisis ke salah satu TK di daerah Klungkung yang bernama TK Negeri Desa Jumpai ada beberapa anak yang tidak memperhatikan guru pada saat mengajar. Anak – anak terlihat mengobrol dengan temannya dan selalu melihat ke luar kelas, hal itu menyebabkan hilangnya konsentrasi belajar pada anak tersebut. Padahal guru sudah menggunakan media pembelajaran pada saat mengajar, tetapi anak kurang tertarik dengan media yang digunakan oleh guru. Dengan ditemukannya masalah pada TK tersebut maka dibutuhkan analisis lebih lanjut untuk mencari solusi dari masalah yang ada. Setelah melakukan analisis lebih lanjut, maka dapat ditemukan solusi berupa pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dengan cara mengasah *curiosity* anak,

karena jika *curiosity* pada anak sudah timbul maka anak akan memperhatikan hal tersebut dan secara tidak langsung konsentrasi anak menjadi meningkat kemudian anak dapat focus dalam belajar. Selain itu rasa ingin tahu juga merupakan salah satu karakter dan sifat murni dari sekian banyak sifat dan karakteristik anak yang diantaranya anak bersifat unik, anak usia dini bersifat relative spontan, anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, anak usia dini berada dalam masa potensial, anak usia dini bersifat aktif dll (Tatminingsih 2016).

Berdasarkan observasi dan analisis di TK Negeri Desa Jumpai maka penelitian ini akan mengembangkan sebuah media berupa topi yang diberi nama *Rare Hat*. Topi yang dibuat memiliki bentuk hampir sama dengan topi pesulap hanya saja *Rare Hat* dimodifikasi sedemikian rupa agar bisa membuat anak usia 4-5 tahun merasa penasaran dan dibuat terkejut oleh media tersebut. Guru juga melibatkan beberapa anak untuk memainkan media *Rare Hat* karena mengingat bermain adalah aktivitas eksploratif yang dilakukan dengan suka rela dan tentunya menyenangkan bagi anak usia dini, bermain juga menjadi bagian utama yang sangat penting untuk dilakukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Hapidin, Yuli Pujianti 2016). Oleh sebab itu selain menjadi media pembelajaran saat di dalam kelas, *Rare Hat* juga bisa dimainkan oleh banyak anak sebagai alat permainan dan bisa dijadikan kompetisi pada saat bermain agar anak lebih semangat dan termotivasi. Saat anak memainkan media *Rare Hat* tentunya harus berada dibawah pengawasan guru. Selain bertujuan meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan cara memancing rasa ingin tahu anak, media *Rare Hat* juga dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini agar 6 program pengembangan yang menjadi muatan dalam kurikulum 2013 dapat tercapai. Ke 6 program pengembangan kurikulum 2013 yang dimaksud yaitu ; (1) program pengembangan nilai agama dan moral, (2) program pengembangan fisik motorik, (3) program pengembangan kognitif, (4) program pengembangan bahasa, (5) program pengembangan sosial-emosional, dan (6) program pengembangan seni (Ifina Trimuliana 2018). Media *Rare Hat* merupakan rancangan media pembelajaran baru maka media *Rare Hat* harus dilengkapi dengan buku panduan penggunaan agar mempermudah guru dalam pengaplikasiannya media tersebut kepada anak.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Komang Ayu Febiola tahun 2020 yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode yang sama dengan penelitian ini yaitu metode pengembangan ADDIE. Berdasarkan uji coba yang sudah dilakukan media pola Angka yang dibuat dinyatakan valid dan dapat digunakan di sekolah (Febiola 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Ayu dan I.B. Surya Manuaba pada tahun 2021 dengan judul Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. Metode yang digunakan sama yaitu metode pengembangan ADDIE dan setelah dilakukan uji coba, media yang dibuat menghasilkan kualifikasi yang sangat baik hingga 92,50% (Komang Ayu and Surya Manuaba 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Putri Rahmi, Reka Dersa, dan Jamaliah Hasballah pada tahun 2022 yang berjudul Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak juga menggunakan metode yang sama yaitu metode ADDIE dengan menghasilkan nilai akhir yang tinggi yaitu 87,5% dengan demikian media yang dibuat dinyatakan valid (Rahmi, Dersa, and Hasballah 2022). Selain itu penelitian yang dilakukan oleh I Gusti Ayu Made Yeni Lestari pada tahun 2021 dengan judul Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga “Widya Suputra” Berbasis Tri Hita Karana juga menggunakan metode yang sama yaitu metode pengembangan ADDIE dan berdasarkan uji coba yang dilakukan, media tersebut dinyatakan valid dan layak untuk digunakan (Lestari 2021). Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh I Made Lestiawati dkk pada tahun 2023 yang berjudul Pengembangan Permainan “Magic Box Kolaboratif” Berbasis Konsep Tri Hita Karana, yang menggunakan metode pengembangan ADDIE dan hasil yang di dapat

