

ANALISIS KELAYAKAN MEDIA *PIAUD SCIENCE LEARNING MEDIA* (PSLM) BERBASIS WONOSOBO LOCAL WISDOM

Nugroho Prasetya Adi^{1)*}, Vava Imam Agus Faisal²⁾

¹Pendidikan Fisika, Universitas Sains Al-Qur'an

²Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Sains Al-Qur'an

*nugrohprasetyaadi@gmail.com

085228632243

Abstrak

PIAUD Science Learning Media (PSLM) merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk anak usia dini. PSLM dikembangkan dengan konsep sains, untuk mengenalkan kepada anak usia dini tentang alam sekitarnya. Selain itu, PSLM dikembangkan berbasis dengan kearifan lokal/ *local wisdom* wonosobo, tujuannya untuk mengenalkan budaya daerah kepada peserta didik sedari dini. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) dan mengetahui kelayakan media berdasarkan ahli dan praktisi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). R&D merupakan sebuah metode penelitian yang menghasilkan produk untuk luaran nya. Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi media dan lembar penilaian kelayakan media oleh praktisi dan ahli. Data penelitian yang terkumpul adalah data validasi instrument media yang dihasilkan dari lembar validasi media dan data kelayakan media yang dihasilkan dari lembar penilaian kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan instrument penilaian kelayakan media telah valid dan reliabel menurut penilaian ahli dan media pembelajaran PSLM berbasis *wonosobo local wisdom* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada tingkatan PAUD/ PIAUD berdasarkan penilaian ahli.

Kata Kunci: *PSLM, Wonosobo Local Wisdom*

Abstract

PIAUD Science Learning Media (PSLM) is a learning media that developed for early childhood students. PSLM was developed with scientific concept, to introduce early childhood student about the natural surroundings. In other, PSLM was developed based on wonosobo local wisdom, the aim is to introduce local culture to students from an early age. The aim of this research is to develop *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) and to determine the feasibility of the media based on experts and practitioners. This research use *Research and Development* (R&D) method. R&D is a research method that produce product for its outcomes. Instrument that use in this research is media validation sheet and media feasibility assessment sheet by practitioners and expert. The research data is data validation of media instruments and data on media feasibility. The result of the study showed that the instrument for evaluating the feasibility of the media was valid and reliabel according by experts and the PSLM learning media was very suitable for the learning process at the PAUD/ PIADU level based on expert assessment.

Keywords: *PSLM, Wonosobo Local Wisdom*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah mengandung 5 unsur komunikasi, yaitu guru, bahan ajar, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen utama yang harus digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswanya. Peranan penting dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mengindikasikan bahwa guru harus mampu mengolah media sebaik mungkin, agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran merupakan cara guru dalam menggunakan alat pengajaran sebagai perantara dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran [1]. Media pembelajaran merupakan sarana untuk mentransmisikan atau mengirimkan pesan dan dalam perspektif pembelajaran untuk menyampaikan konten materi kepada peserta didik untuk mencapai instruksi yang efektif [2, 3].

Pemanfaatan media pembelajaran harus menjadi perhatian serius dari guru untuk memudahkan setiap proses kegiatan belajar mengajar [4]. Ketepatan seorang guru dalam

memilih media pembelajaran akan sangat berdampak pada proses pembelajaran terkhusus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Terkhusus proses pembelajaran pada anak usia dini. Dimana anak di usia dini (0-6 tahun) sangat membutuhkan informasi, keterampilan & stimulasi [5]. Sehingga penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini akan sangat membantu seorang anak untuk membangun pengetahuan dan keterampilannya. Selain itu penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini sangatlah memudahkan guru untuk menanamkan konsep yang akan diberikan.

Hasil penelitian menyebutkan penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini mampu merangsang anak menjadi lebih aktif dan mampu menghubungkan satu situasi ke situasi lainnya, serta mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya [6,7,8]. Penggunaan media pembelajaran merupakan pengaplikasian dari revolusi industri 4.0, dimana era ini dikenal sebagai *disruptive innovation* dimana ada 3 hal penting yang harus ada di dalamnya yaitu literasi informasi, literasi media dan literasi ICT [9].

