

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*SENSORY CARPET* UNTUK PEMAHAMAN PANCA INDERA  
ANAK USIA 1-2 TAHUN**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Rifqoh Roziah  
NIM. 15160018**



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
SENSORY CARPET UNTUK PEMAHAMAN PANCA INDERA  
ANAK USIA 1-2 TAHUN**

**SKRIPSI**

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri  
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh :

**Rifqoh Roziah**

**NIM. 15160018**



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG**

**2019**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SENSORY CARPET* UNTUK PEMAHAMAN PANCA INDERA ANAK USIA 1-2 TAHUN

#### SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh  
Rifqoh Roziah (15160018)

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 19 Desember 2019 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan (S.Pd)

#### Panitia Ujian

##### Ketua Sidang,

Akhmad Mukhlis, MA  
NIP. 198502012015031003

#### Tanda Tangan

##### Sekretaris Sidang,

Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd  
NIP. 199012152019032023

##### Pembimbing,

Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd  
NIP. 199012152019032023

##### Penguji Utama,

Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag  
NIP. 197310022000031002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

   
Dr. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 196508171998031003

## LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SENSORY*  
*CARPET* UNTUK PEMAHAMAN PANCA INDERA ANAK USIA 1-2  
TAHUN**

SKRIPSI

Oleh:

**Rifqoh Roziah**  
**NIM. 15160018**

Telah disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing



**Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd**  
**NIP. 199012152019032023**

Malang, 19 Desember 2019

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PIAUD



**Dr. Mohammad Samsul Ulum, M.A**  
**NIP. 197208062000031001**



Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Rifqoh Roziah

Malang, 19 November 2019

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Malang

di

Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rifqoh Roziah

NIM : 15160018

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sensory Carpet* Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd**  
NIP. 199012152019032023

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 19 November 2019



**Rifqoh Roziah**  
NIM. 15160018

## MOTTO

وَالِى رَّبِّكَ فَارْغَبْ

Artinya: “Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.” (Q.S Al-Insyirah:8)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> *Al-Qur'an dan Terjemah Yasmina* (Bandung: Penerbit PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hlm. 596.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini.

Dengan mengharap ridho Allah SWT, skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Ayah Fahrurrozi, Ibu Zulaihah, dan Mas Muhammad Rifqi Rozi yang tak henti-hentinya memberikan dukungan, motivasi, dan mendo'akan disetiap sholatnya dengan penuh cinta dan kasih sayang.
2. Sahabat-Sahabatku tercinta.
3. Almamater tercinta UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Nusa dan Bangsa.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sensory Carpet* Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun” dengan baik. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan banyak ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Samsul Ulum, M.A selaku Ketua Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd selaku pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I dan Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd selaku ahli materi dan ahli media yang telah memberikan kritik dan saran sebagai masukan dalam pengembangan media *sensory carpet*.
6. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
7. Kepala Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo yang mengizinkan dan membantu untuk kelancaran peneliti melaksanakan penelitian.
8. Keluarga tercinta Ayah Fahrurrozi, Ibu Zulaihah, dan Mas Muhammad Rifqi Rozi yang tak henti-hentinya memberikan dukungan, motivasi, dan mendo'akan disetiap sholatnya dengan penuh cinta dan kasih sayang.
9. Seluruh sahabat penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan sahabat berbagi perhatian dan kasih sayang kepada penulis.
10. Semua teman-teman seperjuangan di UKM Paduan Suara Mahasiswa (PSM) Gema Gita Bahana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan dukungan, motivasi, pengalaman, semangat serta arti sebuah proses dan perjuangan.
11. Semua teman-teman seperjuangan selama menempuh pendidikan di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2015.
12. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, membantu berupa tenaga maupun pikiran baik secara langsung maupun tidak langsung, semoga mendapat balasan dari Allah SWT.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyajian skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan yang perlu dibenahi dan disempurnakan. Demikian kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan agar lebih baik, atas kritik dan saran yang diberikan penulis mengucapkan terima kasih.

Malang, 19 November 2019

Penulis

**Rifqoh Roziah**  
NIM. 15160018



## PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U.1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

### A. Huruf

ا	= a	ز	= Z	ق	= Q
ب	= b	س	= S	ك	= K
ت	= t	ش	= sy	ل	= L
ث	= Ts	ص	= sh	م	= M
ج	= J	ض	= dl	ن	= N
ح	= <u>H</u>	ط	= th	و	= W
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= ‘
د	= d	ع	= ‘	ي	= Y
ذ	= Dz	غ	= Gh		
ر	= R	ف	= f		

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = â

Vokal (i) Panjang = î

Vokal (u) Panjang = û

### C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

أي = Î

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian.....	16
Tabel 2.1 Tahap-Tahap Perkembangan Sensorimotor pada Anak Usia 0-2 Tahun .....	37
Tabel 2.2 Tahap Perkembangan Sensorimotor Menurut Jean Piaget .....	39
Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor .....	61
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran .....	62
Tabel 3.3 Skala Guttman.....	63
Tabel 3.4 Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak.....	64
Tabel 4.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran .....	78
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	78
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi .....	80
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	80
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media.....	81
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Validator .....	82
Tabel 4.7 Revisi Produk.....	83
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Validator.....	83
Tabel 4.9 Revisi Produk.....	84
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan Awal .....	87
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Lapangan.....	89



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Spesifikasi Produk <i>Sensory Carpet</i> .....	12
Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Sensory Carpet</i> yang diadaptasi dari Borg dan Gall yang telah dimodifikasi .....	52
Gambar 4.1 Desain Awal di <i>Corel Draw</i> .....	68
Gambar 4.2 Media Pembelajaran <i>Sensory Carpet</i> .....	69
Gambar 4.3 Alas Tempat Duduk Pada Media <i>Sensory Carpet</i> .....	69
Gambar 4.4 Contoh Warna Penanda pada Pojok Kanan Atas .....	70
Gambar 4.5 Ruang Merah .....	70
Gambar 4.6 Ruang Jingga .....	71
Gambar 4.7 Ruang Kuning .....	72
Gambar 4.8 Ruang Hijau.....	73
Gambar 4.9 Ruang Biru .....	74
Gambar 4.10 Ruang Ungu.....	75
Gambar 4.11 Buku Petunjuk Halaman Pertama .....	76
Gambar 4.12 Buku Petunjuk Halaman Pertama .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran 2 Surat Permohonan Menjadi Validator .....	
Lampiran 3 Bukti Konsultasi .....	
Lampiran 4 Lembar Instrumen Wawancara.....	
Lampiran 5 Hasil Rekapitulasi Observasi Awal .....	
Lampiran 6 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	
Lampiran 7 Hasil Penilaian Ahli Media .....	
Lampiran 8 RPPH .....	
Lampiran 9 Hasil Penilaian Uji Coba .....	
Lampiran 10 Dokumentasi .....	
Lampiran 11 Media Pembelajaran <i>Sensory Carpet</i> .....	
Lampiran 12 Pedoman Penggunaan Media <i>Sensory Carpet</i> .....	
Lampiran 13 Biodata Mahasiswa.....	

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN NOTA DINAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Pengembangan .....	6
D. Manfaat Pengembangan .....	7
E. Asumsi Pengembangan .....	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan .....	9
G. Spesifikasi Produk.....	9
H. Originalitas Penelitian.....	12
I. Definisi Operasional.....	18
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>21</b>
A. Landasan Teori.....	21
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	21

a. Pengertian Media Pembelajaran.....	21
b. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	22
c. Pemilihan Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	23
d. Mengembangkan Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	25
e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	31
2. Tahapan Perkembangan Sensorimotor.....	34
3. Perkembangan Sensorimotor Anak Usia 0-2 Tahun .....	39
a. Refleks Sederhana.....	40
b. Kebiasaan Awal dan Reaksi Sirkuler.....	41
c. Reaksi Sirkuler Sekunder.....	42
d. Koordinasi Reaksi Sirkuler Sekunder.....	42
e. Reaksi Sirkuler Tersier.....	43
f. Internalisasi Skema .....	43
4. <i>Sensory Carpet</i> .....	44
B. Kerangka Berfikir.....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Model Pengembangan.....	50
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	51
D. Uji Coba .....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>65</b>
A. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Sensory Carpet</i> .....	65
1. Pengumpulan Informasi Awal.....	66
2. Perencanaan Desain Produk Awal .....	66
3. Pengembangan Produk Awal .....	67
4. Uji Coba Validasi Ahli.....	77
a. Ahli Materi .....	78
b. Ahli Media .....	80
5. Revisi Hasil Uji Coba Validasi Ahli .....	81
a. Validasi Materi.....	82
b. Validasi Media .....	83

B. Penerapan Media Pembelajaran <i>Sensory Carpet</i> .....	85
1. Uji Coba Lapangan Awal.....	85
2. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal .....	87
3. Uji Coba Lapangan.....	88
4. Penyempurnaan Produk Akhir .....	89
a. Spesifikasi Secara Fisik.....	90
b. Spesifikasi Secara Substansi .....	90
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>91</b>
A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran <i>Sensory Carpet</i> .....	91
1. Hasil Pengumpulan Informasi Awal .....	92
2. Hasil Perencanaan Desain Produk Awal .....	92
3. Hasil Pengembangan Produk Awal .....	93
4. Analisis Hasil Uji Coba Validasi Ahli .....	93
a. Validasi Ahli Materi.....	94
b. Validasi Ahli Media .....	96
5. Revisi Hasil Uji Coba Validasi Ahli .....	98
B. Analisis Penerapan Media Pembelajaran <i>Sensory Carpet</i> .....	98
1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal .....	98
2. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal .....	100
3. Hasil Uji Coba Lapangan .....	100
4. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir.....	101
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran.....	103
C. Keterbatasan Pengembangan .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	



## ABSTRAK

Roziah, Rifqoh. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sensory Carpet* Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

---

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) menghasilkan media *Sensory Carpet* sebagai alat permainan edukatif (APE) yang layak untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun, (2) mengetahui langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *Sensory Carpet*.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh meliputi penelitian pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba validasi ahli, merevisi hasil uji coba validasi ahli, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan, penyempurnaan produk akhir. Produk diujicobakan kepada anak melalui dua tahap uji validasi yaitu uji coba lapangan awal kepada 2 anak dan uji coba lapangan kepada 6 anak. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media dan anak usia 1-2 tahun sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data berupa deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Sensory Carpet* yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,08 termasuk dalam kategori layak, penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,625 termasuk dalam kategori layak, uji coba lapangan awal mendapatkan persentase skor 91,66% termasuk dalam kategori layak dan uji coba lapangan mendapatkan persentase skor 91,66% termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *Sensory Carpet* untuk pembelajaran anak usia 1-2 tahun layak digunakan.

**Kata Kunci:** *Media Sensory Carpet, Panca Indera, Usia 1-2 Tahun*

## ABSTRACT

Roziah, Rifqoh. 2019. The Development of Sensory Carpet Based-Learning Media to Recognize 1-2 Years Old-Toddlers' Five Senses. Thesis, Islamic Pre-Elementary School Teacher Education Department, Faculty of Tarbiya and Teaching Science, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor: Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

---

The study aims to: (1) develop *Sensory Carpet* media as a proper educative game tool to recognize 1-2 years old-toddlers' five senses, (2) find out the steps of *Sensory Carpet* learning media development.

The study is a Research and Development research using Borg dan Gall development model. Its steps consist of initial information collection, planning, initial product development, content validation try-out, revision after content validation try-out, initial field try-out, revision after initial field try-out, try-out, the revision of final product. Then, the reseracher conducted the try-out of the product on the toodlers throught two steps sf validation test, namely the inital field try-out to two toodlers and field try-out to 6 toodlers. The product properness is based on the evaluation result of content expert and 1-2 year old-toddlers as a try-out subject. The data collection technique is descriptive quantitative.

The result shows that the Sensory Carpet media developed through a series of try-outs and expert validation is proper to use. It is supported by the mean of content validation and media validation showing 4.08 and 4.625, respectively. The mean score shows that the product is proper to use. Meanwhile, the score of initial try-out was 91.66% and the field try-out was 91.66%. Both scores show that it is proper to use. Based on the result, it can be concluded that the Sensory Carpet media for 1-2 years old toddler learning is proper to use.

**Keywords:** *Sensory Carpet Media, Five Senses, 1-2 years old*

## مستخلص البحث

رازية، رفقة. 2019. تطوير الوسائل التعليمية على أساس السجاد الحسي لفهم حواس الخمس لدى الأطفال بين 1-2 سنة. البحث الجامعي، البحث الجامعي، قسم التربية الإسلامية للأطفال، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: ديسي بوتري واهيونينغتياس، الماجستير.

الهدف من هذا البحث هو: (1) تطوير الوسائل التعليمية السجاد الحسي كأداة لعبية تعليمية (APE) مناسبة بفهم الحواس الخمس لدى الأطفال الذين بين 1-2 سنة، (2) معرفة خطوات تطوير الوسائل التعليمية "السجاد الحسي".

استخدم هذا البحث منهج البحث والتطوير بنموذج التطوير لبورغ وغال (Borg dan Gall). وتشمل الخطوات جمع المعلومات الأولية، التخطيط، تطوير المنتجات الأولية، التجربة من نتائج تحقيق الخبراء، مراجعة نتائج تحقيق الخبراء، التجربة الميدانية الأولية، مراجعة نتائج التجربة الميدانية الأولية، التجربة الميدانية، وتكملة المنتج النهائي. تم اختبار المنتج للأطفال من خلال مستويين من اختبار التحقق من صحته أي التجربة الميدانية الأولية لطفلين والتجربة الميدانية لستة أطفال. وملائمة المنتج تستند إلى نتائج تقييم خبر الماده، خبر الوسائل وخبر للأطفال بين 1-2 سنة كموضوع التجربة. وكانت طريقة جمع البيانات وصفا كمي.

وأظهرت النتائج أن الوسائل التعليمية على أساس السجاد الحسي التي تم تطويرها من خلال سلسلة من تجارب وتحقيق الخبراء ملائمة. يدعم ذلك تقييم خبر الماده الذي يحصل على درجة 4.08 وتكون في فئة ملائمة، وتقييم خبر الوسائل الذي يحصل على درجة 4.625 وتكون في فئة ملائمة، والتجارب الميدانية الأولية تحصل على درجة 91.66 % وتكون في فئة ملائمة. وأما التجارب الميدانية فهي تحصل على درجة 91.66 % وتكون في فئة ملائمة. استنادا إلى تلك النتائج فيمكن الاستنتاج منها أن الوسائل التعليمية على أساس السجاد الحسي للأطفال بين 1-2 سنة ملائمة لاستخدامها.

**كلمات الرئيسية:** الوسائل التعليمية "السجاد الحسي"، حواس الاطفال، بين 1-2 سنة.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki beragam jenis permainan tradisional anak yang merupakan warisan budaya bangsa. Dibuktikan dengan adanya penelitian permainan tradisional yang berjumlah 250 jenis permainan tradisional di daerah Sunda, 212 jenis di daerah Jawa, 50 jenis di Lampung, dan lebih lebih dari 300 jenis permainan tradisional lainnya di berbagai daerah Indonesia.<sup>2</sup> Budaya disampaikan dari satu generasi ke generasi lainnya. Permainan termasuk praktik budaya dapat diubah menjadi alat yang efektif dimana anak-anak belajar tentang budaya dan tradisi budaya mereka sendiri saat bermain.<sup>3</sup>

Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai sarana pendidikan, merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi dalam mendukung pembelajaran. Pendekatan pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui bermain, keberadaan Alat Permainan Edukatif menjadi sangat penting agar pembelajaran yang berpusat

---

<sup>2</sup> Nurul Najmi dkk, *Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional di Kota Bogor Jawa Barat*, Lanskap Indonesia, Volume 8, No. 2, 2016, hlm. 71.

<sup>3</sup> Mukhlis, Akhmad dan Furkanawati Handani Mbelo, *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional*, PRESCHOOL, Volume 1, No. 1, 2019, hlm. 25



pada anak dapat berlangsung.<sup>4</sup> APE digunakan untuk mendukung kegiatan bermain anak yang disesuaikan dengan usia anak.<sup>5</sup>

Fungsi Alat Permainan Edukatif anak usia dini: 1) menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak, 2) menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, 3) memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, dan 4) memberikan kesempatan anak bersosialisasi, dan komunikasi dengan teman sebaya.<sup>6</sup>

Pembelajaran yang menyenangkan akan membawa situasi belajar mengajar menjadi nyaman dan harmonis.<sup>7</sup> Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa bosan, yaitu belajar sambil bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Bagi anak bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan dan bermain adalah hidup, hidup adalah permainan. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan dan pengalaman yang dapat merangsang proses perkembangannya.<sup>8</sup>

<sup>4</sup> Pusat Pendidikan Permasyarakatan, *Rekornas Mainan Anak Indonesia: Alat Permainan Edukatif Harus Memenuhi Standar*, diakses dari [https://bsn.go.id/main/berita/berita\\_det/5287/Rakornas-Mainan-Anak-Indonesia---Alat-Permainan-Edukatif-harus-memenuhi-Standar](https://bsn.go.id/main/berita/berita_det/5287/Rakornas-Mainan-Anak-Indonesia---Alat-Permainan-Edukatif-harus-memenuhi-Standar) pada tanggal 4 Januari 2020 pukul 23.46.

<sup>5</sup> Eka Sri Hendayani, *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatat Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*, Empowerment, Volume 1, No. 2, 2012.

<sup>6</sup> PAUD Jateng, *4 Fungsi APE Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, diakses dari <https://www.paud.id/2015/08/4-fungsi-ape-alat-permainan-edukatif.html> pada tanggal 5 Januari 2020 pukul 00.04.

<sup>7</sup> Diyah Mintasih, *Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital*, El-Tarbawi, Volume IX, No.1, 2018.

<sup>8</sup> Elfiadi, *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*, STAIN Malikussaleh Lhokseumawe, Itqan, Vol. VII, No. 1, 2016, hlm 60.



Stimulasi adalah pemberian rangsangan dengan latihan, belajar, transfer ilmu dan lainnya dengan tujuan agar individu mampu melakukan suatu keterampilan atau kemampuan yang ingin ditingkatkan. Contohnya: saat anak akan belajar membaca, anak dapat diberi stimulasi dari hanya membuka-buka buku, menceritakan gambar-gambar yang ada di buku dengan bahasa sendiri, mengenalkan huruf dengan bermain, memberi teladan senang membaca dan lainnya untuk stimulasi anak membaca. Dengan demikian, stimulasi berpengaruh terhadap perkembangan manusia, karena dengan pemberian stimulasi yang maksimal, individu-individu akan berkembang optimal dalam berbagai aspek perkembangan di setiap tahapan usianya. Namun, hal yang perlu diingat, pemberian stimulasi sebaiknya diberikan sesuai dengan tahap usia perkembangan, sehingga tidak memaksakan kemampuan tertentu yang belum waktunya.<sup>9</sup>

Stimulus sejak dini penting dilakukan untuk menunjang perkembangan buah hati dan harus disesuaikan dengan usianya.<sup>10</sup> Menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak diperlukan adanya media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang diberikan lebih bermakna bagi anak sehingga potensi yang dimiliki anak berkembang secara optimal. Media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> Iriani Indri Hapsari, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Jakarta: Indeks, 2016), hlm. 19.

<sup>10</sup> Anisa Rahmadani, *Optimalkan Kecerdasan Anak dengan Stimulasi Sejak Dini*, diakses dari <https://www.generasimaju.co.id/optimalikan-kecerdasan-anak-dengan-stimulasi-sejak-dini>, pada tanggal 24 Desember 2019 pukul 14.21.

<sup>11</sup> Irsan Rasyid Karo-Karo dan Rohani, *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*, Axiom, Vol. VII, No. 1, 2018, hlm 95

Media sangat penting dalam proses pembelajaran, karena akan menunjang proses pembelajaran. Selain itu media akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menarik minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam Surah An-Nahl ayat 44 yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: “(Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Adz-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan.”<sup>12</sup>

Media dalam pendidikan berdasarkan ayat ini adalah bahwa suatu media yang digunakan oleh pendidik harus mewakili sebagian dari suatu materi yang telah diajarkan sebelumnya. لَتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ (Agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka). Selain dimaksudkan agar anak mudah menerima materi baru, anak akan bersemangat dalam menerima materi baru.

Penggunaan media harus mampu memberikan sudut pandang yang baik bagi anak. Kemudian anak berkeinginan untuk memikirkan segala sesuatu mengenai materi tersebut. Terlihat dari kata وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ yang terdapat pada akhir ayat. Yaitu Allah menggunakan Al-Qur'an sebagai media dalam menyampaikan sesuatu yang sudah pernah diterima oleh manusia agar mereka berpikir.

<sup>12</sup> Al-Qur'an dan Terjemah Yasmina (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), hlm. 272.

Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan dalam PAUD adalah alat permainan edukatif (APE).<sup>13</sup>

Berbagai inovasi telah dilakukan antara lain melalui pengembangan konsep Alat Permainan Edukatif (APE). Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak, akan tetapi media untuk anak lebih diutamakan media yang berwujud benda konkrit. Media pembelajaran yang berkaitan dengan indera anak dapat menggunakan jenis media pembelajaran berupa media visual/media grafis, media audio, dan media benda konkrit. Dengan beberapa media tersebut anak dapat memaksimalkan indera penglihatan, indera pengecap, indera peraba, indera pendengar, dan indera pembau/pencium.