setelah melakukan pengujian adalah media tersebut dinyatakan valid (Lestiawati, Wiranata, and Astuti 2023). Selain ke 5 penelitian tersebut ada banyak lagi penelitian yang serupa dengan penelitian ini namun media yang dihasilkan memiliki tujuannya masing – masing.

Penelitian ini sangat penting untuk dilakukan, karena dengan dilakukannya penelitian ini maka masalah yang ada pada TK Negeri Desa Jumpai dapat diselesaikan. Selain itu penelitian ini juga akan menghasilkan sebuah produk baru berupa media pembelajaran yang berguna dan disertai dengan buku panduan penggunaannya. Media pembelajaran yang dihasilkan akan dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan pada anak usia dini melalui permainan yang asik dan menyenangkan. Selain berguna untuk anak, penelitian ini juga sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar karena dengan terciptanya sebuah media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mengajar materi yang akan disampaikan (Wulandari et al. 2023). Media Pembelajaran berupa APE yang unik dan menarik seperti yang akan dihasilkan oleh penelitian ini juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak. Dengan demikian penelitian ini menjadi sangat penting untuk dilakukan karena memberikan banyak manfaat yang positif.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Tetapi, karena waktu penelitian tidak mencukupi, pelaksanaan pengembangan media Rare Hat dicukupkan sampai tahap uji ahli saja. Acuan ini dipilih karena acuan ini ditingkatkan dengan cara yang sistematis dan bertumpu pada landasan teori rancangan pembelajaran. Penelitian ini menasar pada seluruh PAUD yang terdapat di Klungkung. Sedangkan TK yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu TK Negeri Desa Jumpai. Adapun 2 orang ahli materi dan 5 orang ahli media pembelajaran sebagai subjek dalam penelitian pengembangan ini. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Dengan angket/kuesioner sebagai Instrument untuk mengumpulkan data. Adapun kisi – kisi instrument uji ahli materi dan uji media pembelajaran dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1. Kisi – Kisi Instrumen Uji Coba Ahli Materi

No.	Sudut Pandang	Keterangan
1.	Materi	Kesesuaian dengan beberapa aspek perkembangan anak dan sesuai dengan karakter anak usia 4-5 tahun
2.	Pembelajaran	Melibatkan banyak indra pada saat memainkannya sehingga dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak
3.	Ilustrasi Gambar	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan kenyataan yang ada dan mudah dipahami, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran
4.	Panduan dan Informasi	Buku panduan memuat langkah-langkah dan penjelasan yang mudah dimengerti oleh pengguna

Tabel 2. Kisi – Kisi Instrumen Uji Coba Ahli Media

No.	Sudut Pandang	Keterangan
1.	Desain	Kesesuaian ilustrasi gambar, ukuran, kestabilan warna, dan bentuk media
	Kestabilan	Kesesuaian ukuran media dan kelayakan bahan
2.	Format	Kemenarikan tampilan pada media, kejelasan unsur – unsur yang terdapat di dalamnya dari segi bentuk, dan tata letaknya