PIAUD Science Learning Media (PSLM) merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan untuk anak usia dini. PSLM dikembangkan dengan konsep sains, untuk mengenalkan kepada anak usia dini tentang alam sekitarnya, sehingga dapat membentuk karakter yang cinta kepada lingkungan. Selain itu, PSLM dikembangkan berbasis dengan kearifan lokal/*local wisdom* wonosobo, tujuannya untuk mengenalkan budaya daerah kepada peserta didik sedari dini. Penggunaan *local wisdom* selain untuk mengenalkan budaya daerah juga untuk memudahkan anak dalam belajar sains, mengingat sains dan *local wisdom* bisa terhubung satu sama lain. *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan anak dini, dimana bermain merupakan proses pembelajaran yang

menarik untuk anak usia 0-6 tahun. Proses belajar anak usia dini harus sesuai dengan tingkatan pemikirannya, program yang dirancang harus menyesuaikan dengan anak [10]. *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) dikembangkan sedekat mungkin dengan lingkungan anak, sehingga konsep yang ada dalam media pembelajaran dapat membantu anak untuk memahaminya.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) dan mengetahui kelayakan media berdasarkan ahli dan praktisi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). R&D merupakan sebuah metode penelitian yang menghasilkan produk untuk luarnya (Sugiyono, 2012). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) berbasis *wonosobo local wisdom*. Model pengembangan yang digunakan adalah Borg & Gall, dimana menurut model ini ada 9 tahapan yang harus dilaksanakan.

Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan, dari bulan Maret – April 2020. Subjek penelitian ini adalah Guru yang mengajar pada tingkatan PAUD yang tersebar di Kabupaten Wonosobo. Jumlah subjek penelitian adalah 32 orang guru, yang berasal dari PAUD/ PIAUD di Kabupaten Wonosobo.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar validasi media dan lembar penilaian kelayakan media oleh praktisi dan ahli. Data penelitian yang terkumpul adalah data validasi instrument media yang dihasilkan dari lembar validasi media dan data kelayakan media yang dihasilkan dari lembar penilaian kelayakan.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah 1. Validitas instrumen materi, dan 2. Analisis kelayakan materi.

1. Validitas Instrumen Materi

Validitas isi ditentukan menggunakan kesepakatan ahli. Kesepakatan ahli diukur dengan menentukan tingkat validitas isi instrumen, dengan menggunakan indeks validitas oleh Aiken.

2. Analisis Kelayakan Materi

Data lembar kelayakan materi dianalisis menggunakan skala linkert yang sudah dimodifikasi. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data kelayakan dilakukan dengan beberapa langkah berikut:

- a. Mentabulasi semua data yang diperoleh
- b. Menghitung skor rata-rata dari setiap komponen
- c. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai
- d. Data berupa saran dan komentar dianalisis secara deskriptif kualitatif

Untuk mengetahui kualitas kelayakan media, maka data diubah dari skor menjadi data kualitatif (data interval) dengan skala linkert. Adapun acuan pengubahan skor menjadi skala 4 dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Acuan Pengubahan Skor menjadi Skala 4 (Mardapi, 2013)

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X > \bar{X} + 1 SB_x$	A	Sangat Baik
2	$\bar{X} + 1 SB_x > X > \bar{X}$	B	Baik
3	$\bar{X} > X > \bar{X} - 1 SB_x$	C	Cukup
4	$X < \bar{X} - 1 SB_x$	D	Kurang Baik

Berdasarkan Tabel 1, maka dapat dilakukan penkonversian dengan skala 4 pada Tabel 2 sebagai berikut

Tabel 2. Hasil Konversi menjadi Skala 4

No	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	$X > 3,00$	A	Sangat Baik
2	$3,00 > X > 2,51$	B	Baik

3	$2,51 > X > 2,01$	C	Cukup
4	$X < 2,00$	D	Kurang Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Validitas Instrumen

Validitas instrument dilakukan untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dalam menilai produk yang dikembangkan memiliki kevalidan dan reliabel. Tujuan dari validasi instrument adalah untuk mengetahui apakah instrument yang digunakan dapat mengukur apa yang seharusnya untuk diukur.