Anak usia 1-2 tahun adalah tahap dari sensorimotor. Tahap ini adalah tahap eksperimen. Anak bereksperimen dengan objek untuk memecahkan masalah. Anak usia 1-2 tahun adalah penjelajah yang sangat aktif, sangat ingin menyentuh, mencicipi, dan merasakan. Anak bereksperimen dengan berbagai cara dan objek tertentu yang sangat menarik.<sup>14</sup> Untuk mendukung dan memaksimalkan tahap ini anak membutuhkan stimulasi yang tepat dan sesuai usia anak.

Kenyataannya anak usia 1-2 tahun kurang mendapatkan stimulus media yang tepat dan menarik sesuai tahap perkembangannya. Peneliti berinovasi membuat

---

<sup>13</sup> Mukhtar Latif, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana, 2013), hlm.152.

<sup>14</sup> George S. Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: PT Indeks, 2012), Terjemahan oleh Suci Romadhona dan Apri Widiastuti, hlm 194-197.

media untuk anak usia dini yang dapat memaksimalkan indera penglihatan, indera pengecap, indera peraba, indera pendengar, dan indera pembau/pencium. Berawal dari ide sebuah alas duduk/karpet dengan sedikit inovasi.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran *sensory carpet* untuk meningkatkan pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada pemahaman panca indera anak agar dapat disampaikan dengan menyenangkan dan dapat digunakan untuk anak usia 1-2 tahun. Penelitian ini dianggap penting dilakukan karena inovasi pengembangan konsep Alat Permainan Edukatif (APE) dapat menghasilkan media pembelajaran alternatif yang dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sensory Carpet* Untuk Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun”**

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media *sensory carpet* sebagai alat permainan edukatif (APE) yang layak untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun?
2. Bagaimana langkah-langkah penerapan media pembelajaran *sensory carpet*?

## **C. Tujuan Pengembangan**

1. Mengembangkan media *sensory carpet* sebagai alat permainan edukatif (APE) yang layak untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun.

2. Mengetahui langkah-langkah penerapan media pembelajaran *sensory carpet*.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

1. Bagi Anak

Meningkatkan pemahaman tentang panca indera.

2. Bagi Orang Tua dan Pendidik

Memberikan alternatif media baru yang bisa mendukung kegiatan belajar mengajar khususnya tentang panca indera.

3. Bagi Lembaga PAUD

Memberikan sumbangan media *sensory carpet* yang dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan mutu pembelajaran khususnya tentang pemahaman panca indera pada anak usia 1-2 tahun.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Dalam penelitian ini, dikembangkan dengan adanya beberapa asumsi, yaitu:

1. Menurut Carolyn Triyon dan J. W Lilienthal, dalam buku “Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak” yang ditulis oleh Moeslichatoen, salah satu tugas perkembangan masa kanak-kanak awal yang harus dijalankan anak taman kanak-kanak adalah belajar mengenal tubuh masing-masing, adalah mengenal pancaindera yang dimiliki, anggota tubuh yang dimiliki dan kegunaannya dalam memperoleh pengetahuan dan dalam kaitan kegiatan makan, melakukan



kebersihan, dan memelihara kesehatan serta kegiatan-kegiatan yang lain.<sup>15</sup>

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini adalah salah satu tugas perkembangan anak adalah mengenal panca indera.

2. Menurut Jean Piaget, dalam buku “Perkembangan Masa Hidup” yang ditulis John W. Santrock dan diterjemahkan oleh Benedictine Widyasinta, bahwa perkembangan sensorimotor terdiri dari beberapa sub tahap antara lain:<sup>16</sup>

- a. Refleks Sederhana

Sub tahap sensorimotor yang pertama, berhubungan dengan satu bulan pertama sejak kelahiran. Dalam sub tahap ini koordinasi sensasi dan tindakan terutama berupa refleks, seperti menghisap.

- b. Kebiasaan Awal dan Reaksi Sirkuler

Sub tahap sensorimotor kedua, berkembang di antara usia 1 hingga 4 bulan. Dalam sub tahap ini, bayi mencoba mengkoordinasikan sensasi dan dua tipe skema, yaitu kebiasaan (*habit*) dan reaksi sirkuler primer.

- c. Reaksi Sirkuler Sekunder

Sub tahap sensorimotor ketiga, berkembang di antara usia 4 hingga 8 bulan. Dalam sub tahap ini, bayi lebih berorientasi pada objek, melampaui preokupasi diri.

- d. Koordinasi Reaksi Sirkuler Sekunder

Sub tahap sensorimotor keempat, berkembang di antara usia 8 hingga 12 bulan. Dalam sub tahap ini, bayi mampu mengkoordinasikan penglihatan dan sentuhan yaitu tangan dan mata.

- e. Reaksi Sirkuler Tersier

---

<sup>15</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1999), hlm 4-5.

<sup>16</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Masa Hidup*, (Jakarta: Erlangga, 2012), Terjemahan oleh Benedictine Wisdyasinta, hlm 170

Sub tahap sensorimotor kelima, berkembang di antara usia 12 hingga 18 bulan.

Dalam sub tahap ini, minat bayi semakin tergugah terhadap berbagai karakteristik objek ataupun segala tindakan yang dapat mereka lakukan terhadap objek itu.

f. Internalisasi Skema

Sub tahap sensorimotor keenam, berkembang di antara usia 18 hingga 24 bulan.

Dalam sub tahap ini, bayi mengembangkan kemampuan-kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol primitif.

## F. Ruang Lingkup Pengembangan

Untuk menjaga agar tidak terjadi penafsiran yang bermacam-macam serta menghindari perluasan masalah, maka dalam pembahasan penelitian ini diberikan batasan-batasan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* ini hanya terbatas pada pembelajaran subtema panca indera anak usia 1-2 tahun.
2. Objek penelitian terbatas pada anak kelompok usia 1-2 tahun BKB Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo.
3. Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* terbatas pada model pengembangan Borg & Gall.
4. Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* terbatas untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun.

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan media pembelajaran berupa karpet/alas duduk. Pembelajaran dalam *sensory carpet* meliputi stimulasi

terhadap pancaindera pada anak antara lain: indera penglihat (mata), indera perasa (lidah), indera peraba (kulit), indera pendengar (telinga), dan indera pembau (hidung). Media pembelajaran *sensory carpet* dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah pendidik dan orang tua dalam mempersiapkan bahan ajar untuk pemahaman pancaindera anak.

Media pembelajaran *sensory carpet* berupa karpet/alas duduk berbentuk lingkaran dengan diameter 120 cm. Pada tengah produk media *sensory carpet* terdapat lingkaran berdiameter 40 cm yang berfungsi sebagai alas tempat duduk anak. Di sekeliling alas duduk terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna penanda pada pojok kanan atas untuk indera yang berbeda-beda.

Berikut ini adalah pemaparan secara rinci dari pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* dengan keterangan warna, meliputi:

#### 1. Merah (Indera Penglihat)

Ruang merah untuk indera penglihat. Terdapat berbagai macam warna-warna pelangi dan kepingan warna-warna pelangi yang dapat dimasukkan ke dalam masing-masing warna. Menstimulasi anak dengan melihat warna-warna pelangi. Warna-warna pelangi antara lain: merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Kemudian, anak diminta mencocokkan kepingan kain flanel dengan warna yang senada pada masing-masing warna pelangi.

#### 2. Jingga (Indera Perasa)

Ruang jingga untuk indera perasa. Terdapat 4 densitas makanan dengan berbagai macam rasa antara lain manis, asam, asin, dan pahit. Menstimulasi anak dengan berbagai macam makanan yang memiliki rasa manis (contohnya: permen

yuppy), rasa asam (contohnya: anggur), rasa asin (contohnya: ikan asin), dan rasa pahit (contohnya: jamu).

### 3. Kuning (Indera Peraba)

Ruang kuning untuk indera peraba. Terdapat 5 densitas beberapa benda yang memiliki tekstur yang berbeda. Menstimulasi anak dengan 5 contoh benda yang dapat diraba dan dirasakan teksturnya. Benda keras (contohnya: kancing baju, pernak-pernik) dan benda lembut (contohnya: pom-pom, ).

### 4. Hijau (Indera Pendengar)

Ruang hijau untuk indera pendengar. Terdapat ilustrasi piano sebagai benda yang dapat menimbulkan bunyi dengan nada-nada dan terdapat pula ruang kosong untuk tempat permainan yang dapat menimbulkan bunyi. Menstimulasi anak dengan gambar piano dan mainan yang dapat menimbulkan bunyi. Mainan yang dapat diberikan antara lain: boneka kerincingan, *rattle stick*, gelang *rattle*, atau bebek karet.

### 5. Biru (Indera Pembau)

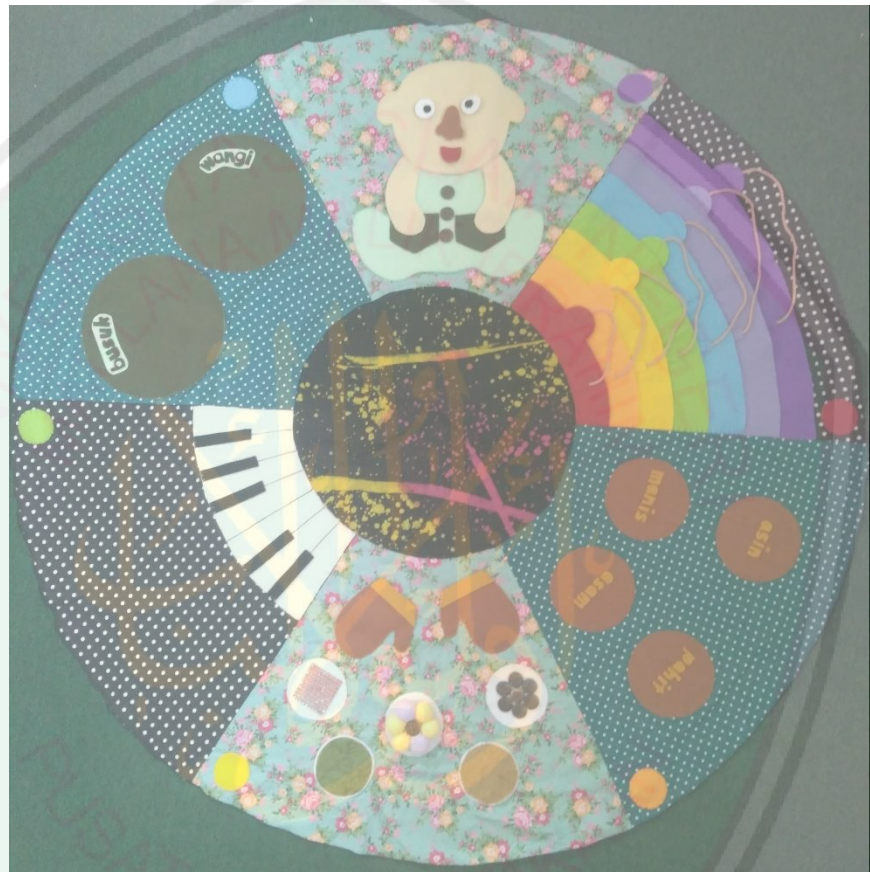
Ruang biru untuk indera pembau. Terdapat 2 densitas benda yang dapat menimbulkan aroma busuk dan wangi. Menstimulasi anak dengan beberapa contoh benda yang menimbulkan bau harum dan bau busuk/tak sedap. Bau harum (contohnya: sabun mandi, kapur barus, atau pengharum pakaian) dan bau busuk/tak sedap (contohnya: lilin, lem, atau *slime*).

### 6. Ungu (Mewakili Beberapa Panca Indera)

Ruang ungu untuk mewakili beberapa panca indera. Terdapat ilustrasi anak yang dapat dimainkan lepas pasang beberapa indera dan tangan ilustrasi bisa



digerakkan untuk menutup mata, menutup hidung, menutup mulut, serta masuk ke dalam kantong saku. Menstimulasi anak dengan ilustrasi gambar bayi yang beberapa indera dapat dimainkan dengan cara dilepas pasang dan digerakkan.



Gambar 1.1 Spesifikasi Produk *Sensory Carpet*

## H. Originalitas Penelitian

1. Skripsi, Pasaremi, 2014, *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Bermain Sensori Motor Di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah*, Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu



Kependidikan, Universitas Bengkulu.<sup>17</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan bermain sensorimotor di kelompok B2 RA Ummatan Wahidah Curup. Subjek penelitian adalah anak kelompok B2 sebanyak 20 orang anak, 10 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan, sedangkan objeknya adalah tentang konsentrasi belajar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan penugasan. Data dianalisis dengan menggunakan rumus statistika sederhana, yaitu persentase. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pada siklus 1 pertemuan 1 yang memperoleh nilai baik pada aspek perhatian sebanyak 50% dan aspek ingatan sebanyak 65%. Selanjutnya pada pertemuan kedua yang memperoleh nilai baik pada aspek perhatian sebanyak 65% dan aspek ingatan 70%. Pada pertemuan kedua untuk aspek perhatian yang memperoleh nilai baik meningkat menjadi 85% dan aspek ingatan meningkat menjadi 80%. Hal ini membuktikan bahwa dengan bermain sensori motor dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak.

2. Jurnal, Indra Setyaningsih, 2017, *Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang*.<sup>18</sup> Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode permainan sensorimotor untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang kelas I di SLB N 1 Sleman. Subjek

---

<sup>17</sup> Pasaremi, *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Bermain Sensorimotor di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah*, Skripsi, Tidak Diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu: Bengkulu, 2014, hlm. iii.

<sup>18</sup> Indra Setyaningsih, *Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang*, Jurnal Widia Ortodidaktika, Volume 6, No. 6, 2017, hlm 602-609.

penelitian adalah seorang siswa hambatan kecerdasan kategori sedang, yakni subjek KWA. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan analisis dalam kondisi yang disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif metode permainan sensorimotor terhadap konsentrasi belajar anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang yaitu adanya peningkatan konsentrasi belajar dari *baseline-1* ke *baseline-2* sebesar 29,56% pada aspek aktivitas belajar mengalami peningkatan sebesar 17,33%, sedangkan pada rentang perhatian terjadi peningkatan perhatian subjek selama 14 menit setelah diberikan intervensi. Adanya perubahan tersebut dapat disimpulkan bahwa metode permainan sensorimotor berpengaruh positif untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada anak dengan hambatan kecerdasan kategori sedang.

3. Jurnal, Musjafak Assjari dan Eva Siti Sopariah, 2011, *Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder*.<sup>19</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan bahwa penerapan latihan sensorimotor dapat meningkatkan kemampuan menulis dan hasil menulis pada anak *Autistic Spectrum Disorder* (ASD). Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, serta dalam intervensi dan analisis data menggunakan metode *Single Subject Research* (SSR) model *Design Multiple Baseline Cross Variabel* (desain jamak antar variabel) dan desain A – B – A,

---

<sup>19</sup> Musjafak Assjari dan Eva Siti Sopariah, *Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder*, Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Volume 17, No. 2, 2011, hlm. 225-242.

dengan satuan ukur durasi dan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa secara nyata subjek penelitian mengalami peningkatan dalam kemampuan menulis. Oleh karena itu, latihan sensorimotor ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan atau mengoptimalkan kemampuan vestibular, taktil, kinestetik dan proprioseptif yang merupakan keterampilan prasyarat menulis yang dimiliki oleh anak *Autistic Spectrum Disorder* (ASD).

4. Jurnal, Via Adelina Putri, Ari Sofia, dan Diah Utaminingsih, 2017, *Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*.<sup>20</sup> Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara bermain sensorimotor dengan kreativitas anak, masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya kreativitas anak pada TK Tunas Harapan Sidowaras. Metodologi penelitian menggunakan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B. Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B berjumlah 18 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan korelasi *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan bermain sensorimotor dengan kreativitas sebesar 715%.

---

<sup>20</sup> Via Adeliانا Putri, dkk, *Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*, Jurnal, Tidak Diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung: Lampung, 2017.

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi/tesis/jurnal,dll), Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Pasaremi, Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Bermain Sensorimotor Di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah, Universitas Bengkulu, 2014.	Variabel penelitian sama yaitu sensorimotor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.</li> <li>2. Subjek penelitian adalah kelompok B2 RA Ummatan Wahidah</li> <li>3. Objek penelitian tentang konsentrasi belajar</li> <li>4. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan penugasan</li> <li>5. Penelitian dilakukan dengan 2 siklus</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau <i>research and development</i> (R&amp;D)</li> <li>2. Subjek penelitian adalah anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang</li> <li>3. Pengumpulan data menggunakan observasi dan lembar angket</li> </ol>
2.	Indra Setyaningsih, Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Konsentrasi Sedang, Jurnal, Universitas Negeri Yogyakarta, 2017	Variabel penelitian yaitu permainan sensorimotor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif</li> <li>2. Subjek penelitian pada siswa kelas I di SLB dengan hambatan</li> </ol>	

			kecerdasan kategori sedang 3. Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara	
3.	Musjafak Assjari dan Eva Siti Sopariah, Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak <i>Autistic Spectrum Disorder</i> , Jurnal, Universitas Pendidikan Indonesia, 2011.	Variabel penelitian pada sensorimotor anak.	1. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif 2. Subjek penelitian anak dengan <i>Autistic Spectrum Disorder</i> (ASD) kelas 6 SD Sembilan Mutiara 3. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi	
4.	Via Adelina Putri, Ari Sofia dan Diah Utaminingsih, Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini, Jurnal, Universitas Lampung, 2017.	Variabel penelitian pada permainan sensorimotor untuk anak usia dini.	1. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif 2. Subjek penelitian pada kelompok B TK Tunas Harapan 3. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi	



## I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

### 1. *Sensory Carpet*

*Sensory carpet* adalah suatu media tiga dimensi berbentuk karpet/alas main anak yang berisi tentang pembahasan mengenai diri sendiri yang lebih difokuskan pada panca indera dan dilengkapi dengan gambar yang berwarna-warni dan dirancang untuk menarik minat anak.

### 2. Pemahaman Panca Indera

Pemahaman panca indera adalah pemahaman akan mengetahui macam dan fungsi indera yang anak miliki. Panca indera pada manusia meliputi:

- a. Indera penglihat (mata)
- b. Indera perasa (lidah).
- c. Indera peraba (kulit)
- d. Indera pendengar (telinga)
- e. Indera pembau (hidung)

### 3. Anak Usia 1-2 Tahun

Anak usia 1-2 tahun adalah anak yang memiliki rentang usia antara 1 tahun sampai 2 tahun. Perkembangan sensorimotor kognitif terdiri dari beberapa tahapan antara lain:<sup>21</sup>

- a. Tahap pada anak usia 12-18 bulan

---

<sup>21</sup> George S. Morrison, *Loc. Cit.*.

- 1) Eksperimen aktif anak bermulai, terbukti lewat percobaan
  - 2) Menghabiskan banyak waktu “bereksperimen” dengan objek untuk melihat apa yang terjadi keingintahuan yang tidak terpuaskan
  - 3) Membedakan diri sendiri dan objek
  - 4) Menyadari bahwa “tidak melihat” bukanlah “tidak terjangkau”
  - 5) Dapat menemukan objek tersembunyi di tempat pertama objek disembunyikan
  - 6) Permulaan pemahaman tentang ruang, waktu, dan sebab-akibat hubungan spasial dan temporal
- b. Tahap pada anak usia 18-24 bulan
- 1) Kombinasi dalam pikiran terbukti dengan berpikir sebelum melakukan
  - 2) Kecerdasan representasi bermula mampu membayangkan objek dalam pikiran
  - 3) Ikut serta dalam perilaku meniru yang semakin simbolik
  - 4) Permulaan pemahaman akan waktu
  - 5) Menyadari ketetapan objek tanpa memandang jumlah letak yang tidak terlihat
  - 6) Mencari objek di beberapa tempat
  - 7) Bersifat egosentris dalam pemikiran dan tindakan

Dari beberapa definisi tersebut, maka secara keseluruhan maksud dari judul pengembangan media pembelajaran berbasis *sensory carpet* untuk meningkatkan pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun adalah proses pembuatan media

karpas kain yang digunakan anak usia 1-2 tahun untuk mempelajari panca indera dan untuk merangsang kemampuan memahami panca indera.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>22</sup> Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media adalah bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>23</sup>

Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang

---

<sup>22</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), hlm 6.

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 3.

dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran.<sup>24</sup>

Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, maka media pembelajaran berarti segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (*software*) dan alat (*hardware*) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan menentukan sikap. Media yang biasa digunakan dalam PAUD adalah alat permainan edukatif (APE). APE terbagi menjadi dua golongan yaitu: (1) APE luar: alat permainan edukatif yang disediakan di luar ruangan (halaman/taman); (2) APE dalam: alat permainan edukatif yang disediakan untuk anak bermain diluar ruangan.<sup>25</sup>

#### b. Manfaat Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media pembelajaran, antara lain:<sup>26</sup>

- 1) Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkret dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka (verbalistis).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya, objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai,

<sup>24</sup> Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: UPI, 2010), hlm. 2.