No.	Sudut Pandang	Keterangan
3.	Pengorganisasian	Penggunaan kalimat dan bahasa yang benar pada buku panduan dan pada saat memainkannya. Kesesuaian dengan usia anak 4-5 tahun

Data yang telah diisi oleh responden menggunakan instrumen dikumpulkan dan ditabulasi. Kemudian data yang sudah disusun atau ditabulasi akan melewati tahap analisis secara deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif di aplikasikan dalam memproses informasi hasil penilaian media pembelajaran "Rare hat" oleh pakar pembelajaran dan pakar media pembelajaran. Teknik analisis data secara kuantitatif dilaksanakan dengan metode menggolongkan dan menjelaskan input dan rekomendasi validator yang tercatat dalam kuesioner uji ahli. Revisi pada produk pengembangan media pembelajaran *Rare Hat* dilakukan berdasarkan hasil analisis data. Metode analisis data ini diterapkan untuk memproses data yang didapat dari kuesioner untuk memeriksa keabsahan media. Analisis validitas APE Rare Hat diverifikasi menggunakan metode koefisien validitas isi Aiken's V.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membuahkan hasil berupa rancangan bangunan produk atau media pembelajaran dan percobaan oleh pakar materi dan pakar media pembelajaran. Rancangan dan desain pengembangan media pembelajaran "Rare Hat" ini mengaplikasikan model ADDIE, hanya saja terbatas pada langkah pengujian validitas ahli. Berikut ini adalah langkah-langkah dalam pengembangan media "Rare Hat":

Tahap Analisis

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan. Diketahui bahwa guru mengalami kendala pada media pembelajaran sehingga membuat anak tidak konsentrasi dalam dan kurangnya rasa ingin tahu pada anak. Guru juga tidak menyediakan permainan yang cukup menyenangkan di dalam kelas sehingga anak tidak fokus dan lebih tertarik untuk bermain di luar kelas. Untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak agar anak konsentrasi dalam belajar ada satu cara yang dapat digunakan yaitu memberikan kejutan yang dapat membuat anak semakin penasaran. Kejutan tersebut akan berada di dalam sebuah media pembelajaran.

Angket Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di TK Negeri Jumpai

Tabel 3. Analisis Kebutuhan di TK Negeri Jumpai

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana Proses Pembelajaran di Tk ini dan apa masalah yang dihadapi	Pembelajaran berjalan lancar dengan menggunakan bantuan media pembelajaran, kendalanya anak susah untuk focus dan konsentrasi dalam belajar, jika di dalam kelas pandangannya keluar dan ada juga anak yang mencari temannya untuk diajak mengobrol.
2.	Apakah di TK ini membutuhkan Media pembelajaran yang dapat mengatasi kendala yang terjadi pada proses pembelajaran	Iya, karena sekolah baru selesai di renovasi jadi hanya ada sedikit APE dan rasanya kurang menarik bagi anak, oleh karena itu rencananya saya akan meminta guru untuk membuat APE.

No.	Pertanyaan	Jawaban
3.	Media Pembelajaran apa yang biasanya digunakan dalam proses pembelajaran di TK	APE yang digunakan biasanya Boneka tangan, poster huruf dan angka, lego, balok, plastisin, dan puzzel.
4.	APE/Media pembelajaran seperti apa yang saat ini dibutuhkan untuk mengatasi masalah/kendala yang terjadi pada saat proses pembelajaran	Kami membutuhkan APE yang bisa menarik perhatian anak kalau bisa hingga membuat anak penasaran agar anak bisa fokus belajar, menyenangkan, aman untuk dimainkan, tidak sulit untuk di mainkan, dan bisa dimainkan oleh banyak anak sekaligus bisa dimainkan di luar maupun di dalam kelas, karena mengingat anak gampang bosan jika bermain di dalam kelas saja.

2. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang tepat untuk meningkatkan rasa ingin tahu anak adalah kurikulum montesori yaitu metode pembelajaran yang memiliki 5 prinsip diantaranya pembelajaran eksperiensial, Pendidik menyediakan alat/media untuk belajar, lingkungan di design khusus, one on one lesson, dan peace Education (Melinda Puspita Sari Jaya, Viana, and Syarwani Ahmad 2022).

Tabel 4. Analisis Kurikulum di TK Negeri Jumpai

Pertanyaan	Jawaban
Kurikulum apa yang berlaku di TK ini	Kurikulum 2013
Sesuai kurikulum yang berlaku, aspek dan nilai apa yang ingin dikembangkan pada diri anak usia dini	Ada 6 aspek yang ingin di kembangkan pada anak usia dini yaitu aspek agama dan moraral, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, bahasa, dan seni.
Apakah media pembelajaran yang sudah ada sesuai dengan acuan kurikulum yang berlaku di TK ini	APE yang ada sudah cukup untuk menyesuaikan dengan kurikulum, hanya saja guru harus lebih kreatif lagi agar bisa membuat APE yang lebih menarik dari APE yang sudah ada
Materi apa saja yang sesuai dan boleh dimuat dalam media pembelajaran yang akan dibuat	Menyesuaikan dengan KD dan KI kurikulum 2013, selain itu menyesuaikan dengan usia anak yang akan diberikan APE tersebut. Contoh : mengajarkan tentang agama, mengajarkan disiplin, rasa ingin tahu, kerja sama dan toleransi, jujur, kreatif dan lain lain. Untuk anak usia 4-5 tahun sudah bisa di berikan pengetahuan dasar berupa angka, bentuk, warna, huruf dll.

3. Analisis Karakter

Analisis karakteristik anak usia dini dilakukan untuk menyesuaikan tingkat perkembangan anak dan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan tempat tinggal anak. Pada pengembangan permainan *Rare Hat* disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun.

Tabel 5. Analisis Karakter dan Lingkungan di TK Negeri Jumpai

Pertanyaan	Jawaban
Karakter dan sikap apa yang ada dan belum ada pada anak di TK ini	Anak – anak di TK ini sudah mempunyai sikap sopan, disiplin, jujur, kreatif dan masih banyak lagi, karena kami selalu memberikan stimulus setiap harinya. Tetapi rasa ingin

	tahu anak masih kurang dan kerja sama anak dengan temannya juga masih kurang.
Berapa usia anak yang bersekolah di TK ini	4-6 tahun
Bagaimana ketentuan bentuk media pembelajaran yang bisa diberikan kepada anak usia dini	Yang pasti aman untuk anak, bentuk yang menarik dan tidak dapat melukai anak, menggunakan bahan yang ramah anak dan tidak menimbulkan bau yang berbahaya, dan tidak mudah rusak
Seperti apa desain media pembelajaran yang diharapkan untuk di buat	Desain menarik, jika bisa warnanya beragam, bentuknya tidak asing bagi anak, bisa gunakan bentuk benda yang ada di lingkungan anak.

Tahap Perencanaan (Design)

Kegiatan yang biasanya dilakukan pada tahap ini adalah : merancang bentuk/desain media. Desain yang dimaksud mencakup penentuan dimensi, tipe, dan susunan gambar pada desain media pembelajaran *Rare Hat* dan desain dari panduan penggunaan *Rare Hat*. Desain media ini diatur serta dibuat se-menarik mungkin menyesuaikan dengan karakteristik AUD .Anak usia dini memiliki karakter yang unik dan rasa ingin tahu yang tinggi(Dewi 2019), oleh karena itu Media *Rare Hat* menyediakan kejutan bagi anak usia 4-5 tahun yang nantinya akan membuat mereka penasaran.