Instrument yang divalidasi pada penelitian ini adalah instrument pengumpulan daya yaitu lembar penilaian kelayakan media untuk *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) berbasis *wonosobo local wisdom*. Instrument ini disusun melalui Forum Group Discussion (FGD) sebelum diserahkan kepada ahli untuk dilakukan tahapan validasi. Validasi dilakukan oleh seorang dosen ahli yang memiliki latar belakang media untuk tingkatan PAUD. Hasil validasi instrument oleh ahli disajikan pada Tabel 3. Reliabilitas instrument didapatkan melalui proses analisis setelah instrument digunakan langsung oleh 5 orang penilai secara empiris, sehingga data yang dianalisis merupakan data hasil penilaian produk.

Tabel 3. Hasil Validitas & Reliabilitas Instrumen

No	Instrumen	Validitas Coef (V)	Intepretasi	Reliabilitas
1.	Lembar Penilaian Materi	1,00	Valid	Reliabel

Berdasarkan Tabel 3, didapatkan bahwa instrument penilaian kelayakan media telah valid dan reliabel menurut penilaian ahli, sehingga bisa digunakan untuk mengukur kelayakan media.

B. Hasil Penilaian Kelayakan Media

Tahapan ini mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan media pada PSLM berbasis *wonosobo local wisdom*. Data yang dihasilkan pada tahap ini berupa data kuantitatif dan kualitatif yang berasal dari penilaian dan masukan dari guru. Data kuantitatif yang dihasilkan pada tahap ini berupa skor yang diberikan oleh praktisi (guru) terhadap PSLM berbasis *wonosobo local wisdom* dan data kualitatif yang dihasilkan adalah kategori dari data kuantitatif dan masukan dari para praktisi untuk PSLM berbasis *wonosobo local wisdom*.

Penilaian kelayakan media pada PSLM berbasis *wonosobo local wisdom* dilakukan oleh 32 guru di bidangnya, yang berasal dari 32 sekolah tingkat PAUD yang tersebar diseluruh Kabupaten Wonosobo. Pemilihan ahli untuk melakukan penilaian kelayakan media dilakukan secara *Random/* acak untuk mendapatkan data yang sesuai.

Adapun hasil dari penilaian kelayakan media oleh praktisi disajikan pada Tabel 4 berikut

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan Media

No	Aspek	Rerata Skor	Kategori
1	Kesesuaian penggunaan warna huruf dengan <i>background</i>	3.59	Sangat Baik
2	Kesesuaian penggunaan huruf dengan media	3.56	Sangat Baik
3	Kesesuaian penggunaan jenis huruf dan keterbacaannya pada media	3.53	Sangat Baik
4	Kesesuaian media dengan tingkatan PAUD/PIAUD (Usia 6 Tahun)	3.59	Sangat Baik

5	Kesesuaian tampilan warna <i>background</i> dengan tulisan	3.78	Sangat Baik
6	Kemudahan mengoperasikan media sebagai alat bantu pembelajaran	3.53	Sangat Baik
7	Kesesuaian gambar dengan konsep sains tingkat PAUD/PIAUD (Usia 6 Tahun)	3.59	Sangat Baik
8	Daya tarik gambar yang disediakan	3.53	Sangat Baik
9	Gambar mengandung unsur <i>local wisdom wonosobo</i>	3.66	Sangat Baik
10	Gambar sesuai dengan lingkungan sekitar siswa	3.53	Sangat Baik
Skor Rata-rata		3.59	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 4, didapatkan skor rata-rata 3.59 dengan kategori Sangat Baik. Sehingga berdasarkan penilaian kelayakan media oleh praktisi terhadap PSLM berbasis *wonosobo local wisdom* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran PSLM berbasis *wonosobo local wisdom* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada tingkatan PAUD/PIAUD.