<sup>25</sup> Mukhtar Latif, *Loc. Cit.*

<sup>26</sup> Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Op. Cit.*, hlm. 4.



film, atau model. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, dan lain-lain. Objek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

- 3) Meningkatkan sifat aktif anak dalam belajar
  - 4) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar
  - 5) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan dan kenyataan
  - 6) Memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya
  - 7) Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi anak.
- c. Pemilihan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting. Diperlukan pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan guru untuk dapat melakukannya dengan tepat, sehingga media yang diambil sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Pada dasarnya pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak.<sup>27</sup>

Penetapan rambu-rambu dan kriteria untuk pemilihan media pembelajaran merupakan patokan yang harus dijadikan pegangan bersama. Rambu-rambu tersebut diperlukan agar dapat menyediakan berbagai media pembelajaran yang tepat dan berdaya guna tinggi. Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang

---

<sup>27</sup> Mukhtar Latif, *Op. Cit.*, hlm.155.

perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya:<sup>28</sup>

- 1) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas asas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
- 3) Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (pendidik, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian, kepentingan kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakala kepentingan masing-masing ada yang kurang selaras.
- 4) Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
- 5) Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif, dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan lainnya.

---

<sup>28</sup> Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Op. Cit.*, hlm. 3.13.

6) Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan keseimbangan koleksi (*well rounded collection*), termasuk media pembelajaran pokok dan bahan penunjang sesuai dengan kurikulum baik untuk kegiatan pembelajaran maupun media pembelajaran penunjang untuk pembinaan bakat, minat, dan keterampilan yang terkait.

d. Mengembangkan Media Pembelajaran Anak Usia Dini

Kegiatan pengembangan media terkait dengan proses pembuatan media yang dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/desain, produksi media, dan evaluasi. Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan.<sup>29</sup>

1) Perancangan/Desain Media

Bila kita akan membuat suatu media pembelajaran untuk anak usia dini, maka diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Secara umum langkah-langkah sistematis yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media sebagai berikut:

- a) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- b) Merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas
- c) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- d) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan
- e) Membuat desain media

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, hlm 3.15-3.20.

f) Melakukan revisi

## 2) Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Tahap-tahap pembuatan bisa dikatakan sebagai kulminasi atau puncak dari tahap-tahap lain dalam pengembangan media. Produk akhir dalam proses pengembangan media adalah dihasilkannya media sebagaimana yang telah direncanakan untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran. Apapun desain yang direncanakan pada akhirnya akan sangat ketergantungan pada sejauh mana produk media yang dihasilkan dan siap digunakan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan:<sup>30</sup>

- a) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna. Multiguna disini maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.
- b) Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya.
- c) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran. Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru.

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hlm. 3.17-3.18.

- d) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
- e) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan.
- f) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok maupun secara klasikal.
- g) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat.

Selain harus memperhatikan prinsip-prinsip pembuatannya, guru pun harus memperhatikan juga syarat-syarat dalam pembuatan sumber belajar yang meliputi:<sup>31</sup>

- a) Segi edukatif/nilai-nilai pendidikan:
  - (1) Kesesuaian dengan program kegiatan belajar/kurikulum PAUD
  - (2) Kesesuaian dengan didaktik/metodik (kaidah mengajar) antara lain:
    - Sesuai dengan tingkat kemampuan anak

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, hlm. 3.18.



- Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak
- Membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar

b) Segi teknik/langkah dan prosedur pembuatan:

- (1) Kebenaran
- (2) Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep)
- (3) Keawetan (kuat dan tahan lama)
- (4) Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah)
- (5) Keamanan
- (6) Ketepatan ukuran
- (7) Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.

c) Segi estetika/keindahan:

- (1) Bentuk yang elastis
- (2) Kesesuaian ukuran
- (3) Warna/kombinasi warna yang sesuai

3) Evaluasi Media

Evaluasi merupakan bagian penting dalam pengembangan media pembelajaran. Apapun media yang dibuat perlu dinilai terlebih dahulu sebelum digunakan secara luas. Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media yang dibuat tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Hal ini penting untuk diingat dan dilakukan, karena banyak orang beranggapan bahwa sekali mereka membuat media pasti seratus persen ditanggung baik. Anggapan itu sendiri

tidaklah keliru, karena pasti pengembangan media secara tidak langsung telah menurunkan hipotesis bahwa media yang dibuat tersebut dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik. Hipotesis tersebut perlu dibuktikan dengan mengujicobakannya ke sasaran yang dimaksud.<sup>32</sup>

a) Jenis evaluasi media

Ada dua macam bentuk pengujicobaan media yang kita kenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data-data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien.<sup>33</sup>

Setelah diperbaiki dan disempurnakan, pembuat media akan mengumpulkan data untuk menentukan apakah media yang dibuat itu patut digunakan. Jenis evaluasi ini disebut dengan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif pengembangan media dianalisis secara teoritis, sedangkan evaluasi sumatif pengembangan media benar-benar dibuktikan di lapangan.

b) Prosedur/Tahapan Evaluasi Media

Prosedur atau tahapan evaluasi media terkait dengan bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam mengevaluasi media yang telah

---

<sup>32</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Op. Cit.*, hlm. 182.

<sup>33</sup> Mukhtar Latif, dkk., *Op. Cit.*, hlm 161.

dibuat. Langkah atau tahapan evaluasi media yang dapat ditempuh terdiri dari:<sup>34</sup>

(1) Evaluasi Satu Lawan Satu (*One To One*)

Evaluasi media tahap satu lawan satu atau yang disebut dengan istilah *one to one evaluation*, dilaksanakan dengan memilih dua orang atau lebih siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat. Sajikan media tersebut kepada mereka secara individual. Kalau media itu didesain untuk belajar secara mandiri, biarkan mereka mempelajarinya sementara kita mengamatinya. Kedua anak yang dipilih tersebut hendaknya satu anak dari populasi target yang kemampuannya sedikit di bawah rata-rata dan satu anak lagi diatas rata-rata.

(2) Evaluasi Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Pada tahap ini media perlu dicobakan kepada 10-20 orang siswa yang dapat mewakili populasi target. Kalau media tersebut kita buat untuk siswa TK kelompok B, maka pilihlah 10-20 anak siswa dari TK kelompok B. Anak yang dipilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi.

(3) Evaluasi Lapangan (*Field Evaluation*)

Evaluasi lapangan atau *field evaluation* adalah tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Usahakan memperoleh situasi yang semirip mungkin dengan situasi sebenarnya. Setelah

---

<sup>34</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Op. Cit.*, hlm. 183-185.

melalui dua tahap evaluasi diatas tentulah media yang telah dibuat sudah mendekati kesempurnaannya. Namun dengan ini masih harus dibuktikan . evaluasi lapangan inilah media yang telah dibuat itu diuji. Pilih sekitar 30 orang anak dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia, kemajuan belajar dan lain sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Anak Usia Dini

1) Media Visual/Media Grafis

Media visual/media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Media visual terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*).<sup>35</sup> Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang digunakan menyangkut dengan indera penglihatan. Pesan dituang dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Selain sederhana dan mudah membuatnya biayanya pun relatif murah.

Beberapa contoh media visual/media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran di antara.<sup>36</sup>

- a) Gambar/foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan (seperti tulang

<sup>35</sup> Badru Zaman dan Cucu Eliyawati, *Op. Cit.*, hlm. 4.

<sup>36</sup> Arief S. Sadiman, *Op. Cit.* hlm 28-75.

daun dan serangga), dapat memperjelas suatu masalah, harga murah, mudah didapat, dan mudah digunakan. Ada enam syarat gambar/foto yang baik, sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan:

- (1) Autentik (jujur/sebenarnya);
  - (2) Sederhana (poin-poinnya jelas);
  - (3) Ukuran relatif;
  - (4) Mengandung gerakan atau perbuatan (menunjukkan objek dalam aktivitas tertentu);
  - (5) Gambar atau foto karya siswa sendiri akan lebih baik.
  - (6) Gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b) Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat dengan cara cepat saat guru menerangkan dengan tujuan mencapai inti yang ingin dibahas.
- c) Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- d) Bagan/*chart*: mempunyai fungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- e) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar, untuk melengkapinya sering kali menggunakan simbol-simbol verbal. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara



teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

- f) Kartun: suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.
- g) Poster: gambar yang berfungsi untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
- h) Peta atau globe: berfungsi untuk menyajikan data-data dan informasi tentang lokasi.
- i) Papan flanel (*flannel board*): media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.
- j) Papan buletin (*bulletin board*): berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

## 2) Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.<sup>37</sup>

<sup>37</sup> Mukhtar Latif, *Op. Cit.*, hlm.154.

### 3) Media Proyeksi Diam (Audio-Visual)

Media ini mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, adakalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain: film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofilm, film, film gelang, televisi, video, permainan (*game*), dan simulasi.<sup>38</sup>

## 2. Tahapan Perkembangan Sensorimotor

Perkembangan sensorimotor kognitif terdiri dari enam tahap, antara lain:<sup>39</sup>

### a. Tahap 1: Lahir sampai Satu Bulan

Dalam tahap ini, anak dikendalikan oleh gerakan refleks. Respon refleks terhadap objek tidak dibedakan. Skema sensori motor membantu anak mempelajari cara-cara baru berinteraksi dengan dunia. Skema sensorimotor utama anak adalah memegang. Saat lahir, refleks memegang anak terdiri dari mengatupkan jari-jari pada objek yang diletakkan di tangannya. Saat respon mulai matang, skema memegangnya dikombinasikan dengan aktivitas

<sup>38</sup> *Ibid.*, hlm.154-155.

<sup>39</sup> George S. Morrison, *Loc. Cit.*

menyenangkan memegang dan melepaskan semua objek yang ada di tangannya.

b. Tahap 2: Satu sampai Empat Bulan

Perilaku sensori motor yang sebelumnya tidak ada dalam daftar perilaku, kebiasaan menghisap jempol (yang menunjukkan koordinasi tangan-mulut), mengikuti objek bergerak dengan mata, dan menolehkan kepala menuju suara (yang menunjukkan permulaan pengenalan hubungan sebab-akibat). Anak mulai mengatur perilakunya sendiri dan tidak sepenuhnya bergantung pada gerakan refleks.

Reaksi sirkular pokok dimulai. Respon sirkular terjadi ketika gerakan anak membuatnya bereaksi dan ketika orang lain mendorongnya untuk mengulangi gerakan asli. Reaksi sirkular sama dengan hubungan stimulus-respons, sebab-akibat.

c. Tahap 3: Empat sampai Delapan Bulan

Anak memainkan objek yang menunjukkan koordinasi indera penglihatan dan sentuhan. Ia juga mengulang gerakan untuk meneruskannya. Peristiwa kecerdasan penting pada tahap ini berupa permulaan ketetapan objek, konsep bahwa benda-benda yang terlihat tetap ada.

Reaksi sirkular sekunder dimulai pada tahap ini. Proses ini ditandai oleh gerakan pengulangan dengan tujuan untuk mendapat respons yang sama dari objek atau orang. Anak akan terus menggoyangkan mainannya untuk mengulang-ulang bunyinya. Pengulangan adalah ciri-ciri semua sirkulasi sirkuler. Sekunder berarti reaksi berasal dari sumber/objek dan bukan dari bayi.

Anak berinteraksi dengan orang dan objek untuk membuat tampilan, suara, dan kejadian terjadi dan tetap berlangsung. Jika diberi satu objek, anak akan menggunakan semua skema ini menghasilkan sesuatu yang menarik, ia akan terus menggunakan skema tersebut untuk mendapatkan respons yang sama. Peniruan sengaja dilakukan untuk memperpanjang daya tarik.

d. Tahap 4: Delapan sampai Dua Belas Bulan.

Pada tahap ini, ditandai oleh skema sekunder. Anak menggunakan alat/cara untuk mencapai tujuan. Ia memindahkan objek (cara) untuk meraih objek yang lain (tujuan). Ia mulai mencari objek-objek tersembunyi, walaupun tidak selalu di tempat-tempat objek tersebut diletakkan, yang menandakan adanya pemahaman tentang ketetapan objek.

e. Tahap 5: Dua Belas sampai Delapan Belas Bulan

Tahap ini, puncak dari masa sensorimotor, menandai perilaku cerdas. Tahap 5 adalah tahap eksperimen. Anak bereksperimen dengan objek untuk memecahkan masalah, dan eksperimennya merupakan ciri-ciri kecerdasan yang mencakup reaksi sirkuler tersier, dimana ia mengulang-ulang gerakan dan memodifikasi perilaku berulang kali untuk melihat apa yang akan terjadi.

Balita adalah penjelajah yang sangat aktif, yang sangat ingin menyentuh, mencicipi, dan merasakan. Hal-hal baru yang sangat menarik, dan anak bereksperimen dengan berbagai cara dan objek tertentu.

f. Tahap 6: Delapan Belas sampai Dua Puluh empat Bulan

Tahap ini adalah tahap representasi simbolik, yang terjadi ketika anak dapat membayangkan objek-objek yang tidak berada di hadapannya dalam

pikiran. Bayangan dalam pikiran memungkinkan anak untuk memecahkan masalah dengan cara sensorimotor lewat eksperimen dan percobaan dan memperkirakan hubungan sebab-akibat secara lebih akurat. Ia juga mengembangkan kemampuan untuk mengingat, yang memudahkannya mencoba melakukan gerakan yang ia lihat dilakukan dengan orang lain.

Pada tahap ini, anak dapat “berpikir” dengan menggunakan bayangan dalam pikiran dan ingatan, yang memudahkannya untuk ikut serta dalam kegiatan. Bayangan dalam pikiran anak tidak selalu sesuai dengan kenyataan dan representasinya, yang membuatnya memiliki kemampuan untuk menjadikan objek tertentu sebagai pengganti objek yang lain.

**Tabel 2.1 Tahap-Tahap Perkembangan Sensorimotor pada Anak Usia 0-2**

Tahun<sup>40</sup>

<b>Gerakan Refleks</b>	<b>Reaksi Sirkuler Primer</b>	<b>Reaksi Sirkuler Sekunder</b>	<b>Koordinasi Skema Sekunder</b>	<b>Eksperimen (Reaksi Sirkuler Tersier)</b>	<b>Kecerdasan Representasi (Tujuan)</b>
Lahir sampai 1 bulan	1 sampai 4 bulan	4 sampai 8 bulan	8 sampai 12 bulan	12 sampai 18 bulan	18 sampai 24 bulan
Bayi melakukan gerakan refleks seperti menghisap, memegang, menangis, dan menelan	Mulai beradaptasi  Gerak refleks secara bertahap digantikan oleh gerakan disengaja	Respons bayi terhadap orang dan objek meningkat	Meningkatnya pemikiran dan tujuan dalam merespons orang dan objek  Tanda-tanda awal kecerdasan mulai berkembang	Eksperimen aktif bermulai, terbukti lewat percobaan	Kombinasi dalam pikiran terbukti dengan berpikir sebelum melakukan

<sup>40</sup> *Ibid*, hlm 196



<b>Gerakan Refleks</b>	<b>Reaksi Sirkuler Primer</b>	<b>Reaksi Sirkuler Sekunder</b>	<b>Koordinasi Skema Sekunder</b>	<b>Eksperimen (Reaksi Sirkuler Tersier)</b>	<b>Kecerdasan Representasi (Tujuan)</b>
Lahir sampai 1 bulan	1 sampai 4 bulan	4 sampai 8 bulan	8 sampai 12 bulan	12 sampai 18 bulan	18 sampai 24 bulan
<p>Gerakan refleks berubah menjadi lebih efisien karena telah memiliki pengalaman: contoh, bayi belajar seberapa banyak harus mengisap untuk makan</p> <p>Skema refleks menjadi adaptif terhadap lingkungan</p> <p>Sedikit atau tidak ada toleransi karena kesal atau tidak senang</p>	<p>Permulaan pemahaman tentang sebab-akibat: contoh, saat bayi mencoba mengulang gerakan yang mendapat respons dari pengasuh</p> <p>Reaksi sirkuler menyebabkan modifikasi skema-skema yang telah ada</p>	<p>Aktivitas yang bertujuan meningkat terbukti dengan kemampuan bayi untuk memulai aktivitas</p> <p>Permulaan ketetapan objek</p>	<p>Terus berkembangnya ketetapan objek</p> <p>Aktif mencari objek-objek tersembunyi</p> <p>Memahami makna kata-kata sederhana</p>	<p>Menghabiskan banyak waktu “bereksperimen” dengan objek untuk melihat apa yang terjadi-keingintahuan yang tidak terpuaskan</p> <p>Membedakan diri sendiri dan objek</p> <p>Menyadari bahwa “tidak terlihat” bukanlah “tidak terjangkau”</p> <p>Dapat menemukan objek tersembunyi di tempat pertama objek disembunyikan</p> <p>Permulaan pemahaman tentang ruang, waktu, dan sebab-akibat hubungan spasial dan temporal</p>	<p>Kecerdasan representasi bermula mampu membayangkan objek dalam pikiran</p> <p>Ikut serta dalam perilaku meniru yang semakin simbolik</p> <p>Permulaan pemahaman akan waktu</p> <p>Menyadari ketetapan objek tanpa memandang jumlah letak yang tidak terlihat</p> <p>Mencari objek di beberapa tempat</p> <p>Bersifat egosentris dalam pemikiran dan tindak</p>

### 3. Perkembangan Sensorimotor Anak Usia 0-2 Tahun

Tahap sensorimotor berlangsung mulai dari kelahiran hingga usia 2 tahun.

Dalam tahap ini bayi membangun suatu pemahaman mengenai dunia dengan cara mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris (contohnya melihat dan mendengar) melalui tindakan-tindakan fisik-motorik oleh karenanya diberi istilah “sensorimotor”. Pada awal dari tahap ini, bayi-bayi baru lahir telah memiliki lebih dari sekedar refleksi. Pada akhir tahap sensorimotor, bayi berusia 2 tahun telah dapat menghasilkan pola-pola sensorimotor yang kompleks dan menggunakan simbol-simbol primitif.<sup>41</sup>

Tahap sensorimotor merupakan tahap pertama dari Piaget dalam perkembangan kognitif, saat bayi belajar melalui sensoris dan aktivitas motorik. Melalui tahap ini (semenjak lahir hingga usia 2 tahun), *infant* belajar tentang diri mereka sendiri dan dunia mereka melalui aktivitas motorik dan sensoris yang berkembang. Bayi berubah dari manusia yang merespon secara mendasar melalui perilaku refleksi dan perilaku acak menuju orientasi tujuan *toddler*.<sup>42</sup>

**Tabel 2.2 Tahap Perkembangan Sensorimotor Menurut Jean Piaget<sup>43</sup>**

Subtahap	Usia	Deskripsi	Contoh
<b>Refleks Sederhana</b>	0-1 bulan	Koordinasi sensasi dan tindakan melalui perilaku refleksi.	Refleks mencari, menghisap, dan menggenggam; secara refleksif, bayi yang baru lahir akan menghisap ketika bibirnya disentuh.
<b>Kebiasaan awal dan reaksi sirkuler</b>	1-4 bulan	Koordinasi sensasi dan dua jenis skema: kebiasaan (refleks) dan reaksi sirkuler primer.	Mengulang sensasi tubuh yang awalnya dialami secara kebetulan (contohnya menghisap jempol) kemudian bayi mungkin melakukan akomodasi tindakannya dengan

<sup>41</sup> John W. Santrock, *Op. Cit.*, hlm 170.

<sup>42</sup> Diane E. Papalia dan Ruth Duskin Feldman, *Menyelami Perkembangan Manusia*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2015), Terjemahan oleh Fitriana Wuri Herarti, hlm 156

<sup>43</sup> John W. Santrock, *Loc. Cit.*

			menghisap jempol mereka dengan cara berbeda dari menghisap puting.
<b>Reaksi sirkuler sekunder</b>	4-8 bulan	Bayi lebih berorientasi pada objek, melampaui preokupasi terhadap diri sendiri; tindakan diulang-ulang karena takjub atau menyenangkan.	Bayi mendekat agar orang tetap berada di dekatnya; ketika orang itu menjauh, bayi mendekat lagi.
<b>Koordinasi reaksi sirkuler sekunder</b>	8-12 bulan	Koordinasi penglihatan dan sentuhan tangan dan mata; koordinasi skema dan kesengajaan.	Bayi memanipulasi sebuah tongkat untuk mengambil mainan yang menarik.
<b>Reaksi sirkuler tersier, kesenangan terhadap hal baru, dan keingintahuan</b>	12-18 bulan	Minat bayi semakin tergugah terhadap berbagai karakteristik objek ataupun segala yang dapat mereka lakukan terhadap objek itu; mereka bereksperimen dengan perilaku baru.	Sebuah kotak mungkin dijatuhkan, diputar, ditabrakkan ke benda lain, dan digelindingkan.
<b>Internalisasi skema</b>	18-24 bulan	Bayi mengembangkan kemampuan menggunakan simbol-simbol primitif dan membentuk representasi mental yang menetap.	Bayi yang belum pernah menunjukkan temper tantrum sebelum melihat kawannya menunjukkan perilaku ini; bayi menyimpan memori mengenai suatu peristiwa, kemudian menampilkan perilaku itu di hari kemudian.