Media *Rare Hat* merupakan sebuah topi besar yang memiliki ukuran 5.657cm² dan di dalamnya terdapat topi- topi kecil dengan dilengkapi warna, buah, angka dan lubang yang nantinya akan dipakai oleh anak saat bermain. Warna yang beragam dapat menarik perhatian anak, karena pada umumnya anak senang melihat warna pada benda, gambar atau tulisan yang mereka lihat(Deshpande 2013). Dengan memasukkan unsur warna pada media, anak dapat mengenal warna. *Rare Hat* juga dilengkapi gambar buah yang beragam sehingga anak akan semakin tertarik dengan media dan sekaligus dapat mengenalkan anak kepada jenis – jenis buah dan meminta anak untuk mengkonsumsi buah. Karena mengenal dan meminta anak mengkonsumsi buah sangat penting diterapkan sejak dini sebagai upaya menjaga kesehatan(Kurniawati, Wahono, and Sa'ida 2017). Dengan adanya unsur buah anak dapat mengenal berbagai bentuk dan tekstur dari kulit buah tersebut. Selain warna dan buah di dalam media *Rare Hat* juga mengandung unsur angka. Meskipun pada dasarnya mengajarkan calistung tidak sesuai dengan prinsip pendidikan anak usia dini(Julianingsih and Isnaini 2022). Tetapi pemberian pembelajaran calistung diperbolehkan hanya sebatas pengenalan saja dan tidak diperbolehkan diberikan secara langsung melainkan dengan cara bermain sambil belajar menggunakan suatu alat atau media pembelajaran(Marlisa 2018). Oleh karena itu media *Rare Hat* cocok dijadikan media untuk mengenalkan angka, buah, dan warna kepada anak usia dini.

Gambar 1. Desain Awal Media Rare



Gambar 2. Desain Awal Buku Panduan Penggunaan Rare Hat



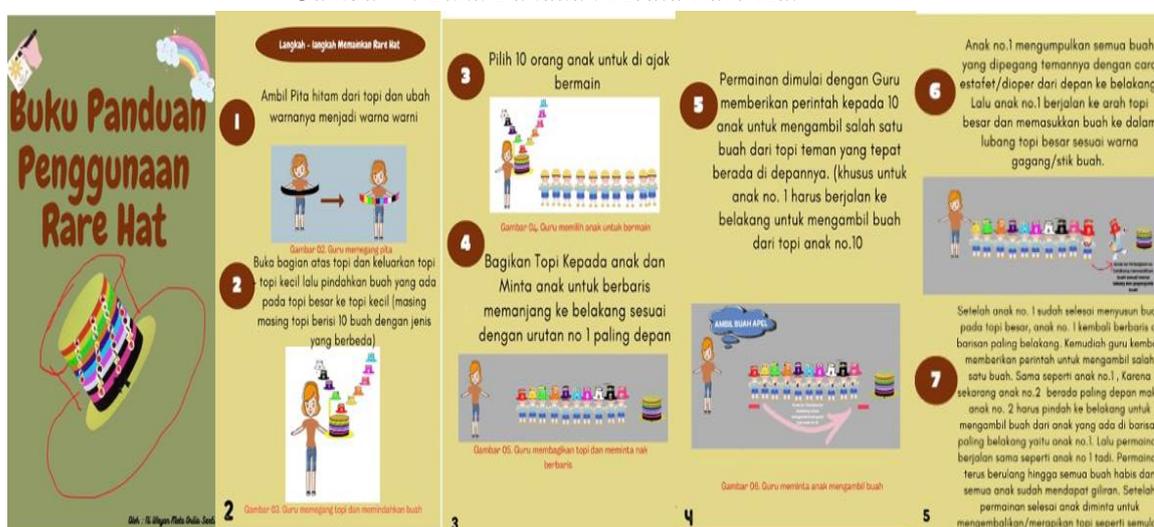
Tahap ketiga adalah kegiatan pengembangan (development)

Pada tahap ini esensinya adalah aktivitas menerjemahkan rincian desain menjadi bentuk konkret, sehingga aktivitas ini menghasilkan prototipe media Rare Hat. Pada fase ini aktivitas yang dilakukan adalah mengumpulkan data dari berbagai sumber. Kegiatan yang dilakukan adalah menghimpun data dari berbagai sumber atau referensi yang diperlukan (berdasarkan juga pada tahap analisis kompetensi) sebagai bahan baku yang akan digunakan pada media. Selain itu, dalam pengumpulan data dari berbagai sumber ini peneliti juga memanfaatkan teknik wawancara. Pembuatan gambar ilustrasi. Ilustrasi gambar yang dibuat sesuai dengan implementasi(pelaksanaan) permainan yang akan dibuat dalam bentuk nyata.