Selain memberikan penilaian kelayakan terhadap media pada PSLM berbasis *wonosobo local wisdom*, praktisi juga memberikan saran untuk perbaikan PSLM sebelum disebar luaskan yaitu perpaduan warna tulisan dan *background*, serta penggunaan jenis huruf pada PSLM berbasis *wonosobo local wisdom*.

PENUTUP

Kesimpulan

Adapun kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan pada pembahasan yang telah dilakukan, yaitu

1. Penelitian yang dilakukan telah menghasilkan produk *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) berbasis *wonosobo local wisdom* yang mendapatkan kriteria kelayakan berdasarkan penilaian oleh ahli dan praktisi di bidangnya.
2. Media yang dikembangkan pada *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) berbasis *wonosobo local wisdom* telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat baik berdasarkan penilaian praktisi sejumlah 32 orang di bidangnya yang berasal dari 32 sekolah PAUD/PIAUD yang tersebar di Kabupaten Wonosobo.

Saran

Adapun saran yang muncul dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) berbasis *wonosobo local wisdom* dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran di sekolah karena telah dinyatakan layak melalui uji yang dilakukan oleh praktisi di bidangnya.
2. *PIAUD Science Learning Media* (PSLM) berbasis *wonosobo local wisdom* dapat dimanfaatkan juga sebagai media untuk mengenalkan budaya asli wonosobo kepada anak-anak di usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dilaksanakan melalui program hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP) yang diberikan melalui Pendidikan Tinggi (Dikti) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak yang terkait di dalam Kementerian serta

Lembaga Penelitian, Penerbitan, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Sains Al Qur'an sehingga penulis bisa mengajukan proposal dan mendapatkan hibah penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi, N.P & Yohannes K. 2018. Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Dan Sikap Terbuka Melalui Media Pembelajaran Android. *Journal of Komodo*. Vol (1) No (1), 79-94.
- [2] Ahsan, A.N & Rafaqat, A.A. 2018. Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, Vol 18, No 1-2. 35-40.
- [3] Saputri, D.Y et al. 2018. Integrating Game-based Interactive Media as Instructional Media: Students Response. *Journal of Education and Learning*, Vol 12 No 4. 638-643. DOI: 10.11591/edulearn.v12i4.8290.
- [4] Yohana, A, Studi Tentang Media Pembelajaran yang Digunakan pada Mata Pelajaran Seni Budaya Bidang Seni Rupa di SMP Negeri 1 Probolinggo, S.Pd, Skripsi, Universitas Negeri Malang, Malang, 2011.
- [5] Tusifa, J. & Neneng, T. 2015. Bead Board Letter Effectiveness for the Introduction of Reading Concept Among Children Aged 5-6. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, Vol 4 No 1, 46-50. DOI: 10.15294
- [6] Hendarwati, E. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pedagogi*, Vol (1) No (1), 1-7
- [7] Shoffa, S. 2014. Penerapan Media *Puzzle* Cerdas Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Taman

- Kanak-Kanak Dalam Berhitung. *Jurnal Pedagogi*, Vol (1) No (1), 8-16.
- [8] Rohmah, N., & Waluyo, E. (2014). Arithmetic Dice Media as Counting Concept Introduction for Early Childhood. *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, Vol (3) No (2), 127-133. doi:10.152942.9486.
- [9] Binkley, M., *et al.* (2012). Defining Twenty-First Century Skills. *In Assessment and Teaching of 21st Century Skills* (hal. 17-66). Springer, Dordrecht.
- [10] Hasjiandito, A. dkk. (2015). Presenting Religious Topics: The Effectiveness of Microsoft Powerpoint. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. Vol (4) No. (2), 111-115.