Piaget membagi tahap sensorimotor ke dalam enam subtahap, antara lain:

a. Refleks Sederhana

Sub tahap sensorimotor yang pertama, berhubungan dengan satu bulan pertama sejak kelahiran. Dalam subtahap ini koordinasi sensasi dan tindakan terutama berupa refleks, seperti mencari dan menghisap. Bayi tidak lama kemudian menampilkan perilaku yang menyerupai refleks tersebut tanpa adanya stimulus yang memicu refleks itu. Sebagai contoh, seorang bayi baru lahir akan mengisap puting atau botol susu yang diletakkan di mulutnya atau disentuh ke bibirnya. Namun, tidak lama kemudian bayi akan mengisap-

isap meskipun botol susu atau puting ibu tidak berada di dekatnya. Bahkan, pada bulan pertama kehidupannya, bayi akan memulai tindakan mandiri dan secara aktif merestrukturisasi pengalaman-pengalamannya.

b. Kebiasaan Awal dan Reaksi Sirkuler

Sub tahap sensorimotor kedua, berkembang di antara usia 1 hingga 4 bulan. Dalam subtahap ini, bayi mencoba mengkoordinasikan sensasi dan dua tipe skema, yaitu:

1) Kebiasaan (*habit*)

Adalah skema yang didasarkan pada refleks yang pada akhirnya akan menjadi reaksi yang sepenuhnya terpisah dari rangsangan asli yang membangkitkan refleks itu. Sebagai contoh, bayi dalam sub tahap 1 akan menghisap hanya apabila terdapat botol susu yang diletakkan ke bibirnya atau ketika bayi itu melihat botol susu itu. Bayi yang berada pada sub tahap 2 mungkin akan mengisap-isap meskipun tidak ada botol di dekatnya. Reaksi sirkuler adalah tindakan yang diulang-ulang (repetitif).

2) Reaksi Sirkuler Primer

Adalah skema yang didasarkan pada upaya untuk memproduksi suatu peristiwa yang mulanya terjadi secara kebetulan. Sebagai contoh, seorang bayi secara kebetulan akan mengisap jari-jarinya apabila sengaja diletakkan di dekat mulutnya. Selanjutnya, ia mencari jari-jari untuk dihisap lagi, namun jari-jarinya belum dapat dikoordinasikan sesuai keinginan karena ia belum dapat mengkoordinasikan aksi visual dan manual.



Kebiasaan dan reaksi-reaksi sirkuler bersifat stereotip, artinya bayi akan mengulang-ulang dengan cara yang sama setiap kalinya. Selama subtahap ini, tubuh bayi akan terus menjadi pusat perhatian bayi. Tidak ada peristiwa lingkungan yang menarik perhatiannya.

c. Reaksi Sirkuler Sekunder

Sub tahap ketiga, berkembang antara usia 4 hingga 8 bulan. Dalam subtahap ini, bayi lebih berorientasi pada objek, melampaui preokupasi diri. Skema bayi belum bersifat sengaja atau terarah pada sasaran, namun diulang-ulang karena perasaan takjub. Secara kebetulan, seorang bayi mungkin mengguncang-guncang mainan yang bergemerincing. Bayi mengulang-ulang tindakan ini karena perasaan takjub. Ini adalah suatu reaksi sirkuler sekunder: tindakan yang diulang-ulang karena konsekuensi dari tindakan tersebut. Bayi juga melakukan peniruan terhadap sejumlah tindakan sederhana, seperti berceloteh dan sejumlah bahasa tubuh secara sederhana. Meskipun demikian, bayi hanya melakukan peniruan terhadap tindakan-tindakan yang memang mampu dihasilkannya sendiri.

d. Koordinasi Reaksi Sirkuler Sekunder

Sub tahap sensorimotor yang keempat, berkembang antara usia 8 hingga 12 bulan. ketika memasuki tahap ini, bayi mampu mengkoordinasikan penglihatan dan sentuhan, yaitu tangan dan mata. Tindakan-tindakan menjadi diarahkan keluar. Dalam sub tahap ini terjadi perubahan besar yang melibatkan koordinasi skema-skema dan kesengajaan. Bayi siap mengkombinasikan dan mengkombinasi ulang secara terkoordinasi skema-



skema yang sebelumnya pernah dipelajari. Mereka dapat mengamati sebuah objek dan langsung menggenggamnya, atau mereka juga dapat menyelidiki sebuah mainan yang bergemerincing dengan segera menyentuhnya dan mengeksplorasinya dengan menggunakan jari-jarinya. Tindakan-tindakan bayi bahkan lebih terarah keluar dibandingkan sebelumnya. Kemampuan koordinasi ini merupakan prestasi kedua munculnya kesengajaan. Sebagai contoh, bayi dapat menggunakan sebuah tongkat untuk mengambil mainan yang diinginkan atau mereka juga dapat menabrakkan sebuah balok agar dapat meraih dan bermain dengan balok lain.

e. Reaksi Sirkuler Tersier, Kesenangan Terhadap Hal Baru, dan Keingintahuan

Sub tahap sensorimotor yang kelima, berkembang antara usia 12 hingga 18 bulan. Dalam sub tahap ini, minat bayi semakin tergugah terhadap berbagai karakteristik objek ataupun segala tindakan yang dapat mereka lakukan terhadap objek itu. Sebuah kotak dapat dijatuhkan, diputarkan, ditabrakkan ke objek lain, dan digelindingkan. Reaksi sirkuler tersier adalah skema dari eksplorasi kesengajaan oleh bayi terhadap kemungkinan-kemungkinan baru yang dapat dilakukan pada objek tertentu dan mengamati hasilnya. Menurut Piaget, tahap ini menandai titik awal perkembangan keingintahuan dan minat terhadap hal baru.

f. Internalisasi Skema

Sub tahap sensorimotor yang keenam, berkembang antara usia 12 hingga 24 bulan. Dalam subtahap ini, bayi mengembangkan kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol primitif. Menurut Piaget, simbol adalah

gambaran sensoris atau kata yang diinternalisasi, merepresentasikan sebuah peristiwa. Simbol-simbol primitif memungkinkan bayi untuk memikirkan peristiwa-peristiwa konkret tanpa harus secara langsung melakukan atau melihatnya. Selain itu, simbol-simbol juga memungkinkan bayi untuk memanipulasi dan mentransformasi peristiwa-peristiwa dengan cara sederhana.

#### 4. *Sensory Carpet*

*Sensory Carpet* terdiri dari kata “sensory” dan “carpet”. *Sensory* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “yang berhubungan dengan panca indera” dan *Carpet* berasal dari bahasa Inggris yang berarti “karpet”. *Sensory carpet* merupakan media pembelajaran berbentuk karpet/alas duduk. Materi dalam *sensory carpet* meliputi stimulasi terhadap panca indera pada anak antara lain: indera penglihat (mata), indera perasa (lidah), indera peraba (kulit), indera pendengar (telinga), dan indera pembau (hidung). Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah pendidik dan orang tua dalam mempersiapkan bahan ajar untuk pemahaman panca indera anak.

Panca indera pada manusia meliputi:<sup>44</sup>

##### a. Indera penglihat (mata)

<sup>44</sup> Bitar, “5 Panca Indera (Fisiologi) : Fungsi, Gambar, dan Bagiannya”, diakses dari <https://www.gurupendidikan.co.id/panca-indera/>, pada tanggal 25 Mei 2019 pukul 19.46

Mata adalah indera yang fungsinya untuk melihat lingkungan sekitarnya dalam bentuk gambar, sehingga mata bisa mengenali benda-benda yang ada di sekitarnya dengan cepat. Mata adalah penglihat yang menerima sebuah rangsang berupa cahaya (*fotoreseptor*).

b. Indera perasa (lidah)

Lidah mempunyai fungsi untuk merasakan rangsangan dari makanan yang masuk ke dalam mulut. Lidah bisa merespon berbagai jenis dan berbagai macam rasa seperti rasa manis, rasa pahit, rasa asam, dan rasa asin.

c. Indera peraba (kulit)

Kulit adalah alat indera yang mampu untuk menerima sebuah rangsangan temperatur suhu, sentuhan, rasa sakit, tekanan, tekstur, dan lain sebagainya. Pada kulit terdapat sebuah reseptor yang peka terhadap sebuah rangsangan fisik (*mekanoreseptor*).

d. Indera pendengar (telinga)

Telinga merupakan alat indera yang berfungsi untuk mendengar suara yang ada di sekitar kita. Telinga adalah indera pendengaran yang menerima sebuah rangsangan berupa suara (*fonoreseptor*). Fungsi lain dari telinga yaitu sebagai alat keseimbangan.

e. Indera pembau (hidung)

Hidung adalah indera yang kita gunakan untuk mengenali suatu lingkungan sekitar atau sesuatu dari aroma yang dihasilkan. Serabut-serabut pada saraf penciuman terdapat pada bagian atas selaput lendir hidung. Serabut

saraf pembau (olfaktori) mempunyai fungsi untuk mendeteksi rangsang zat kimia dalam bentuk gas di udara (*kemoreseptor*).

## **B. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran tentunya membutuhkan suatu alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran, agar lebih mudah diterima oleh anak dan menarik. Alat bantu pembelajaran itulah yang banyak disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran hendaknya, dapat membantu anak memahami materi pembelajaran dengan mudah, menarik dan dapat membuat anak merasakan kejadian nyata melalui simulasi. Berdasarkan kajian teori dan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya dapat disusun kerangka berpikir untuk memperoleh jawaban sementara atas permasalahan yang akan diteliti.

Pengembangan media pembelajaran ini peneliti mengacu pada metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan adalah proses pengembangan dan validasi produk. Tahapan yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini meliputi pengumpulan referensi, pengumpulan referensi ini bertujuan untuk membantu mempermudah peneliti dalam melakukan pengembangan. Selanjutnya peneliti akan melakukan pembuatan produk awal. Setelah produk awal dikembangkan selesai di buat. Peneliti harus melakukan validasi produk awal oleh tim ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi, untuk mengetahui keakuratan isi produk dan dapat melihat kekurangan media yang dikembangkan. Setelah melakukan validasi peneliti harus merevisi produk yang telah dilakukan validasi. Selanjutnya uji coba lapangan skala kecil dan

revisi produk, uji coba lapangan dan produk akhir. Apabila dalam tahapan uji coba peserta didik mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis *sensory carpet* telah layak, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis *sensory carpet* telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis *sensory carpet* untuk meningkatkan pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun.

Media pembelajaran berbasis *sensory carpet* yang akan dirancang diharapkan dapat menstimulasi dan meningkatkan pemahaman panca indera anak melalui media pembelajaran berbasis *sensory carpet*. Anak diharapkan dalam pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis *sensory carpet* akan lebih menarik dan lebih mudah memahami panca indera.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>45</sup> Pengertian penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall “*research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational product.*” Pengertian tersebut dapat dijelaskan bahwa “penelitian dan pengembangan merupakan strategi yang kuat untuk meningkatkan praktek. Itu adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan” produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok. *Pertama*, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. *Kedua*, produk tersebut dapat berarti produk baru atau

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 297.

memodifikasi produk yang sudah ada. *Ketiga*, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. *Keempat*, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.<sup>46</sup>

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.<sup>47</sup> Pengertian pengembangan R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.<sup>48</sup> Berdasarkan definisi-definisi diatas dapat dijelaskan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

---

<sup>46</sup> Zainal Arifin, *Model Penelitian dan Pengembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hlm 127.

<sup>47</sup> Mohammad Ali & Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), hlm 105.

<sup>48</sup> Sugiyono, *Loc. Cit.*

## B. Model Pengembangan

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu.<sup>49</sup> Model prosedur biasanya berupa langkah-langkah yang bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir.

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, mengacu pada model pengembangan Borg & Gall dengan 10 langkah-langkah sebagai berikut:<sup>50</sup>

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*), yaitu melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal untuk kaji pustaka, pengamatan kelas, identifikasi permasalahan dan merangkum permasalahan.
2. Perencanaan (*Planning*), yaitu identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, dan ahli atau uji coba pada skala kecil, atau *expert judgement*.
3. Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form Product*), yaitu mengembangkan jenis/bentuk produk awal meliputi: penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku petunjuk, dan perangkat evaluasi.
4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary Field Testing*), yaitu pengumpulan informasi/data menggunakan observasi, wawancara, kuesioner, dan dilanjutkan analisis data.

---

<sup>49</sup> Punaji Setyosari, *Op. Cit.*, hlm 200.

<sup>50</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan dan Paradigma Baru*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm 129-132.

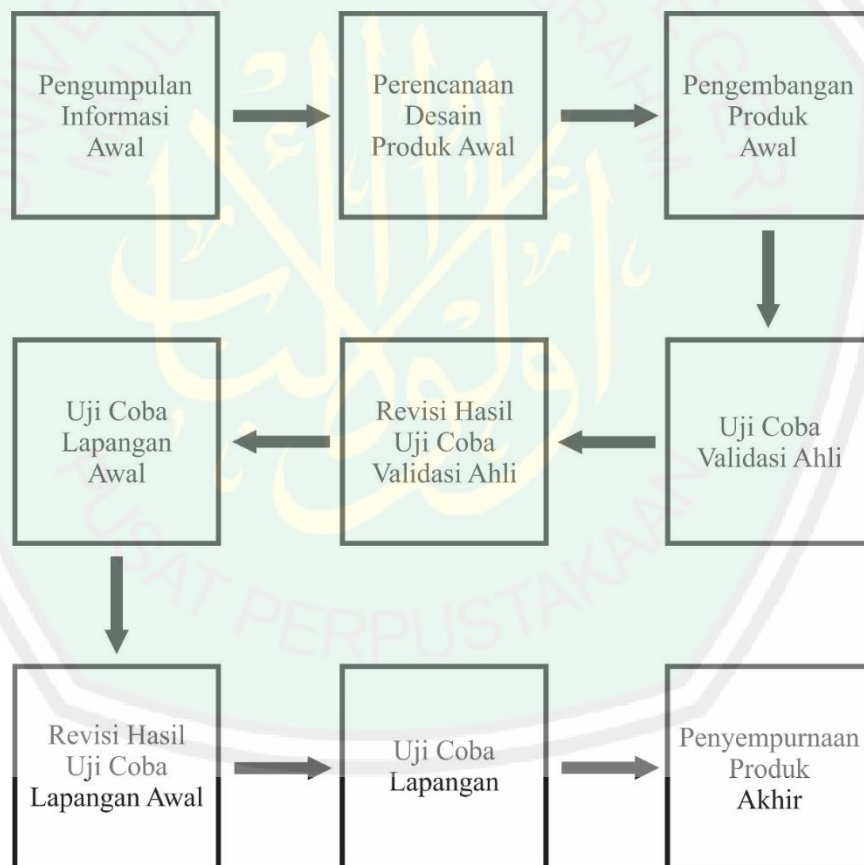
5. Merevisi Hasil Uji Coba (*Main Product Revision*), yaitu melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan input dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal.
6. Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*), yaitu melakukan uji coba lapangan utama.
7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Coba Lapangan (*Operational Product Revision*), yaitu melakukan revisi terhadap produk operasional, berdasarkan input dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
8. Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operational Field Testing*), yaitu melakukan uji lapangan operasional, data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner.
9. Penyempurnaan Produk Akhir (*Final Product Revision*), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.
10. Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and Implementation*), yaitu mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk, melaporkan dan menyebarluaskan produk melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit untuk sosialisasi produk untuk komersial, dan memantau distribusi dan kontrol kualitas.

### **C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah mengadopsi pada langkah-langkah atau prosedur *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan Borg and Gall. Penelitian pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* ini

langkah-langkah yang peneliti kembangkan hanya untuk mengembangkan media yang layak serta tidak sampai langkah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Penelitian pengembangan ini berisi beberapa prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam memproduksi produk yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun menggunakan adopsi prosedur dari Borg and Gall yang dimodifikasikan dapat digambarkan dalam bagan di bawah ini:



**Gambar 3.1 Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Sensory Carpet* yang diadaptasi dari Borg dan Gall yang telah dimodifikasi**



Berdasarkan skema di atas dapat dijelaskan bahwa tahapan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

#### 1. Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap pengumpulan informasi awal ini dimaksudkan untuk mencari tahu dan memperoleh gambaran tentang situasi dan kondisi anak usia 1-2 tahun. Peneliti melakukan penelitian dengan cara observasi dan wawancara. Pada saat melakukan observasi, peneliti mengamati anak usia 1-2 tahun yang sedang melakukan kegiatan belajar dan bermain. Observasi dan wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan apa saja yang sering terjadi dalam kegiatan bermain anak usia 1-2 tahun.

#### 2. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan secara bertahap dalam mengembangkan produk diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Mencari buku referensi terkait dengan pengembangan media *sensory carpet*.
- b. Membuat instrumen wawancara dan observasi sebagai tahapan analisis kebutuhan orang tua/pendidik dan anak untuk memperoleh data tambahan.
- c. Membuat instrumen validasi ahli sebagai tahapan analisis data kelayakan media *sensory carpet*.
- d. Merencanakan isi pengembangan media alat permainan edukatif *sensory carpet*.
- e. Perancangan desain awal media *sensory carpet* dengan menggunakan *software (CORELDRAW Graphics Suite X5)*

- f. *Browsing Picture* atau mencari gambar-gambar yang mendukung dan berkaitan dengan pengembangan media *sensory carpet*.
- g. Merancang buku petunjuk penggunaan menggunakan *software Publisher 2016*

### 3. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan bentuk produk awal pada pengembangan media pembelajaran *Sensory Carpet* menggunakan beberapa tahapan. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan bentuk produk awal yaitu:

- a. Mencari materi yang akan digunakan pada media *sensory carpet*.
- b. Menentukan desain bentuk, ukuran dan warna pada media *sensory carpet*.
- c. Menentukan bahan yang akan digunakan pada media *sensory carpet*.
- d. Membuat desain lengkap media *sensory carpet* menggunakan *software Corel Draw*.
- e. Menjahit draft produk hasil keseluruhan desain lengkap sesuai ukuran beserta buku panduan penggunaan untuk divalidasikan ke ahli materi dan ahli media.

### 4. Uji Coba Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk selanjutnya diujikan ke lapangan. Penelitian pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* ini validasi dibagi menjadi dua. Pertama, validasi ahli materi adalah penilaian lebih fokus pada materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Kedua, ahli media adalah

penilaian akan bertumpu pada kelayakan media alat permainan edukatif secara internal.

#### 5. Revisi Hasil Uji Coba Validasi Ahli

Berdasarkan kritik, saran dan masukan pada proses validasi didapatkan data berkaitan dengan kekurangan atau kelemahan dari media *sensory carpet*. kemudian produk tersebut mengalami proses perbaikan untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk anak usia 1-2 tahun.

#### 6. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan secara langsung terhadap 2 anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo. Pada tahap ini merupakan tahapan pertama kalinya media *sensory carpet* diuji coba ke subjek penelitian. Melakukan pengamatan dan anak diwawancarai untuk mendapatkan data sebagai bahan dalam melakukan revisi produk tersebut.

#### 7. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Revisi produk awal dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media *sensory carpet* agar produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kembali pada uji coba lapangan atau secara luas.

#### 8. Uji Coba Lapangan Utama

Tahap uji coba lapangan utama seharusnya dilakukan terhadap 5-15 sekolah dengan 30-100 subjek. Namun dikarenakan terbatasnya subjek yang diteliti maka uji coba lapangan utama hanya dilakukan pada 6 anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo. Setelah itu peneliti mengamati dan mencatat respon-respon atau tanggapan-tanggapan

anak usia 1-2 tahun serta mewawancarai anak untuk dianalisis dari hasil uji coba lapangan utama sebagai perbaikan produk.

#### 9. Penyempurnaan Produk Akhir

Revisi produk dilakukan apabila dalam uji coba lapangan terdapat hasil yang kurang memuaskan atau ditemukan kelemahan atau kekurangan dari media pembelajaran *sensory carpet* berdasarkan masukan menurut subjek penelitian.

Dari data revisi uji coba kemudian dianalisis dan diperbaiki yang salah sehingga akan didapatkan sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif *sensory carpet* untuk pembelajaran pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun, sebagai produk akhir yang layak.

#### D. Uji coba

Tahap penilaian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tahap:

##### a. Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan data yang nantinya digunakan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk. Tahap awal dalam uji coba yaitu, uji coba validasi produk dengan melibatkan ahli media, ahli materi. Selanjutnya hasil uji coba para ahli dianalisis dan dijadikan masukan untuk memperbaiki produk. Setelah revisi produk selesai, produk diuji cobakan pada anak, hal ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan atau kesan anak terhadap media tersebut. Kemudian hasil coba anak dianalisis dan dijadikan masukan untuk memperbaiki produk akhir.