Gambar 3. Media Rare Hat



Gambar 4. Buku Panduan Media Rare Hat



Tahap Evaluasi (evaluation)

Setelah produk dibuat dalam bentuk nyata tahap selanjutnya yaitu evaluasi (evaluation) dengan cara validasi produk. Validasi produk dilakukan oleh pakar materi pembelajaran dan pakar media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian dari pakar materi dan pakar media, selanjutnya data yang diperoleh diolah secara kuantitatif dengan menggunakan teknik koefisien validitas isi Aiken's V. Aiken's V merupakan formula yang dirumuskan oleh Aiken (1985) untuk menghitung content-validity coefficient yang didasarkan pada hasil penilaian dari beberapa orang ahli terhadap suatu item dari segi sejauh mana item tersebut sesuai dengan konstruk yang diukur (Hendryadi 2017).

Vallidasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh 5 guru dari TK Negeri Desa Jumpai Klungkung yaitu Ni Nengah Sudiartini, S. Pd.AUD , Ni Wayan Rumihari Darmiti, S.Pd, Ni Nyoman Suriani, S.Pd, Ni Putu Ari Sumawati, S.Pd, dan Ni Wayan Sudiarti, S.Pd. Data validasi produk diperoleh dengan cara penilaian wujud produk secara nyata. Kemudian guru diberikan instrument berupa table yang berisikan penilaian terhadap desain, pewarnaan dan grafik, serta

buku pedoman. Selanjutnya guru mulai menilai dengan cara mengisi tanda centang pada kolom yang ada di tabel pernyataan setuju atau tidak setuju. Setelah ahli media pembelajaran menilai media *Rare Hat*, selanjutnya data hasil penilaian oleh ahli media diproses dan diolah secara kuantitatif dengan menerapkan teknik koefisien validitas isi Aiken's V (Bashooir and Supabar 2018). Berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menerapkan teknik koefisien validitas isi Aiken's V maka diperoleh perhitungan akhir sebesar 0,86. Nilai koefisien Aiken's V berada diantara 0-1, jika hasil semakin mendekati angka 1 maka isi dari setiap item akan semakin valid (Widodo et al. 2022). Koefisien sebesar 0,86 sudah bisa dikatakan memiliki validitas isi yang cukup.

Uji Ahli Materi

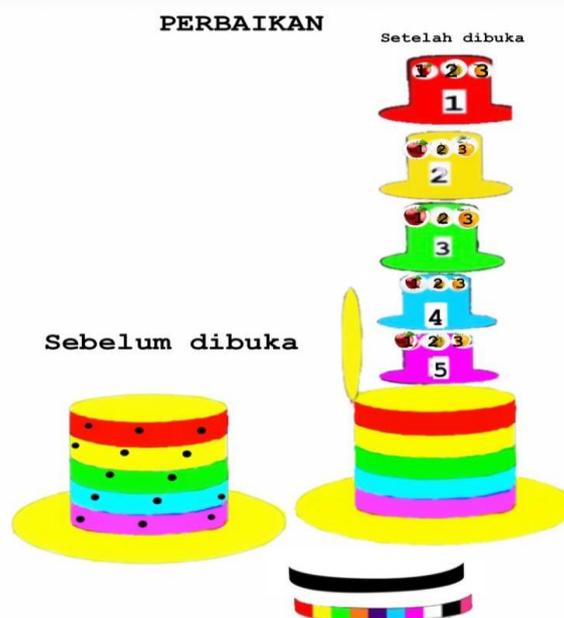
Validasi ahli materi dilakukan oleh 2 dosen dari Universitas Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yaitu Dr. I Wayan Suyanta, SE., M.Si dan I Gusti Lanang Agung Wiranata, S.Pd., M.Pd. Data validasi produk diperoleh dengan cara penilaian wujud produk secara nyata. Kemudian penguji diberikan instrument berupa table yang berisikan aspek, indicator dan pernyataan. Selanjutnya penguji mulai menilai dengan cara mengisi tanda centang pada kolom pernyataan setuju atau tidak setuju. Setelah ahli materi pembelajaran menilai media *Rare Hat*, selanjutnya data hasil penilaian oleh ahli materi diproses dan diolah secara kuantitatif dengan menerapkan teknik koefisien validitas isi Aiken's V (Bashooir and Supabar 2018). Berdasarkan dari hasil perhitungan dengan menerapkan teknik koefisien validitas isi Aiken's V maka diperoleh perhitungan akhir sebesar 1(0,99). Dengan koefisien sebesar 1(0,99) sudah dapat dipastikan semua item disetujui oleh penguji.

Revisi/Perbaikan Produk

Pada proses ini pakar media dan pakar materi pembelajaran memberikan komentar dan saran teradap media yang dibuat. Banyak komentar positif yang diberikan oleh para pakar atau ahli namun ada beberapa saran yang diberikan oleh para ahli media dan ahli materi pembelajara. Setelah mendapat komentar dan saran, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan sesuai saran yang telah diberikan, agar APE yang dibuat menjadi lebih baik.

Tabel 6. Pendapat, Masukan dan Perbaikan Produk Ahli Media dan Ahli Materi

No.	Pendapat dan Masukan	Perbaikan
1	Alangkah lebih baik jika warna pada media dikurangi agar topinya juga tidak banyak dan gambar buah bisa dibuat lebih besar karena mendapat tempat lebih luas	Warna pada topi besar dikurangi dari 10 warna menjadi 5 warna, secara otomatis topi kecil yang ada di dalam topi besar juga akan ikut berkurang dan dari 10 topi menjadi 5 topi menyesuaikan warna pada topi besar.. Gambar buah juga diganti dari 10 gambar buah menjadi 5 gambar buah. Gambar buah juga di ganti menjadi lebih besar lagi.
2	Sebaiknya pada gambar buah juga diisi angka agar memperdalam pengenalan angka	Gambar buah diisi angka 1 sampai 5 karena warna sudah diubah menjadi 5 dan topi juga dirubah menjadi 5 topi.



Gambar 5. Media Rare Hat Setelah Tahap Perbaikan

SIMPULAN

Media pembelajaran *Rare Hat* sudah memadai untuk digunakan sebagai media pada saat kegiatan pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Media *Rare Hat* dapat dijadikan kompetisi jika media dibuat lebih dari satu. Tujuan diciptakannya media *Rare Hat* yaitu untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dengan cara mengasah *curiosity* anak, semakin besar *curiosity* pada anak maka semakin fokus anak tersebut untuk memperhatikan pembelajaran. Media *Rare Hat* sangat membantu untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan

konsentrasi belajar anak karena di dalam media *Rare Hat* terdapat kejutan yang membuat anak menjadi penasaran. Media yang dikembangkan juga sangat familiar yaitu topi, sehingga lebih mudah untuk anak memahami cara kerja Media tersebut. Media *Rare Hat* juga dilengkapi dengan buku panduan untuk mempermudah guru memahami cara memainkannya dan guru bisa mengajarkannya kepada anak. Setelah dilakukan Uji coba kepada pakar materi dan pakar media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Rare Hat* berhasil dan dinyatakan valid sehingga media *Rare Hat* dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar di Taman Kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, Erine. 2023. "Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini." *Jurnal Egileaner* 1(1): 1–9.
- Andi Harpeni Dewantara¹, Amir B.², Harnida³ e-mail: 2020. "Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa." *Al-Gurfah : Journal of Primary Education* 1(1): 15–28.
- Bashooir, Khoitul, and Supabar. 2018. "Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Asesmen Kinerja Literasi Sains Pelajaran Fisika Berbasis STEM." *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan* 22(2): 168–81.
- Deshpande, Sudheer. 2013. "Kemampuan Mengenali Warna Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Segugus III Kecamatan Panjatan Kabupaten Kulon Progo." *Journal of the American Chemical Society* 123(10): 2176–81. <https://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/handle/10603/7385>.
- Dewi, Arum Kartika. 2019. "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Keterampilan Bahasa Anak Di Paud Aisyiyah Bustanul Athfal Ii Palu Barat." *Progress in Retinal and*