## b. Tempat dan Waktu Penelitian

### a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang.

### b. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada bulan Agustus-Oktober tahun 2019.

### c. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba sesuai berdasarkan dengan rancangan uji coba yang akan dilaksanakan, subjek data, penelitian pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* adalah anak usia dini kelompok 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Kecamatan Poncokusumo Kabupaten Malang. Berikut tahapan-tahapannya:

#### a. Uji Validasi Ahli

Uji validasi ahli digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum digunakan. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media *sensory carpet* adalah orang yang berkompeten di bidangnya yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam hal ini adalah dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan untuk mengetahui kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran. Sedangkan ahli media merupakan dosen PIAUD yang biasa menangani dalam hal tentang media pembelajaran.



b. Uji Lapangan Awal

Subjek uji coba lapangan awal dalam penelitian ini adalah sebanyak 1 anak dengan rentang usia antara 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo.

c. Uji Lapangan Utama

Subjek uji coba lapangan utama dalam penelitian ini adalah sebanyak 6 anak dengan rentang usia antara 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo.

d. Jenis Data

Data-data yang diperoleh berdasarkan validasi dan uji coba dalam pengembangan media *sensory carpet* ini berupa data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data pokok berupa angka atau bilangan, data dapat diolah atau dianalisis menggunakan perhitungan matematika atau statistik.<sup>51</sup> Angka sebagai hasil penilaian dari subjek uji coba kepada produk yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan penilaian atau masukan untuk melakukan revisi produk media pembelajaran.

e. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh penelitian untuk mengumpulkan data. Cara-cara tersebut adalah sebagai berikut:

---

<sup>51</sup> Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembang Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 281.

### 1) Metode Observasi

Observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi studi pendahuluan mengenai proses pembelajaran dan media apa yang digunakan. Observasi yang digunakan peneliti adalah pengamatan langsung terhadap proses belajar di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 pada anak usia 1-2 tahun. Metode ini juga dilakukan sebagai bahan awal peneliti memperoleh informasi tentang permasalahan pembelajaran di lokasi penelitian.

### 2) Metode Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Ibu Sri Peni. Wawancara ini bersifat tidak terstruktur, guna mendukung peneliti melengkapi data informasi permasalahan pada penelitian. Dari hasil wawancara yang didapat, peneliti dapat mengambil kesimpulan dan melakukan perencanaan pengembangan media yang sesuai untuk menyelesaikan masalah belajar yang ada.

### 3) Metode Angket/Kuesioner

Angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi dan ahli media, serta anak usia 1-2 tahun sebagai *user* (pengguna). Angket untuk validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi dan aspek penyajian materi yang diisi oleh dosen FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Sedangkan angket untuk ahli media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, yaitu media alat permainan edukatif media *sensory carpet*. Ahli media akan menilai produk media pembelajaran APE yang berkaitan fisik, desain, penggunaan,

keamanan dan lain-lain dengan sasaran penelitian yaitu anak usia 1-2 tahun Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo, angket akan diisi oleh dosen PIAUD FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Angket untuk anak usia 1-2 tahun, akan dibantu pengisinya oleh peneliti dengan cara pengamatan dalam uji coba. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media yang dikembangkan terhadap sasaran. Hasil dari angket ini akan dijadikan salah satu acuan dalam melakukan revisi baik dari sisi media pembelajaran APE maupun dari sisi materi produk yang dikembangkan.

#### 4) Metode Dokumentasi

Hasil dokumentasi dalam penelitian pengembangan ini adalah dokumentasi produksi dan dokumentasi foto pada pelaksanaan uji coba.

#### f. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data pada tahap identifikasi masalah bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi pembelajaran di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo Kabupaten Malang. Analisis data terhadap kualitas dan kelayakan produk melalui hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket, serta analisis data dari uji kelayakan oleh anak didik menggunakan observasi. Teknis analisis data yang digunakan terhadap kualitas produk adalah analisis data deskriptif kuantitatif.

Teknik pengumpulan data pada validasi ahli menggunakan Skala Likert dengan skala penilaian 1-5. Skala 1-5 tersebut memiliki penjelasan, angka 1: sangat kurang, 2: kurang, 3: cukup, 4: baik, dan 5: sangat baik. Selanjutnya, kelayakan media *sensory carpet* ini dihasilkan melalui beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan rekapitulasi data hasil penelitian. Angket mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *sensory carpet*. Untuk menganalisis hasil validasi media dengan cara menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran *sensory carpet*. Merubah penilaian bentuk kualitatif menjadi kuantitatif menggunakan Skala Likert dengan ketentuan sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor**

<b>Data Kualitatif</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

- 2) Angket mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *sensory carpet*. Untuk menganalisis hasil validasi media dengan cara menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran *sensory carpet*. Untuk

menghitung rata-rata skor persentase dari instrumen tersebut dapat dipergunakan rumus sebagai berikut:<sup>52</sup>

$$\text{Rumus: } P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\sum x_i$  = Jumlah jawaban nilai tertinggi

100 = bilangan konstanta

Dalam pemberian makna dan pengambilan keputusan untuk merevisi media pembelajaran yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:<sup>53</sup>

**Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Kriteria Kelayakan
$81\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak revisi
$61\% < \text{skor} \leq 81\%$	Valid	Tidak revisi
$41\% < \text{skor} \leq 61\%$	Cukup Valid	Direvisi
$21\% < \text{skor} \leq 41\%$	Kurang Valid	Direvisi
$0\% < \text{skor} \leq 21\%$	Sangat Tidak Valid	Direvisi

Berdasarkan tabel diatas penilaian dikatakan menarik jika memenuhi syarat pencapaian mulai 61-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian harus menarik. Jika dalam kriteria tidak layak maka dilakukan revisi sampai mencapai kriteria menarik.

<sup>52</sup> Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313.

<sup>53</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 15.



- 3) Data hasil penilaian anak untuk kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan Skala Guttman. Penilaian anak akan dibantu oleh peneliti untuk mengisi angket melalui pengamatan/observasi penggunaan media *sensory carpet*. Berikut tabel Skala Guttman:

**Tabel 3.3 Skala Guttman**

Skor	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak Setuju

Pada perhitungan instrumen pada anak menggunakan Skala Guttman dan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh anak}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

$x$  = Persentase Skor

Hasil jawaban yang diperoleh dengan perhitungan diatas berguna untuk mengembangkan kesimpulan sebagai berikut:<sup>54</sup>

- 1) 0,00-0,25 = *no association or low association (weak association)*
- 2) 0,26-0,50 = *moderately low association (moderately weak association)*
- 3) 0,51-0,75 = *moderately high association (moderately weak association)*
- 4) 0,76-1,00 = *high association (strong association up to perfect association)*

Berdasarkan kriteria tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) 0% - 25% = tidak ada aspek kelayakan
- 2) 26% - 50% = cukup rendah memenuhi aspek kelayakan
- 3) 51% - 75% = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV Alfabeta, 2013), hlm. 90.

4) 76% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Berdasarkan penghitungan tersebut media *Sensory Carpet* dapat dikatakan “Layak/Baik” digunakan apabila persentase kelayakan mencapai >75%. Sebaliknya dikatakan “Tidak Layak/Tidak Baik” apabila persentase kelayakan  $\leq 75\%$ .

**Tabel 3.4 Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak**

Skor	Kriteria
$X > 75\%$	Layak
$X \leq 75\%$	Tidak Layak

Jika hasil analisis data menunjukkan kelayakan produk minimal Baik dan hasil respon anak menunjukkan persentase >75%, maka media *Sensory Carpet* sudah bisa dijadikan produk akhir dan siap untuk digunakan anak usia 1-2 tahun.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Pengembangan Media Pembelajaran *Sensory Carpet*

Media pembelajaran *sensory carpet* ini digunakan untuk anak usia dini, yang dikhususkan antara umur 1-2 tahun. Dalam melakukan pengembangan media pembelajaran memerlukan prosedur yang harus dilaksanakan agar hasil media pembelajaran mampu memenuhi kriteria layak digunakan untuk pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran *sensory carpet* ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran *sensory carpet* untuk menunjang pembelajaran pemahaman panca indera. Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran yang sesuai usia dan untuk meningkatkan pemahaman panca indera anak terhadap materi yang disampaikan, serta membuat anak tertarik dalam proses pembelajaran. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* adalah mengacu pada model Borg and Gall.

Penelitian pengembangan ini berisi beberapa prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam memproduksi produk yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* untuk meningkatkan pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun menggunakan adopsi prosedur dari

Borg and Gall yang dimodifikasikan. tahapan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

### **1. Pengumpulan Informasi Awal**

Langkah pertama ini adalah pengumpulan informasi awal. Pengumpulan informasi awal dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung saat proses kegiatan belajar dan bermain. Sedangkan wawancara dilakukan mengenai kendala dalam bermain dan belajar serta karakter subjek penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 didapatkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Beragamnya karakteristik anak ada yang aktif, ceria, malu-malu dan bermain sendiri terlihat bosan dengan permainan.
- b. Media pembelajaran berupa alat permainan edukatif masih terbatas, terutama mengenal panca indera.
- c. Media alat permainan edukatif untuk mengenal panca indera, terutama pemahaman panca indera yang dimiliki BKB belum tersedia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat berguna sebagai penunjang kegiatan belajar dan bermain oleh orang tua/pendidik maupun digunakan sendiri oleh anak pada pemahaman panca indera usia 1-2 tahun.

### **2. Perencanaan Desain Produk Awal**

Tahap perencanaan merupakan lanjutan dari pengumpulan informasi awal dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil pengumpulan

informasi awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang media *sensory carpet* berupa media alat permainan edukatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merancang desain awal media *Sensory Carpet* dengan menggunakan *software (CORELDRAW Graphics Suite X5)*.
- b. Merencanakan isi pengembangan media alat permainan edukatif *sensory carpet*.
- c. Merencanakan berbagai gambar yang mendukung dan berkaitan tentang panca indera.
- d. Merancang bahan dasar yang digunakan untuk membuat produk, tempat, dan buku petunjuk.
- e. Merancang buku petunjuk penggunaan menggunakan *software Publisher 2016*.

### 3. Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan bentuk produk awal media pembelajaran *sensory carpet* dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berkonsultasi dengan dosen pembimbing Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas
  - 1) Menentukan macam alat indera
  - 2) Menentukan macam ilustrasi
  - 3) Menentukan macam warna
  - 4) Menentukan macam bahan

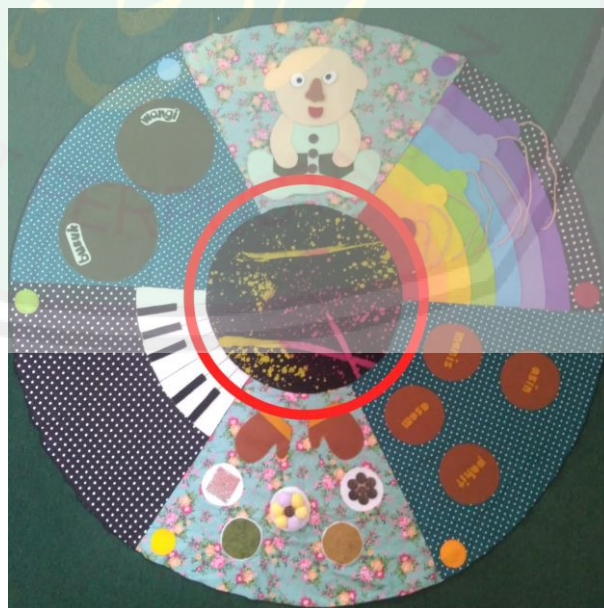






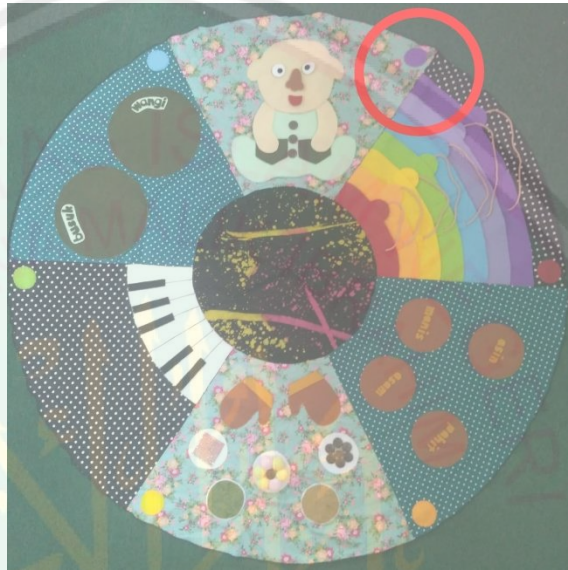
**Gambar 4.2 Media Pembelajaran *Sensory Carpet***

- c) Pada tengah produk media *sensory carpet* terdapat lingkaran berdiameter 40 cm yang berfungsi sebagai alas tempat duduk anak. Gambar berlingkaran merah menunjukkan lingkaran yang berfungsi sebagai alas tempat duduk anak.



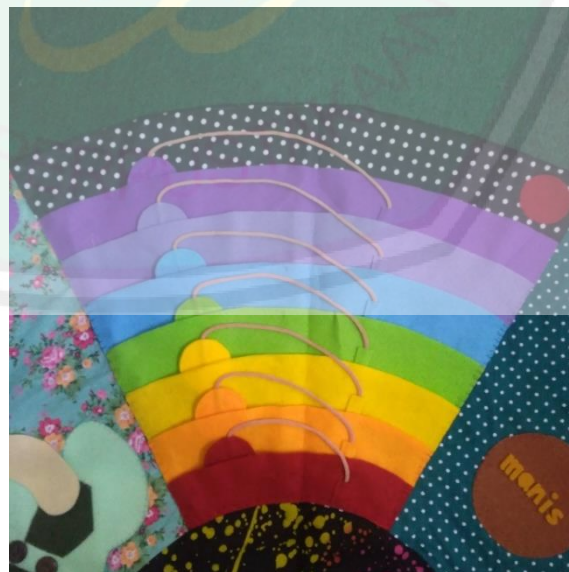
**Gambar 4.3 Alas Tempat Duduk pada Media *Sensory Carpet***

- d) Di sekeliling alas duduk terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna penanda pada pojok kanan atas untuk indera yang berbeda-beda. Gambar berlingkaran merah menunjukkan contoh warna penanda pada pojok kanan atas untuk setiap ruang permainan.



**Gambar 4.4 Contoh Warna Penanda pada Pojok Kanan Atas**

- (1) Ruang Merah (Indera Penglihat)

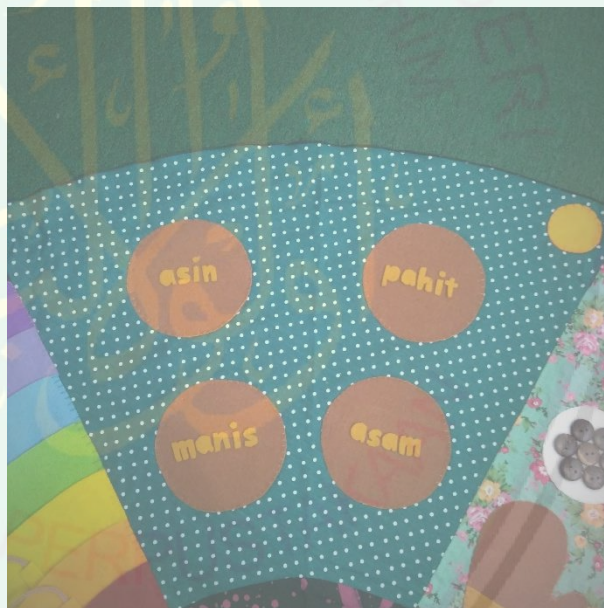


**Gambar 4.5 Ruang Merah**



Ruang merah untuk indera penglihat. Terdapat berbagai macam warna-warna pelangi dan kepingan warna-warna pelangi yang dapat dimasukkan ke dalam masing-masing warna. Menstimulasi anak dengan melihat warna-warna pelangi. Warna-warna pelangi antara lain: merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila, dan ungu. Kemudian, anak diminta mencocokkan kepingan kain flanel dengan warna yang senada pada masing-masing warna pelangi.

(2) Ruang Jingga (Indera Perasa)

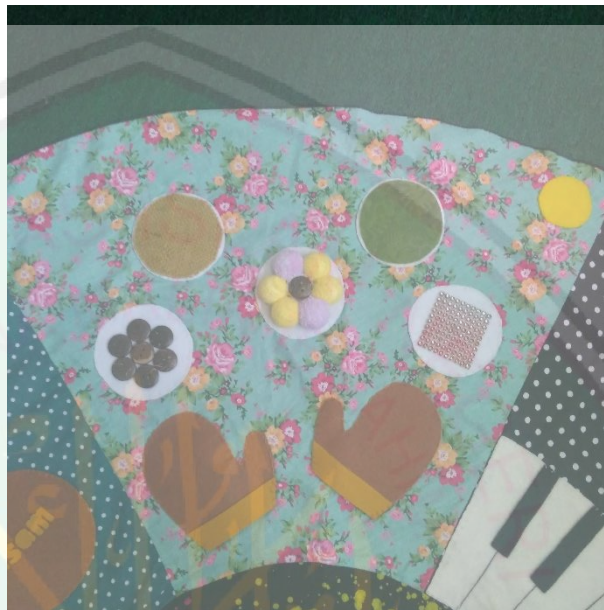


Gambar 4.6 Ruang Jingga

Ruang jingga untuk indera perasa. Terdapat 4 densitas makanan dengan berbagai macam rasa antara lain manis, asam, asin, dan pahit. Menstimulasi anak dengan berbagai macam makanan yang memiliki rasa manis (contohnya: permen yuppy),

rasa asan (contohnya: anggur), rasa asin (contohnya: ikan asin), dan rasa pahit (contohnya: jamu).

(3) Ruang Kuning (Indera Peraba)



**Gambar 4.7 Ruang Kuning**

Ruang kuning untuk indera peraba. Terdapat 5 densitas beberapa benda yang memiliki tekstur yang berbeda. Menstimulasi anak dengan 5 contoh benda yang dapat diraba dan dirasakan teksturnya. Benda keras (contohnya: kancing baju, pernak-pernik) dan benda lembut (contohnya: pom-pom).



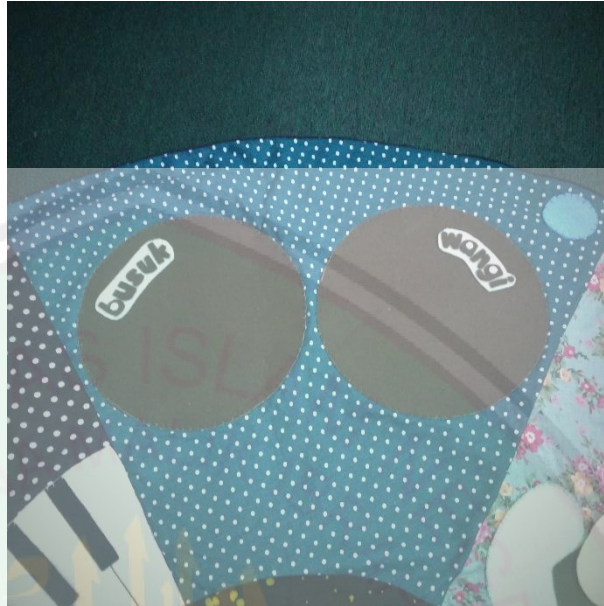
#### (4) Ruang Hijau (Indera Pendengar)



**Gambar 4.8 Ruang Hijau**

Ruang hijau untuk indera pendengar. Terdapat ilustrasi piano sebagai benda yang dapat menimbulkan bunyi dengan nada-nada dan terdapat pula ruang kosong untuk tempat permainan yang dapat menimbulkan bunyi. Menstimulasi anak dengan gambar piano dan mainan yang dapat menimbulkan bunyi. Mainan yang dapat diberikan antara lain: boneka kerincingan, *rattle stick*, gelang *rattle*, atau bebek karet.

(5) Ruang Biru (Indera Pencium)



**Gambar 4.9 Ruang Biru**

Ruang biru untuk indera pencium. Terdapat 2 densitas benda yang dapat menimbulkan aroma busuk dan wangi. Menstimulasi anak dengan beberapa contoh benda yang menimbulkan bau harum dan bau busuk/tak sedap. Bau harum (contohnya: sabun mandi, kapur barus, atau pengharum pakaian) dan bau busuk/tak sedap (contohnya: lilin, lem, atau *slime*).

(6) Ruang Ungu (Mewakili Beberapa Indera)



**Gambar 4.10 Ruang Ungu**

Ruang ungu untuk mewakili beberapa panca indera. Terdapat ilustrasi anak yang dapat dimainkan lepas pasang beberapa indera dan tangan ilustrasi bisa digerakkan untuk menutup mata, menutup hidung, menutup mulut, serta masuk ke dalam kantong saku. Menstimulasi anak dengan ilustrasi gambar bayi yang beberapa indera dapat dimainkan dengan cara dilepas pasang dan digerakkan.

2) Produksi Buku Petunjuk

Buku petunjuk didesain menggunakan *software Publisher 2016* dengan ukuran *A5 landscape*. Buku petunjuk terdapat pengenalan penggunaan media *sensory carpet*, pengenalan bagian-bagian *sensory carpet* dan kegunaannya, serta cara penggunaannya.

## PEDOMAN Untuk Media Sensory Carpet



### “Keterangan Produk dan Petunjuk Penggunaan”



Gambar. Spesifikasi Produk Sensory Carpet

Lingkaran pada tengah produk berfungsi untuk alas tempat duduk anak.  
Sensory Carpet terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna penanda pada bagian kanan atas untuk membedakan ruang yang berbeda. Keterangan warna :  
Merah untuk telerpa penglihatan  
Kuning untuk telerpa peraba  
Hijau untuk telerpa pendengaran  
Biru untuk telerpa penciuman  
Orang untuk merangsang beberapa panca indera

Ruang merah terdapat berbagai macam warna-warna pelangi dan kepingan warna-warna pelangi yang dapat dimasukkan ke dalam masing-masing warna.  
Ruang kuning terdapat 4 densitas makanan dengan berbagai macam rasa antara lain manis, asam, asin, dan pahit.  
Ruang hijau terdapat 5 densitas benda yang memiliki tekstur yang berbeda.  
Ruang biru terdapat ilustrasi piano sebagai benda yang dapat menimbulkan bunyi dengan nada-nada.  
Ruang hitam terdapat ruang kosong untuk tempat permainan yang dapat menimbulkan bunyi.  
Ruang biru terdapat 2 densitas benda yang dapat menimbulkan aroma busuk dan wangi.  
Ruang oranye terdapat ilustrasi anak yang dapat digunakan lepas pasang beberapa telerpa dan tangan ilustrasi bisa digunakan untuk menatap produk, serta masuk ke dalam saku.



Gambar 4.11 Buku Petunjuk Halaman Pertama



Sensory Carpet merupakan media pembelajaran berbentuk karpet/alas duduk. Materi dalam sensory carpet meliputi stimulasi terhadap panca indera pada anak antara lain:

1. Indera penglihatan (mata),
2. Indera pengecap (lidah),
3. Indera peraba (kulit),
4. Indera pendengaran (telinga), dan
5. Indera penciuman (hidung).

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah pendidik dan orang tua dalam mempersiapkan bahan ajar untuk pemahaman panca indera anak.



### Materi Dalam Kegiatan :

Mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (NIM 3.2-4.2)  
Memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)  
Menyebarkan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (NIG 3.6-4.6)  
Menyebarkan aroma benda harum dan busuk (NIG 3.6-4.6)  
Mengenal warna-warna pelangi (NIG 3.6-4.6)  
Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (NIG 3.6-4.6)  
Menempatkan beberapa panca indera pada tempatnya (NIG 2.3)  
Menyebut bagian tubuh yang ditunjukkan (BHS 3.10-4.10)  
Menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)  
Bermata bersama teman dengan mainan yang sama (SOSM 2.10)  
Bermata dengan alat permainan yang mengeluarkan bunyi (SEM 3.15-4.15)

### Tujuan Pembelajaran :

Anak terbiasa mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (NIM 3.2-4.2)  
Anak dapat memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)  
Anak dapat membedakan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (NIG 3.6-4.6)  
Anak dapat membedakan aroma benda harum dan busuk (NIG 3.6-4.6)  
Anak dapat membedakan warna-warna pelangi (NIG 3.6-4.6)  
Anak dapat menyebutkan berbagai nama makanan dan membedakan rasanya (NIG 3.6-4.6)  
Anak dapat menempatkan beberapa panca indera pada tempatnya (NIG 2.3)  
Anak dapat menunjuk bagian tubuh yang ditunjukkan (BHS 3.10-4.10)  
Anak mampu menarik perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)  
Anak terbiasa bermain bersama teman dengan mainan yang sama (SOSM 2.10)  
Anak mampu bermain dan mendengarkan arahan yang menimbulkan bunyi (SEM 3.15-4.15)

Gambar 4.12 Buku Petunjuk Halaman Kedua

### 3) Analisis Biaya Produksi

Produksi pengembangan APE ini dilakukan oleh pengembang sendiri.

Produksi media sensory carpet membutuhkan biaya lebih banyak dari



yang diperkirakan sebelumnya, karena hanya memproduksi 1 set media. Apabila media ini diproduksi dengan jumlah lebih banyak dapat diasumsikan biaya antara perencanaan awal dengan produksi pengembangan media pada 1 set *Media sensory carpet* yang telah dilaksanakan:

- a) Kain katun 4 macam motif, perkiraan sebelumnya sebesar Rp. 60.000,- ternyata menghabiskan Rp. 72.000,-
- b) Kain flanel bermacam warna perkiraan sebelumnya sebesar Rp. 40.000,- ternyata menghabiskan Rp. 60.000,-
- c) Benang jahit bermacam warna Rp. 18.000,-
- d) Piring kue Rp. 12.500
- e) Kain goni Rp. 5.000,-
- f) Kancing baju Rp. 5.000,-
- g) Kunci rambut bentuk bunga Rp. 5.000,-
- h) Manik-manik Rp. 2.000,-
- i) *Wrap florist* Rp. 8.500,-
- j) Neci dan obras Rp. 12.000,-
- k) Cetak buku petunjuk Rp. 7.000,-

#### 4. Uji Coba Validasi Ahli

Data validasi diperoleh dari validator dan uji coba lapangan. Data validasi terhadap pengembangan media ini diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media.



Hasil data yang diperoleh dari validasi ahli terdapat dua macam. Pertama data kuantitatif diperoleh dari angket yang telah diisi oleh validator, dan penilaian hasil belajar anak menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kedua data kualitatif yang diperoleh dari kritik dan saran validator yang diberikan pada saat memvalidasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Namun sebelum membahas hasil validasi, berikut ini akan dijelaskan kriteria makna penskoran nilai dari angket penilaian.

**Tabel 4.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan	Kriteria Kelayakan
$81\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Tidak revisi
$61\% < \text{skor} \leq 81\%$	Valid	Tidak revisi
$41\% < \text{skor} \leq 61\%$	Cukup Valid	Direvisi
$21\% < \text{skor} \leq 41\%$	Kurang Valid	Direvisi
$0\% < \text{skor} \leq 21\%$	Sangat Tidak Valid	Direvisi

Berikut penyajian data hasil validasi ahli materi dan ahli media.

a. Ahli Materi

Peneliti menetapkan validator ahli materi untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi untuk anak usia dini. Validasi dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yaitu Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Indikator	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Kategori
1.	Sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan	3	5	60%	Cukup valid	Perlu revisi
2.	Mudah dimengerti	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
3.	Sesuai dengan tingkat kemampuan sasaran	4	5	80%	Valid	Tidak revisi

4.	Ketepatan penggunaan ilustrasi	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
5.	Ketepatan materi dengan perkembangan anak	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
6.	Ketepatan desain dan gambar dengan perkembangan anak	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
8.	Kemenarikan materi gambar yang disajikan	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
9.	Kemenarikan media <i>Sensory Carpet</i> untuk anak	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
10.	Media mampu membantu pemahaman panca indera anak	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
11.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman panca indera anak	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
12.	Keluasan materi pada APE	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
<b>Jumlah Skor</b>		<b>49</b>	<b>60</b>	<b>980%</b>	<b>Valid</b>	<b>Revisi sesuai saran</b>
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>4,08</b>	<b>5</b>	<b>81,6%</b>		

Data yang tertera dalam tabel adalah hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\sum x_i$  = Jumlah jawaban nilai tertinggi

100 = Bilangan konstanta

**Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Materi**

Tingkat Validitas	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Sangat Valid</b>	2	17%
<b>Valid</b>	9	75%
<b>Cukup Valid</b>	1	8%

Tabel 4.2 Dan 4.3 Menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 17% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 6, 10. Sedangkan 75% dinyatakan valid, yaitu pada item 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 11, 12. Serta 8% dinyatakan cukup valid, yaitu pada item 1.

b. Ahli Media

Peneliti menetapkan validator ahli media untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli materi untuk anak usia dini. Validasi dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yaitu Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Indikator	$\sum x$	$\sum x_i$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Kategori
1.	Media <i>sensory carpet</i> dapat meningkatkan kemampuan anak	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
2.	Media <i>sensory carpet</i> sesuai dengan perkembangan anak	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
3.	Isi materi pembelajaran tepat untuk meningkatkan pemahaman anak	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
4.	Isi materi pada media dapat dipahami anak dan guru	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
5.	Media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian anak	4	5	80%	Valid	Tidak revisi
6.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi

7.	Media terlihat jelas/tidak buram	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
8.	Aman digunakan anak	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak revisi
<b>Jumlah Skor</b>		<b>37</b>	<b>40</b>	<b>740%</b>	<b>Valid</b>	<b>Revisi sesuai saran</b>
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>4,625</b>	<b>5</b>	<b>92,5%</b>		

Data yang tertera dalam tabel adalah hasil dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus : } P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan :

$P$  = Persentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\sum x_i$  = Jumlah jawaban nilai tertinggi

100 = Bilangan konstanta

**Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media**

Tingkat Validitas	Frekuensi	Persentase (%)
<b>Sangat Valid</b>	5	62,5%
<b>Valid</b>	3	37,5%

Tabel 4.4 Dan 4.5 Menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 62,5% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 3, 5, 6, 7, 8. Sedangkan 37,5% dinyatakan valid, yaitu pada item 1, 2, 4.

## 5. Revisi Hasil Uji Coba Validasi Ahli

Berdasarkan kritik, saran dan masukan pada proses validasi didapatkan data berkaitan dengan kekurangan atau kelemahan dari media *Sensory Carpet*. kemudian produk tersebut mengalami proses perbaikan untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk anak usia 1-2 tahun.

## a. Validasi Materi

**Tabel 4.6 Komentar dan Saran Validator**





Nama Validator	Komentar dan Saran
Nuril Nuzulia, M.Pd.I	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Harus ada petunjuk penggunaan media</li> <li>2. Buku petunjuk di dalamnya ada unsur indikator dan tujuan pembelajaran</li> <li>3. Gambar di buku petunjuk merupakan gambar hasil pengembangan</li> </ol>

Berdasarkan komentar dan saran di atas, maka ada beberapa tambahan materi untuk disampaikan kepada anak saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *sensory carpet*, hal tersebut sebagai pertimbangan apakah produk layak digunakan peneliti atau tidak dan sebagai penyempurna produk. Perbaikan dalam hal ini memerlukan revisi sebagai berikut:

- 1) Pertama dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2019 dengan tambahan indikator dan tujuan pembelajaran pada buku petunjuk, dan gambar di buku petunjuk merupakan gambar hasil pengembangan.
- 2) Kedua dilakukan pada tanggal 3 Oktober 2019 hasilnya disetujui oleh ahli materi Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I.



### Tabel 4.7 Revisi Produk

<p><b>Poin yang perlu direvisi</b></p> <p>Harus ada unsur indikator dan tujuan pembelajaran pada buku petunjuk</p>	<p><b>Sebelum direvisi</b></p> 	<p><b>Sesudah direvisi</b></p> 
<p>Gambar di buku petunjuk merupakan gambar hasil pengembangan</p>	<p><b>Keterangan Produk dan Petunjuk Penggunaan Searay Carper :</b></p>  <p>Gambar : Spesifikasi Produk Searay Carper</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lingkaran pada tengah produk berfungsi untuk alat tempat duduk anak</li> <li>2. Searay Carper terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna sendiri pada pojok kanan atas untuk indikasi yang berbeda-beda. Keterangan warna :       <ul style="list-style-type: none"> <li>Merah : Index pengalihan</li> <li>Hijau : Index pencahayaan</li> <li>Kuning : Index pemenuhan</li> <li>Biru : Index pemenuhan</li> <li>Ungu : Memenuhi beberapa fungsi index</li> </ul> </li> <li>3. Ruang merah terdapat berbagai macam warna-warna pelangi dan kegiatan warna-warna pelangi yang dapat dimasukkan ke dalam masing-masing warna</li> <li>4. Ruang hijau terdapat 4 desainer makanan dengan berbagai macam rasa antara lain manis, asam, asin, dan pahit</li> <li>5. Ruang kuning terdapat 5 desainer beberapa benda yang memiliki tekstur yang berbeda</li> <li>6. Ruang biru terdapat ilustrasi piano sebagai benda yang dapat menimbulkan bunyi dengan nada-nada</li> <li>7. Ruang biru terdapat ruang kosong untuk tempat permainan yang dapat menimbulkan bunyi</li> <li>8. Ruang biru terdapat 2 desainer benda yang dapat menimbulkan aroma harum dan wangi</li> <li>9. Ruang ungu terdapat ilustrasi anak yang dapat dimasukkan ke dalam beberapa index dan tangan ilustrasi bisa digerakkan untuk menentup mata, menentup hidung, menentup mulut, serta masuk ke dalam kamar tidur</li> </ol>	<p><b>"Keterangan Produk dan Petunjuk Penggunaan"</b></p>  <p>Gambar : Spesifikasi Produk Searay Carper</p> <p>Lingkaran pada tengah produk berfungsi untuk alat tempat duduk anak</p> <p>Searay Carper terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna sendiri pada pojok kanan atas untuk indikasi yang berbeda-beda. Keterangan warna :</p> <p>Merah untuk Index pengalihan</p> <p>Hijau untuk Index pencahayaan</p> <p>Biru untuk Index pemenuhan</p> <p>Ungu untuk Index pemenuhan</p> <p>Ungu untuk memenuh beberapa fungsi index</p> <p><b>Tujuan Pembelajaran :</b></p> <p>Anak terbiasa menggunakan salah satu kata-kata bell seperti maaf, terima kasih pada saat yang sesuai (IKAR 3.2-4.2)</p> <p>Anak dapat memvisualkan benda-benda ke dalam wadah (IKAR 3.3-4.3)</p> <p>Anak dapat membedakan beberapa ilustrasi seperti kacamata dan lensa-kacamata (IKAR 3.4-4.4)</p> <p>Anak dapat membedakan antara benda-benda ke dalam wadah (IKAR 3.5-4.5)</p> <p>Anak dapat membedakan warna-warna pelangi (IKAR 3.6-4.6)</p> <p>Anak dapat mengidentifikasi berbagai macam makanan dan minuman ke dalam wadah (IKAR 3.7-4.7)</p> <p>Anak dapat mengenali beberapa warna index pada tempatnya (IKAR 3.8-4.8)</p> <p>Anak dapat mengidentifikasi beberapa warna index pada tempatnya (IKAR 3.9-4.9)</p> <p>Anak dapat mengidentifikasi beberapa warna index pada tempatnya (IKAR 3.10-4.10)</p> <p>Anak dapat mengidentifikasi beberapa warna index pada tempatnya (IKAR 3.11-4.11)</p> <p>Anak dapat mengidentifikasi beberapa warna index pada tempatnya (IKAR 3.12-4.12)</p> <p>Anak dapat mengidentifikasi beberapa warna index pada tempatnya (IKAR 3.13-4.13)</p> <p>Anak dapat mengidentifikasi beberapa warna index pada tempatnya (IKAR 3.14-4.14)</p> <p>Anak dapat mengidentifikasi beberapa warna index pada tempatnya (IKAR 3.15-4.15)</p>

### b. Validasi Media

### Tabel 4.8 Komentar dan Saran Validator


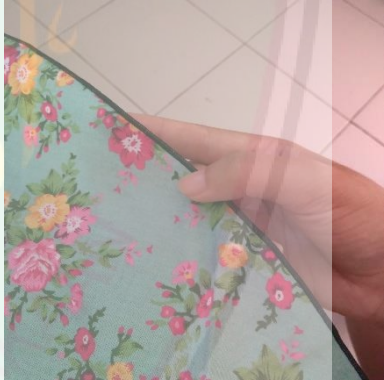


Nama Validator	Komentar dan Saran
Rikza Azharona Susanti, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media yang dikembangkan bagus</li> <li>2. Bagian tepi media <i>dineci</i></li> <li>3. Lengkapi media pada indera peraba dengan bahan yang murah dan mudah diperoleh</li> </ol>

Berdasarkan komentar dan saran di atas, maka ada beberapa tambahan materi untuk disampaikan kepada anak saat pembelajaran menggunakan

media pembelajaran *sensory carpet*, hal tersebut sebagai pertimbangan apakah produk layak digunakan peneliti atau tidak dan sebagai penyempurna produk. Perbaikan dalam hal ini memerlukan revisi sebagai berikut:

- 1) Pertama dilakukan pada tanggal 25 September 2019 penambahan pada indera peraba dengan bahan yang murah dan mudah diperoleh, dan bagian tepi media *dineci*.
- 2) Kedua dilakukan pada tanggal 26 September 2019 hasilnya disetujui oleh ahli media Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd.

**Tabel 4.9 Revisi Produk**

Poin yang perlu direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
Bagian tepi media <i>dineci</i>		
Media pada indera peraba dilengkapi dengan bahan yang murah dan mudah diperoleh		

## **B. Penerapan Media Pembelajaran *Sensory Carpet***

Penerapan media pembelajaran *sensory carpet* melibatkan anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo Kabupaten Malang. Penerapan media dilakukan setelah produk mendapat kelayakan dari validator ahli materi dan ahli media hingga produk layak diuji cobakan di lapangan. Penerapan media pembelajaran *sensory carpet* di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo dilakukan penelitian sebanyak 2 kali, yaitu penelitian uji coba lapangan awal dan penelitian uji coba lapangan. Langkah terakhir setelah uji coba lapangan adalah melakukan penyempurnaan produk akhir.

Berikut langkah-langkah penerapan media pembelajaran *sensory carpet* beserta penyajian data dari hasil penerapan media pembelajaran *sensory carpet*:

### **1. Uji Coba Lapangan Awal**

Penerapan uji coba lapangan awal media pembelajaran *sensory carpet* yang berisi materi mengenal panca indera dilakukan dengan membuat aktivitas pembelajaran menjadi tiga macam, yakni dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pembelajaran ini berpusat pada anak dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan uji coba lapangan awal media pembelajaran *sensory carpet* meliputi proses mengamati sampai mengkomunikasikan melatih anak untuk selalu aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran *sensory carpet* masih asing bagi anak usia 1-

2 tahun, oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran baru untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan awal dilakukan setelah anak masuk ke dalam kelas diawali dengan salam dan berdo'a sebelum belajar.

Kegiatan inti setelah berdo'a peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait materi yang akan disampaikan, hal ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan anak tentang materi yang akan disampaikan. Setelah tanya jawab peneliti mulai memberikan materi tentang panca indera dengan menggunakan media pembelajaran *sensory carpet*. Setelah menyampaikan materi peneliti melakukan tanya jawab lagi dengan anak, selanjutnya anak mengerjakan penugasan tentang mengenal panca indera menggunakan media *sensory carpet*.

Kegiatan akhir peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini selama kegiatan berlangsung, melakukan tanya jawab, dan diakhiri dengan salam.

Uji coba lapangan awal penggunaan media pembelajaran *sensory carpet* melibatkan 2 anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo Kabupaten Malang. Pengisian lembar penilaian dibantu oleh peneliti dengan cara observasi/pengamatan.

Hasil dari uji coba lapangan awal dapat dilihat pada tabel berikut:



Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan Awal

No.	Aspek yang Diamati	Nama Anak		Skor
		Salwa	Chelsi	
1.	Anak dapat membedakan warna-warna pelangi	1	1	2
2.	Anak dapat membedakan rasa makanan dari berbagai macam rasa	1	1	2
3.	Anak dapat membedakan tekstur dari beberapa tekstur benda	1	1	2
4.	Anak dapat memainkan dan mendengarkan mainan yang menimbulkan bunyi	1	1	2
5.	Anak dapat membedakan aroma harum dan busuk	1	1	2
6.	Anak dapat menempelkan beberapa panca indera pada tempatnya	1	0	1
Jumlah penilaian				11
Persentase %				91,66%

$$x = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh anak}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

$$x = \frac{11}{12} \times 100\% = 91,66\%$$

Berdasarkan tabel 4.10 Penilaian anak hasil uji coba lapangan awal media *sensory carpet* didapatkan hasil bahwa jumlah penilaian adalah 11 dari jumlah total maksimal penilaian 12. Jumlah skor tersebut dipersentasekan sehingga didapatkan hasil 91,66% dan dapat dikatakan media *sensory carpet* “Layak/Sangat Baik”.

## 2. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Setelah dilakukan uji coba lapangan awal terhadap 2 anak usia 1-2 tahun, media sudah layak/sangat baik maka tidak perlu adanya revisi.



### 3. Uji Coba Lapangan

Penerapan media *sensory carpet* pada pembelajaran uji coba lapangan selanjutnya peneliti menggunakan media pembelajaran *sensory carpet*. Seperti yang dilakukan pada proses pembelajaran sebelumnya, proses pembelajaran dilakukan dengan urutan yang sama.

Kegiatan awal dilakukan setelah anak masuk ke dalam kelas diawali dengan salam dan berdo'a sebelum belajar.

Kegiatan inti setelah berdo'a peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait materi yang akan disampaikan, hal ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan anak tentang materi yang akan disampaikan. Setelah tanya jawab peneliti mulai memberikan materi tentang panca indera dengan menggunakan media pembelajaran *sensory carpet*. Setelah menyampaikan materi peneliti melakukan tanya jawab lagi dengan anak, selanjutnya anak mengerjakan penugasan tentang mengenal panca indera menggunakan media *sensory carpet*.

Kegiatan akhir peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini selama kegiatan berlangsung, melakukan tanya jawab, dan diakhiri dengan salam.

Uji coba lapangan penggunaan media pembelajaran *sensory carpet* melibatkan 6 anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo Kabupaten Malang. Pengisian lembar penilaian dibantu oleh peneliti dengan cara observasi/pengamatan.