Eye Research 561(3): S2–3.

- Febiola, Komang Ayu. 2020. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3(2): 238.
- Hapidin, Yuli Pujianti, dan Wahyuni Nadar. 2016. “Asesmen Anak Usia Dini (Multi Pendekatan Dan Metode).” *Jurnal Penelitian dan Penilaian Pendidikan* (November): 1–257.
- Hendryadi. 2017. “Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner.” *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT* 2(2): 169–78.
- Hijriati, Hijriati. 2017. “Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini.” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 3(2): 59.
- Ifina Trimuliana. 2018. Buku *Kerangka Dasar Dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Julianingsih, Denok, and Indri Dwi Isnaini. 2022. “Sosialisasi Belajar Calistung Pada Anak Usia Dini Bersama Orang Tua Hebat.” *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(1): 1–16.
- Komang Ayu, Ni, and I B Surya Manuaba. 2021. “Media Pembelajaran Zoolfabeth Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 9(2): 194–201. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>.
- Kurniawati, Tri, Wahono, and Naili Sa’ida. 2017. “Pola Konsumsi Buah Dan Sayur Pada Anak USia Dini Sebagai Usaha Penanggulangan Penyakit Kanker.” *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini* 3(3c): 221–26.
- Lestari, NGAMY. 2021. “Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga ‘Widya Suputra’ Berbasis Tri Hita Karana.” *Jurnal Edutech Undiksha* 8(1): 23–30. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32629>.
- Lestiawati, I Made, I Gusti Lanang Agung Wiranata, and Ayu Tri Astuti. 2023. “Pengembangan Permainan ‘Magic Box Kolaboratif’ Berbasis Konsep Tri Hita Karana.” *Potensia, Jurnal Ilmiah*. 2023. “Accepted: January 25.” 8(1): 35–48. 8(1): 35–48.
- Marlisa, Lusi. 2018. “Tuntutan Calistung Pada Anak Usia Dini.” *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini* 1(3): 25–38.
- Melinda Puspita Sari Jaya, Viana, and Syarwani Ahmad. 2022. “Prinsip-Prinsip Montessori Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Ra Shazia Palembang.” *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1(3): 356–70.
- Rahmi, Putri, Reka Dersa, and Jamaliah Hasballah. 2022. “Pengembangan APE Rolling Box Berbasis Permainan Tebak Gambar Terhadap Kemampuan Bahasa Anak.” *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 2(1): 1.
- Rupnidah, R, and Dadan Suryana. 2022. “Media Pembelajaran Anak Usia Dini.” 6(1): 49–58.
- Tatminingsih, Sri. 2016. “Hakikat Anak Usia Dini.” *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* 1: 1–65.
- Vinet, Luc, and Alexei Zhedanov. 2011. “A ‘missing’ Family of Classical Orthogonal Polynomials.” *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical* 44(8): 1–8. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.arth.2018.03.044%0Ahttps://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?token=C039B8B13922A2079230DC9AF11A333E295FCD8>.
- Widodo, Prasetyo Budi, Diana Rusmawati, Endah Mujiasih, and Adi Dinardinata. 2022. “Validitas Isi Skala Integritas Akademik Dosen.” *Jurnal Empati* 11(1999): 72–79.

- Wigati, Mukti, and Novan Ardy Wiyani. 2020. "Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas." *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1): 43.
- Wulandari, Amelia Putri et al. 2023. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5(2): 3928–36.