Hasil dari uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Lapangan

No.	Aspek yang Diamati	Nama Anak						Skor
		Bayu	Qisha	Shiva	Syauqi	Erinka	Arfan	
1.	Anak dapat membedakan warna-warna pelangi	1	1	1	1	0	1	5
2.	Anak dapat membedakan rasa makanan dari berbagai macam rasa	1	1	1	1	1	1	6
3.	Anak dapat membedakan tekstur dari beberapa tekstur benda	1	1	1	1	1	1	6
4.	Anak dapat memainkan dan mendengarkan mainan yang menimbulkan bunyi	1	1	1	1	1	1	6
5.	Anak dapat membedakan aroma harum dan busuk	1	1	1	1	1	1	6
6.	Anak dapat menempelkan beberapa panca indera pada tempatnya	0	0	1	1	1	1	4
Jumlah penilaian seluruh anak								33
Persentase %								91,66%

$$x = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh anak}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

$$x = \frac{33}{36} \times 100\% = 91,66\%$$

Berdasarkan tabel 4.11 Penilaian anak hasil uji coba lapangan awal media *sensory carpet* didapatkan hasil bahwa jumlah penilaian adalah 33 dari jumlah total maksimal penilaian 36. Jumlah skor tersebut dipersentasekan sehingga didapatkan hasil 91,66% dan dapat dikatakan media *sensory carpet* “Layak/Sangat Baik”.

#### 4. Penyempurnaan Produk Akhir

Dari hasil uji coba lapangan yang dilakukan dapat dikatakan media *sensory carpet* sudah layak dan sangat baik digunakan untuk pembelajaran di anak usia

1-2 tahun. Sehingga media *sensory carpet* tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

Deskripsi produk akhir dari media *sensory carpet*, dibagi menjadi dua kategori yaitu secara fisik dan secara substansi.

a. Spesifikasi Secara Fisik

Media *sensory carpet* memiliki bentuk lingkaran dengan diameter 120 cm yang memiliki beberapa komponen sebagai berikut:

- 1) Kemasan *sensory carpet* berbentuk *box* sebagai penyimpanan semua komponen media *sensory carpet*. *Box sensory carpet* berukuran 45 cm x 35 cm x 5 cm dengan jumlah 1 set. 1 set *Sensory Carpet* terletak dalam 1 *box*.
- 2) Media *sensory carpet* berbentuk lingkaran, terdapat lingkaran kecil di tengah yang berfungsi untuk alas duduk ketika bermain *sensory carpet* dan terdapat 6 ruang pengembangan panca indera.
- 3) Buku panduan penggunaan media *sensory carpet* untuk orang tua dan pendidik dicetak dengan kertas berukuran A5 *landscape*.

b. Spesifikasi Secara Substansi

Media *sensory carpet* memuat materi mengenal warna-warna pelangi, mengenal berbagai macam rasa makanan, mengenal beberapa tekstur benda, mengenal mainan yang menimbulkan bunyi, mengenal aroma harum dan busuk/tak sedap, dan mengenal panca indera. Mengacu pada pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun.

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### A. Analisis Pengembangan Media Pembelajaran *Sensory Carpet*

Produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *sensory carpet* yang mengambil materi pemahaman panca indera untuk anak usia dini yang berumur antara 1-2 tahun. Tujuan dari pengembangan ini adalah mengenal dan memahami panca indera. Penggunaan media pembelajaran *sensory carpet* mempermudah dalam proses pembelajaran, anak lebih tertarik dalam pembelajaran dan proses pembelajaran lebih bervariasi.

Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* ini dikembangkan sesuai dengan kenyataan di sekolah, bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran dengan materi pemahaman panca indera dan di sekolah tersebut jarang sekali memakai media pembelajaran dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang tersedia di sekolah.

Dengan demikian hasil pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi tersedianya media pembelajaran untuk meningkatkan aspek perkembangan anak dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan, serta membuat anak menjadi tertarik dalam proses belajarnya. Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media *sensory carpet* adalah mengacu pada model Borg and Gall .

Penelitian pengembangan ini berisi beberapa prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam memproduksi produk yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* untuk meningkatkan pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun menggunakan adopsi prosedur dari Borg and Gall yang dimodifikasikan. Tahapan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

### **1. Hasil Pengumpulan Informasi Awal**

Berdasarkan hasil pengumpulan informasi awal perlunya dikembangkan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber belajar anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo. Alat permainan edukatif yang dikembangkan diharapkan mampu mengatasi permasalahan bermain dan belajar, serta mengoptimalkan proses pembelajaran pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun.

### **2. Hasil Perencanaan Desain Produk Awal**

Peneliti menentukan dan mengembangkan materi dan desain produk yang akan dikembangkan, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merancang desain awal media *sensory carpet* dengan menggunakan *software* (CORELDRAW Graphics Suite X5).
- b. Merencanakan isi pengembangan media alat permainan edukatif *sensory carpet*.
- c. Merencanakan berbagai gambar yang mendukung dan berkaitan tentang panca indera.



- d. Merancang bahan dasar yang digunakan untuk membuat produk, tempat, dan buku petunjuk.
- e. Merancang buku petunjuk penggunaan menggunakan *software Publisher 2016*.

### 3. Hasil Pengembangan Produk Awal

Wujud akhir dari produk pengembangan ini adalah media pembelajaran *sensory carpet*. Setelah melaksanakan perencanaan desain produk awal peneliti melanjutkan merumuskan isi materi pembelajaran dan melaksanakan pengembangan produk dengan memproduksi media pembelajaran *sensory carpet* serta memproduksi buku petunjuk penggunaan. Total analisis biaya pada produksi pengembangan media pada 1 set media pembelajaran *sensory carpet* yang telah dilaksanakan adalah sebesar Rp. 207.000,-

### 4. Analisis Hasil Uji Coba Validasi Ahli

Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* untuk anak usia 1-2 tahun telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta anak sebagai responden penggunaan pengembangan media pembelajaran *sensory carpet*. validasi ini dilakukan sebelum media pembelajaran diuji cobakan kepada anak.

Kelayakan pengembangan media pembelajaran ini dilihat dari penilaian dari validator ahli, penilaian validator terdiri dari dua bagian. Bagian pertama yaitu instrumen data yang dihitung menggunakan skala Likert. Pada bagian kedua berupa lembar komentar dan saran umum terhadap pengembangan media pembelajaran. Kemudian hasil dari validator dikonversikan pada skala presentase berdasarkan pada ketentuan tingkat kevalidan media pembelajaran,

selanjutnya digunakan kriteria kualifikasi penilaian untuk melihat kevalidan data tersebut.

Uji coba validasi dilakukan oleh 2 orang validator, antara lain Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.I sebagai validator ahli materi dan Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd sebagai validator ahli media.

#### **a. Validasi Ahli Materi**

Paparan data hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *Sensory Carpet* berdasarkan tabel 4.2 adalah sebagai berikut:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan yang telah dirumuskan dengan persentase 60%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian tujuan dengan materi cukup tepat.
- 2) Kesesuaian media mudah dimengerti dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan materi mudah dimengerti dengan media sudah tepat.
- 3) Kesesuaian dengan tingkat kemampuan sasaran dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kesesuaian media dengan kemampuan sasaran sudah tepat.
- 4) Ketepatan penggunaan ilustrasi dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan ilustrasi pada media sudah tepat.
- 5) Ketepatan materi dengan perkembangan anak dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi pada media dengan perkembangan anak sudah tepat.

- 6) Ketepatan desain dan gambar dengan perkembangan anak dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa desain dan gambar pada media dengan perkembangan anak sudah sangat tepat.
- 7) Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media dengan pemahaman anak sudah tepat.
- 8) Kemenarikan materi gambar yang disajikan dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa gambar yang disajikan pada media sudah menarik.
- 9) Kemenarikan media *sensory carpet* untuk anak dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media *sensory carpet* untuk anak sudah menarik.
- 10) Media mampu membantu pemahaman panca indera anak dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman panca indera anak terbantu dengan media *sensory carpet* dengan sangat tepat.
- 11) Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman panca indera anak dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pada media dapat meningkatkan pemahaman panca indera anak dengan tepat.
- 12) Keluasan materi pada APE dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa keluasan materi dalam media *sensory carpet* sudah tepat.

Hasil validasi dari validator ahli materi media pembelajaran *sensory carpet*, yang diperoleh dari angket penilaian materi dihitung presentase tingkat validitasnya dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{49}{60} \times 100\% = 81,6\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan rumus di atas, maka dapat diketahui bahwa presentasi kevalidan 81,6%. Sesuai dengan tabel kriteria penskoran kelayakan media pembelajaran *sensory carpet*, presentase tingkat pencapaian 81,6% berada pada kualifikasi valid, hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran *sensory carpet* layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran ahli materi.

#### **b. Validasi Ahli Media**

Paparan data hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *sensory carpet* berdasarkan tabel 4.4 adalah sebagai berikut:

- 1) Media *sensory carpet* dapat meningkatkan kemampuan anak dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media *sensory carpet* dapat meningkatkan kemampuan anak sudah tepat.
- 2) Media *sensory carpet* sesuai dengan perkembangan anak dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media *sensory carpet* sudah sesuai dengan perkembangan anak.
- 3) Isi materi pembelajaran tepat untuk meningkatkan pemahaman anak dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi pembelajaran sudah sangat tepat untuk meningkatkan pemahaman anak.

- 4) Isi materi pada media dapat dipahami anak dan guru dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi pada media sudah sangat dapat dipahami anak dan guru.
- 5) Media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian anak dengan persentase 80%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan sudah mampu menarik perhatian anak.
- 6) Kemudahan penggunaan media pembelajaran dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sudah sangat tepat.
- 7) Media terlihat jelas/tidak buram dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media sudah terlihat jelas/tidak buram.
- 8) Aman digunakan anak dengan persentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media *sensory carpet* sudah sangat aman digunakan untuk anak.

Hasil validasi dari validator ahli materi media pembelajaran *sensory carpet*, yang diperoleh dari angket penilaian materi dihitung presentase tingkat validitasnya dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Berdasarkan hasil dari perhitungan rumus di atas, maka dapat diketahui bahwa presentasi kevalidan 92,5%. Sesuai dengan tabel kriteria penskoran kelayakan media pembelajaran *sensory carpet*, presentase tingkat pencapaian 92,5% berada pada kualifikasi sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa



desain media yang disajikan dalam media pembelajaran *sensory carpet* layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran ahli media.

## 5. Revisi Hasil Uji Coba Validasi Ahli

Setelah melakukan uji coba validasi ahli, ada beberapa revisi produk sebelum produk siap diuji cobakan di lapangan. Beberapa revisi tersebut adalah:

- a. Harus ada petunjuk penggunaan media.
- b. Buku petunjuk di dalamnya ada unsur indikator dan tujuan pembelajaran.
- c. Gambar di buku petunjuk merupakan gambar hasil pengembangan.
- d. Bagian tepi media di *neci*.
- e. Lengkapi media pada indera peraba dengan bahan yang murah dan mudah diperoleh.

## B. Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Sensory Carpet*

Penerapan media pembelajaran *sensory carpet* melibatkan anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo Kabupaten Malang. Penerapan media pembelajaran *sensory carpet* di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo dilakukan penelitian sebanyak 2 kali, yaitu penelitian uji coba lapangan awal dan penelitian uji coba lapangan.

Berikut penyajian data hasil uji coba lapangan awal dan uji coba lapangan:

### 1. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Pembelajaran berpusat pada anak dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya untuk aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan uji coba lapangan

awal ini meliputi proses mengamati sampai mengkomunikasikan melatih anak untuk selalu aktif dalam pembelajaran

Kegiatan awal dilakukan setelah anak masuk ke dalam kelas diawali dengan salam dan berdo'a sebelum belajar. Kegiatan inti setelah berdo'a peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait materi yang akan disampaikan, hal ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan anak tentang materi yang akan disampaikan. Setelah tanya jawab peneliti mulai memberikan materi tentang panca indera dengan menggunakan media pembelajaran *sensory carpet*. Setelah menyampaikan materi peneliti melakukan tanya jawab lagi dengan anak, selanjutnya anak mengerjakan penugasan tentang mengenal panca indera menggunakan media *sensory carpet*. Kegiatan akhir peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini selama kegiatan berlangsung, melakukan tanya jawab, dan diakhiri dengan salam.

Hasil uji coba lapangan awal materi media pembelajaran *sensory carpet*, yang diperoleh dari angket penilaian anak dihitung presentase tingkat kelayakannya dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$x = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh anak}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

$$x = \frac{11}{12} \times 100\% = 91,66\%$$

Berdasarkan angket penilaian anak hasil uji coba lapangan awal media *sensory carpet* didapatkan hasil bahwa jumlah penilaian adalah 11 dari jumlah total maksimal penilaian 12. Sesuai dengan tabel pedoman kriteria kelayakan kategori respon anak media pembelajaran *sensory carpet*, presentase tingkat

pencapaian 91,66% berada pada tingkat kelayakan “Layak/Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *sensory carpet* sudah bisa diuji coba di lapangan.

## **2. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal**

Pada tahap uji coba lapangan awal yang telah dilakukan diperoleh persentase 91,66% dengan tingkat kelayakan “Layak/Sangat Baik”, maka media sudah bisa diuji coba di lapangan dan tidak ada revisi pada uji coba lapangan awal.

## **3. Hasil Uji Coba Lapangan**

Penerapan media *sensory carpet* pada pembelajaran uji coba lapangan selanjutnya peneliti menggunakan media pembelajaran *sensory carpet*. Proses pembelajaran dilakukan dengan urutan yang sama. Kegiatan awal dilakukan setelah anak masuk ke dalam kelas diawali dengan salam dan berdo’a sebelum belajar.

Kegiatan inti setelah berdo’a peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait materi yang akan disampaikan, hal ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan anak tentang materi yang akan disampaikan. Setelah tanya jawab peneliti mulai memberikan materi tentang panca indera dengan menggunakan media pembelajaran *sensory carpet*. Setelah menyampaikan materi peneliti melakukan tanya jawab lagi dengan anak, selanjutnya anak mengerjakan penugasan tentang mengenal panca indera menggunakan media *sensory carpet*. Kegiatan akhir peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini selama kegiatan berlangsung, melakukan tanya jawab, dan diakhiri dengan salam.

Hasil uji coba lapangan materi media pembelajaran *sensory carpet*, yang diperoleh dari angket penilaian anak dihitung presentase tingkat kelayakannya dengan menggunakan rumus di bawah ini:

$$x = \frac{\text{Jumlah penilaian seluruh anak}}{\text{Penilaian Sempurna}} \times 100\%$$

$$x = \frac{32}{36} \times 100\% = 91,66\%$$

Berdasarkan angket penilaian anak hasil uji coba lapangan media *sensory carpet* didapatkan hasil bahwa jumlah penilaian adalah 32 dari jumlah total maksimal penilaian 36. Sesuai dengan tabel pedoman kriteria kelayakan kategori respon anak media pembelajaran *sensory carpet*, presentase tingkat pencapaian 91,66% berada pada tingkat kelayakan “Layak/Sangat Baik”, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *sensory carpet* sudah bisa dijadikan produk akhir dan siap untuk digunakan anak usia 1-2 tahun.

#### 4. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah semua uji coba dilakukan, ada beberapa revisi pada revisi produk akhir untuk memaksimalkan produk media pembelajaran *sensory carpet*. melakukan revisi ini dilakukan agar media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran dan agar media pembelajaran memperoleh hasil maksimal.

Deskripsi produk akhir dari media *sensory carpet*, dibagi menjadi dua kategori yaitu secara fisik dan secara substansi.

a. Spesifikasi Secara Fisik

Media *sensory carpet* memiliki bentuk lingkaran dengan diameter 120 cm yang memiliki beberapa komponen sebagai berikut:

- 1) Kemasan *sensory carpet* berbentuk *box* sebagai penyimpanan semua komponen media *sensory carpet*. *Box sensory carpet* berukuran 45 cm x 35 cm x 5 cm dengan jumlah 1 set. 1 set *sensory carpet* terletak dalam 1 *box*.
- 2) Media *sensory carpet* berbentuk lingkaran, terdapat lingkaran kecil di tengah yang berfungsi untuk alas duduk ketika bermain *sensory carpet* dan terdapat 6 ruang pengembangan panca indera.
- 3) Buku panduan penggunaan media *sensory carpet* untuk orang tua dan pendidik dicetak dengan kertas berukuran A5 *landscape*.

b. Spesifikasi Secara Substansi

Media *sensory carpet* memuat materi mengenal warna-warna pelangi, mengenal berbagai macam rasa makanan, mengenal beberapa tekstur benda, mengenal mainan yang menimbulkan bunyi, mengenal aroma harum dan busuk/tak sedap, dan mengenal panca indera. Mengacu pada pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba yang telah dilakukan, maka peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran *sensory carpet*. Media *sensory carpet* dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan R&D dari Borg and Gall dengan serangkaian uji validasi ahli serta uji coba. Produk ini telah memenuhi komponen sebagai media pembelajaran dengan kriteria valid. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah keberagaman media pembelajaran dalam proses pembelajaran pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun.
2. Penerapan media pembelajaran *sensory carpet* dilakukan dengan melihat pemahaman panca indera pada anak usia 1-2 tahun. Hasil pengamatan menunjukkan anak terlihat mampu memahami panca indera dengan bantuan media pembelajaran *sensory carpet*. Media pembelajaran *sensory carpet* sudah bisa digunakan untuk anak usia 1-2 tahun.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan alat permainan edukatif yang bermanfaat bagi anak didik dalam belajar.
2. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat memproduksi dengan jumlah media lebih banyak agar memperkecil biaya yang dibutuhkan untuk 1 set media.
3. Bagi peneliti selanjutnya, media pembelajaran *sensory carpet* dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai bagaimana peningkatan dan pengaruh media pembelajaran *sensory carpet* terhadap anak, serta berapa usia anak yang tepat dan sesuai untuk menggunakan media pembelajaran *sensory carpet*.
4. Bagi tenaga pengajar, diharapkan dapat memanfaatkan alat permainan edukatif *sensory carpet* sebagai salah satu media pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak.

### C. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) media *sensory carpet* ini hanya sampai pada kelayakan media dan tidak sampai pada diseminasi implementasi (*dissemination and implementation*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemah Yasmina*. 2009. Bandung: Penerbit PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Ali, Mohammad dan Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendiidkan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arifin, Zainal. 2012. *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Assjari, Musjafak dan Eva Siti Sopariah. 2011. *Penerapan Latihan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Pada Anak Autistic Spectrum Disorder*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Volume 17, No. 2.
- Bitar. Tanpa Tahun. *5 Panca Indera (Fisiologi) : Fungsi, Gambar, dan Bagiannya*. <https://www.gurupendidikan.co.id/panca-indera/> . Diakses pada tanggal 25 Mei 2019 pukul 19.46
- Elfiadi. 2016. *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. Itqan, Vol. VII, No. 1.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapsari, Iriani Indri. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Hendayani, Eka Sri. 2012. *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Empowerment, Volume 1, No. 2.
- Jateng, PAUD. *4 Fungsi APE Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Diakses dari <https://www.paud.id/2015/08/4-fungsi-ape-alat-permainan-edukatif.html> pada tanggal 5 Januari 2020 pukul 00.04.
- Karo-Karo, Irsan Rasyid dan Rohani. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Axiom, Volume VII, No. 1.

- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mintasih, Diyah.. 2018. *Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital*. El-Tarbawi, Volume IX, No. 1.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Morrison, George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Mukhlis, Akhmad dan Furkanawati Handani Mbelo. 2019. *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional*. PRESCHOOL, Volume 1, No. 1.
- Najmi, Nurul dkk. 2016. *Kajian Ruang Terbuka Untuk Pelestarian Khazanah Permainan Tradisional di Kota Bogor Jawa Barat*. Lanskap Indonesia, Volume 8, No. 2.
- Papalia, Diane E. Dan Ruth Duskin Feldman. 2015. *Menyelami Perkembangan Manusia*. Terjemahan oleh Fitriana Wuri Herarti. Jakarta: Salemba Humanika.
- Pasaremi. 2014. *Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak dengan Bermain Sensorimotor di Kelompok B2 RA Ummatan Wahidah*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bengkulu: Bengkulu.
- Permasyarakatan, Pusat Pendidikan. *Rekornas Mainan Anak Indonesia: Alat Permainan Edukatif Harus Memenuhi Standar*. Diakses dari [https://bsn.go.id/main/berita/berita\\_det/5287/Rakornas-Mainan-Anak-Indonesia---Alat-Permainan-Edukatif-harus-memenuhi-Standar](https://bsn.go.id/main/berita/berita_det/5287/Rakornas-Mainan-Anak-Indonesia---Alat-Permainan-Edukatif-harus-memenuhi-Standar) pada tanggal 4 Januari 2020 pukul 23.46.
- Putri, Via Adelianna, dkk. 2017. *Bermain Sensorimotor Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung: Lampung.
- Rahmadani, Anisa. 2019. *Optimalkan Kecerdasan Anak dengan Stimulasi Sejak Dini*. <https://www.generasimaju.co.id/optimalkan-kecerdasan-anak-dengan-stimulasi-sejak-dini>. Diakses pada tanggal 24 Desember 2019 pukul 14.21.
- Riduwan. 2011. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, Arief S., dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, John W. 2012. *Perkembangan Masa Hidup*. Terjemahan oleh Benedictine Wisdyasinta. Jakarta: Erlangga.
- Setyaningsih, Indra. 2017. *Metode Permainan Sensorimotor Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Kategori Sedang*. Jurnal Widia Ortodidaktika, Volume 6, No. 6.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alvabeta.
- Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembang Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zaman, Badru dan Cucu Eliyawati. 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI.



## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uin-malang.ac.id](mailto:fitk@uin-malang.ac.id)

Nomor : 284/Un.03.1/TL.00.1/08/2019  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : Izin Penelitian

27 Agustus 2019

Kepada  
Yth. Kepala Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo  
Malang  
di  
Malang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rifqoh Roziah  
NIM : 15160018  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2019/2020  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet untuk Meningkatkan Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo  
Lama Penelitian : Agustus 2019 sampai dengan Oktober 2019 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*



Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

## Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi Validator



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : [fitk@uinmalang.ac.id](mailto:fitk@uinmalang.ac.id)

---

Nomor : 1364/Un. 3.1/FITK/PP.03.1/08/2019 26 Agustus 2019  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada  
Yth. Bapak/Ibu Nuril Nuzulita, M.Pd. I  
di - Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rifqoh Roziah  
NIM : 15160018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet Untuk meningkatkan Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1 – 2 Tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura II Poncokusumo  
Dosen Pembimbing : Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik dihaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
Muhammad Walid, M.A.  
NIDN 308232000031008



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://tarbiyah.uin-malang.ac.id>, email : [fitk@uinmalang.ac.id](mailto:fitk@uinmalang.ac.id)

Nomor : 1364/Un. 3.1/FITK/PP.03.1/08/2019

26 Agustus 2019

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada  
Yth. Bapak/Ibu Rika Azharona Susanti, M.Pd  
di -

Tempat

Assalamualaikum wr. wb.

Sehubungan dengan penyelesaian penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Rifqoh Rozlah  
NIM : 15160018  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet Untuk meningkatkan Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1 – 2 Tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura II Pongokusumo  
Dosen Pembimbing : Dessy Putri Wahyuningtyas, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.


Demikian permohonan ini, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik diaturkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.





### Lampiran 3. Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
<http://fittk.uin-malang.ac.id/> email : [fittk@uin-malang.ac.id](mailto:fittk@uin-malang.ac.id)

---










**BUKTI KONSULTASI SKRIPSI**  
**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Nama : Rieqah Roziah

NIM : 15160018

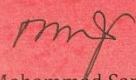
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sensory Carpet  
Untuk Meningkatkan Pemahaman Panca Indera Anak Usia  
1-2 Tahun di BKB Taman Pongandu Sakura 2 Poncokusumo



Dosen Pembimbing : Dessy Putri Wahyuningsih, M Pd

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	30 Ags 2019	Revisi Proposal	
2.	18 Sep 2019	Instrumen Penelitian	
3.	29 Okt 2019	Bab IV	
4.	31 Okt 2019	Revisi Bab IV	
5.	5 Nov 2019	Bab V, VI	
6.	12 Nov 2019	Revisi Bab V, VI	
7.	19 Nov 2019	Revisi Abstrak	
8.	26 Nov 2019	Revisi Penulisan	
9.	27 Nov 2019	Acc	
10.			
11.			
12.			

Malang, ... 27 ... November 2019 ...

Mengetahui  
Ketua Jurusan PIAUD,

  
Dr. Mohammad Samsul Ulum, M.A  
NIP. 197208062000031001

Certificate No. ID08/1219

#### **Lampiran 4. Lembar Instrumen Wawancara**

##### **INSTRUMEN WAWANCARA**

**Di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo  
Kabupaten Malang**

Daftar Pertanyaan :

1. Apa itu Bina Keluarga Balita (BKB)?
2. Siapa sasaran di Bina Keluarga Balita (BKB)?
3. Apa saja kemampuan anak yang dikembangkan Bina Keluarga Balita (BKB)?
4. Kapan pertemuan rutin dilaksanakan?
5. Adakah kendala dalam kegiatan bermain dan belajar?
6. Perlukah materi tersebut dibuatkan media pembelajaran?



## Lampiran 5. Hasil Rekapitulasi Observasi Awal

### REKAPITULASI HASIL OBSERVASI

#### Di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo Kabupaten Malang

Narasumber : Ibu Sri Peni

Daftar Pertanyaan :

1. Apa itu Bina Keluarga Balita (BKB)?

Bina Keluarga Balita (BKB) adalah suatu program pemerintah dalam rangka pembinaan keluarga untuk mewujudkan tumbuh kembang balita secara optimal. Tujuan dari program BKB adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kesadaran dan sikap orang tua serta anggota keluarga untuk mempersiapkan pendidikan anak usia 0-5 tahun.

2. Siapa sasaran di Bina Keluarga Balita (BKB)?

Sasaran di Bina Keluarga Balita (BKB) adalah orang tua/pendidik dan anak usia 0-5 tahun.

3. Apa saja kemampuan anak yang dikembangkan Bina Keluarga Balita (BKB)?

Kemampuan yang dikembangkan antara lain:

- Perkembangan fisik anak yang di pantau dalam kartu kembang anak
- Gerakan kasar dan gerakan halus anak usia 0-24 bulan
- Kemampuan pengamatan anak balita
- Perkembangan kecerdasan balita

4. Kapan pertemuan rutin dilaksanakan?

Pertemuan dilaksanakan satu kali dalam satu bulan saat pelaksanaan posyandu

5. Adakah materi yang masih sulit untuk diajarkan kepada anak-anak?

Ada, materi yang sulit diajarkan kepada anak adalah materi panca indera. Karena pada usia balita terutama anak usia 1-2 tahun anak sangat senang mencoba dan merasa.

6. Adakah kendala dalam kegiatan bermain dan belajar?

Ada, khususnya media alat permainan edukatif yang masih terbatas di Bina Keluarga Balita (BKB).

7. Perlukah materi tersebut dibuatkan media pembelajaran?

Perlu, karena Bina Keluarga Balita (BKB) Sakura 2 belum memiliki media alat permainan edukatif untuk materi panca indera

**Observasi**

1. Kegiatan belajar dan bermain di Bina Keluarga Balita (BKB)

Proses kegiatan belajar dan bermain di BKB dilaksanakan bersamaan setelah posyandu. Dilaksanakan pada jam 09.00-10.30

2. Kondisi anak saat bermain

Saat bermain, ada anak yang aktif, ceria, malu-malu dan ada yang bermain sendiri. Namun anak-anak terlihat bosan dengan permainan yang hanya itu-itu saja.

3. Media yang digunakan

Bola plastik, masak-masakan, boneka

## Lampiran 6. Hasil Penilaian Ahli Materi

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Validator : Nuril Nuzulia, M.Pd.I

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sensory Carpet* Untuk Meningkatkan Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo”. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media *Sensory Carpet* ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Tidak Baik                      3 = Cukup                      5 = Sangat Baik  
2 = Kurang Baik                      4 = Baik

Kriteria-Kriteria Penilaian dari Segi Materi:

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan			✓		
2.	Mudah dimengerti				✓	
3.	Sesuai dengan tingkat kemampuan sasaran				✓	
4.	Ketepatan penggunaan ilustrasi				✓	
5.	Ketepatan materi dengan perkembangan anak				✓	
6.	Ketepatan desain dan gambar dengan perkembangan anak					✓
7.	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak				✓	

8.	Kemenarikan materi gambar yang disajikan				✓	
9.	Kemenarikan media <i>Sensory Carpet</i> untuk anak				✓	
10.	Media mampu membantu pemahaman panca indera anak					✓
11.	Penyajian materi dapat meningkatkan pemahaman panca indera anak				✓	
12.	Keluasan materi pada APE				✓	
Jumlah						

Komentar dan saran umum :

- *Hand* Ada petunjuk penggunaan Media
- Buku Petunjuk di dalamnya ada Unsur Indikator & Tujuan Pembelajaran
- Gambar di buku petunjuk merupakan gambar hasil pengembangan

Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan :

1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- ② Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak

Malang, 30 Oktober 2019

Ahli Materi



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19960423 20160 8012019



## Lampiran 7. Hasil Penilaian Ahli Media

### LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

Validator : Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian!

Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sensory Carpet* Untuk Meningkatkan Pemahaman Panca Indera Anak Usia 1-2 Tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo”. Pendapat, penilaian, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media *Sensory Carpet* ini. Untuk itu kami mohon Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian :

1 = Tidak Baik                      3 = Cukup                      5 = Sangat Baik  
2 = Kurang Baik                      4 = Baik

Kriteria-Kriteria Penilaian dari Segi Media

No.	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Media <i>sensory carpet</i> dapat meningkatkan kemampuan anak				✓	
2.	Media <i>sensory carpet</i> sesuai dengan perkembangan anak				✓	
3.	Isi materi pembelajaran tepat untuk meningkatkan pemahaman anak					✓
4.	Isi materi pada media dapat dipahami anak dan guru					✓
5.	Media pembelajaran yang digunakan mampu menarik perhatian anak				✓	
6.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					✓
7.	Media terlihat jelas/tidak buram					✓



8.	Aman digunakan anak						✓
Jumlah							

Komentar dan saran umum :

1. Media yg dikembangkan Bagus

2. Bagian tips media xNesi

3. Lengkap: media pada index peraga dgn bahan yg murah dan mudah diperoleh.

Media pembelajaran ini dinyatakan :

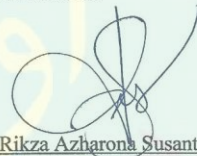
1. Layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi

②. Layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran

3. Belum layak

Malang, 26 September 2019

Ahli Media



Rikza Azharona Susanti M.Pd

NIP. 19820805201608012019

## Lampiran 8. RPPH

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BKB SAKURA 2 PONCOKUSUMO

Semester/Bulan/Minggu ke	: I/Oktober/I
Hari/Tanggal	: Senin, 7 Oktober 2019
Kelompok Usia	: 1-2 Tahun
Tema	: Diri Sendiri
Sub Tema	: Panca Indera
KD	: NAM 3.2-4.2, FM 2.1, 3.3-4.3, KOG 3.6-4.6, BHS 3.10-4.10, 3.12-4.12, SOSEM 2.10, SENI 3.15-4.15

#### Materi Dalam Kegiatan :

1. Mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (NAM 3.2-4.2)
2. Memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)
3. Menyebutkan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (KOG 3.6-4.6)
4. Menyebutkan aroma benda harum dan busuk (KOG 3.6-4.6)
5. Mengenai warna-warna pelangi (KOG 3.6-4.6)
6. Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (KOG 3.6-4.6)
7. Menempelkan beberapa panca indera pada tempatnya (KOG 2.3)
8. Menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan (BHS 3.10-4.10)
9. Menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)
10. Bermain bersama teman dengan mainan yang sama (SOSEM 2.10)
11. Bermain dengan alat permainan yang mengeluarkan bunyi (SENI 3.15-4.15)

#### Tujuan Pembelajaran :

1. Anak terbiasa mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (NAM 3.2-4.2)
2. Anak dapat memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)
3. Anak dapat membedakan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (KOG 3.6-4.6)
4. Anak dapat membedakan aroma benda harum dan busuk (KOG 3.6-4.6)
5. Anak dapat membedakan warna-warna pelangi (KOG 3.6-4.6)
6. Anak dapat menyebutkan berbagai nama makanan dan membedakan rasanya (KOG 3.6-4.6)
7. Anak dapat menempelkan beberapa panca indera pada tempatnya (KOG 2.3)
8. Anak dapat menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan (BHS 3.10-4.10)
9. Anak mampu menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)
10. Anak terbiasa bermain bersama teman dengan mainan yang sama (SOSEM 2.10)

11. Anak mampu bermain dan mendengarkan mainan yang menimbulkan bunyi (SENI 3.15-4.15)

**Media : *Sensory Carpet***

**PROSES KEGIATAN :**

**1. Kegiatan Awal**

- Konsep waktu
- Sharing tema (bernyanyi, bercerita, dan tanya jawab)
- Guru menjelaskan kegiatan main dan alat bahan
- Kesepakatan Aturan Main (Sayangi Teman, Sayangi Alat Main, Jaga Tangan, Kaki, dan Mulut, Berbagi dengan Teman, Harus Fokus)
- Doa Sebelum Bermain (Bismillah)
- Kegiatan Inti

**2. Kegiatan Inti**

- Anak mengamati
- Anak mengumpulkan informasi
- Anak bermain *Sensory Carpet*

**3. Kegiatan Akhir**

- Menanyakan perasaan selama bermain
- SOP Penutupan

**RENCANA PENILAIAN**

Aspek Perkembangan	KD	Materi
NAM	3.2-4.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (NAM 3.2-4.2)</li> </ul>
FM	3.3-4.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)</li> </ul>
KOG	2.3 3.6-4.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menempelkan beberapa panca indera pada tempatnya (KOG 2.3)</li> <li>Menyebutkan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (KOG 3.6-4.6)</li> <li>Menyebutkan aroma benda harum dan busuk (KOG 3.6-4.6)</li> <li>Mengenal warna-warna pelangi (KOG 3.6-4.6)</li> <li>Menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (KOG 3.6-4.6)</li> </ul>
BHS	3.10-4.10 3.12-4.12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan (BHS 3.10-4.10)</li> <li>Menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)</li> </ul>
SOSEM	2.10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain bersama teman dengan mainan yang sama (SOSEM 2.10)</li> </ul>
SENI	3.15-4.15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain dengan alat permainan yang mengeluarkan bunyi (SENI 3.15-4.15)</li> </ul>

## Lampiran 9. Hasil Penilaian Uji Coba

### LEMBAR OBSERVASI ANAK

#### Pengembangan Media *Sensory Carpet*

Judul Media : *Sensory Carpet*

Jenis Media : Alat Permainan Edukatif

Sasaran : Anak Usia 1-2 Tahun di Bina Keluarga Balita (BKB)  
Taman Posyandu Sakura 2 Ponckusumo

Skala Penilaian : 1 = Setuju  
0 = Tidak Setuju

Kriteria Penilaian :

No.	Aspek yang Diamati	Nama Anak		Skor
		Salwa	Chelsi	
1.	Anak dapat membedakan warna-warna pelangi	1	1	2
2.	Anak dapat membedakan rasa makanan dari berbagai macam rasa	1	1	2
3.	Anak dapat membedakan tekstur dari beberapa tekstur benda	1	1	2
4.	Anak dapat memainkan dan mendengarkan mainan yang menimbulkan bunyi	1	1	2
5.	Anak dapat membedakan aroma harum dan busuk	1	1	2
6.	Anak dapat menempelkan beberapa panca indera pada tempatnya	1	0	1
Jumlah				11



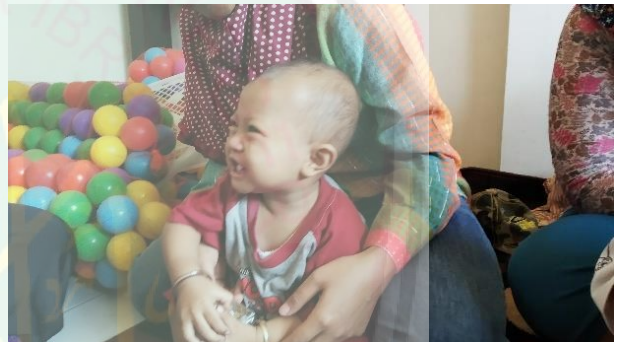
### Pengembangan Media *Sensory Carpet*

Kriteria Penilaian :

No.	Aspek yang Diamati	Nama Anak						Skor
		Bayu	Qisha	Shiva	Syaqi	Erinika	Arfan	
1.	Anak dapat membedakan warna-warna pelangi	1	1	1	1	0	1	5
2.	Anak dapat membedakan rasa makanan dari berbagai macam rasa	1	1	1	1	1	1	6
3.	Anak dapat membedakan tekstur dari beberapa tekstur benda	1	1	1	1	1	1	6
4.	Anak dapat memainkan dan mendengarkan mainan yang menimbulkan bunyi	1	1	1	1	1	1	6
5.	Anak dapat membedakan aroma harum dan busuk	1	1	1	1	1	1	6
6.	Anak dapat menempelkan beberapa panca indera pada tempatnya	0	0	1	1	1	1	4
Jumlah								33



## Lampiran 10. Dokumentasi







Lampiran 11. Media Pembelajaran *Sensory Carpet*



## Lampiran 12. Pedoman Penggunaan Media *Sensory Carpet*

### PEDOMAN Untuk Media Sensory Carpet



Oleh:  
Rifqoh Roziah



Sensory Carpet

*Sensory Carpet* merupakan media pembelajaran berbentuk karpet/alas duduk. Materi dalam *sensory carpet* meliputi stimulasi terhadap panca indera pada anak antara lain,

1. Indera penglihatan (mata),
2. Indera pengecap (lidah),
3. Indera peraba (kulit),
4. Indera pendengar (telinga), dan
5. Indera pembau/pencah (hidung).

Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat untuk mempermudah pendidik dan orang tua dalam mempersiapkan bahan ajar untuk pemahaman panca indera anak.



### “Keterangan Produk dan Petunjuk Penggunaan”



Gambar. Spesifikasi Produk *Sensory Carpet*

Lingkaran pada tengah produk berfungsi untuk alas tempat duduk anak. *Sensory Carpet* terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna penanda pada pojok kanan atas untuk indera yang berbeda-beda. Keterangan warna :

Merah untuk indera penglihatan  
Jingga untuk indera perasa  
Kuning untuk indera peraba  
Hijau untuk indera pendengaran  
Biru untuk indera penciuman  
Ungu untuk mewakili beberapa panca indera

Ruang merah terdapat berbagai macam warna-warna pelangi dan kepingan warna-warna pelangi yang dapat dimasukkan ke dalam masing-masing warna

Ruang jingga terdapat 4 densitas makanan dengan berbagai macam rasa antara lain manis, asam, asin, dan pahit

Ruang kuning terdapat 5 densitas beberapa benda yang memiliki tekstur yang berbeda

Ruang hijau terdapat ilustrasi piano sebagai benda yang dapat menimbulkan bunyi dengan nada-nada

Ruang biru terdapat ruang kosong untuk tempat permainan yang dapat menimbulkan bunyi

Ruang ungu terdapat 2 densitas benda yang dapat menimbulkan aroma busuk dan wangi

Ruang ungu terdapat ilustrasi anak yang dapat dimainkan lepas pasang beberapa indera dan tangan ilustrasi bisa digerakkan untuk menutup mulut, serta masuk ke dalam saku



#### Tujuan Pembelajaran :

- Anak terbiasa mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (IAM 3.2-4.2)
- Anak dapat memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)
- Anak dapat membedakan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (KOG 3.6-4.6)
- Anak dapat membedakan aroma benda harum dan busuk (KOG 3.6-4.6)
- Anak dapat membedakan warna-warna pelangi (KOG 3.6-4.6)
- Anak dapat menyebutkan berbagai nama makanan dan membedakan rasanya (KOG 3.6-4.6)
- Anak dapat mengenalkan beberapa panca indera pada tempatnya (KOG 2.3)
- Anak dapat menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan (BHS 3.10-4.10)
- Anak mampu menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)
- Anak terbiasa bermain bersama teman dengan mainan yang sama (SOSEM 2.10)
- Anak mampu bermain dan mendengarkan mainan yang menimbulkan bunyi (SEN 3.15-4.15)

#### Materi Dalam Kegiatan :

- Mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (IAM 3.2-4.2)
- Memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)
- Mengebutkan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (KOG 3.6-4.6)
- Mengebutkan aroma benda harum dan busuk (KOG 3.6-4.6)
- Mengenal warna-warna pelangi (KOG 3.6-4.6)
- Mengebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (KOG 3.6-4.6)
- Menempatkan beberapa panca indera pada tempatnya (KOG 2.3)
- Menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan (BHS 3.10-4.10)
- Menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)
- Bermain bersama teman dengan mainan yang sama (SOSEM 2.10)
- Bermain dengan alat permainan yang mengeluarkan bunyi (SEN 3.15-4.15)

### Lampiran 13. Biodata Mahasiswa

#### BIODATA MAHASISWA



Nama : Rifqoh Roziah  
NIM : 15160018  
Tempat Tanggal Lahir : Malang, 19 Februari 1997  
Fakultas/Jurusan : FITK/Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tahun Masuk : 2015  
Alamat : Jl. Abdillah 279a Desa Tirtomoyo Kecamatan Pakis  
Kabupaten Malang  
No Handphone : 085855400314  
Alamat E-mail : [rifqohroziah@gmail.com](mailto:rifqohroziah@gmail.com)

#### Riwayat Pendidikan :

##### a. Formal

1. TK Muslimat NU 14 Kartini Tahun 2002-2003
2. SDN Tirtomoyo 2 Tahun 2003-2009
3. MTs Mambaul Ulum Tahun 2009-2012
4. MAN 1 Kota Malang Tahun 2012-2015
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2015-Sekarang

##### b. Non Formal

1. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly