

**PENGEMBANGAN MEDIA GAJAH PUNGKUR (PAPAN PENGUKUR)  
DALAM MENGENALKAN KONSEP PENGUKURAN ANAK  
USIA 3-4 TAHUN**

**SKRIPSI**



**Oleh :**

Desi Fatmawati

NIM. 17160031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAJAH PUNGKUR (PAPAN PENGUKUR)  
DALAM MENGENALKAN KONSEP PENGUKURAN ANAK  
USIA 3-4 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 :**

Desi Fatmawati

NIM. 17160031

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

**2021**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAJAH PUNGKUR (PAPAN PENGUKUR)**

**DALAM MENGENALKAN KONSEP PENGUKURAN ANAK USIA 3-4**

**TAHUN**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Desi Fatmawati**

**17160031**

Telah disetujui oleh,

**Dosen Pembimbing**

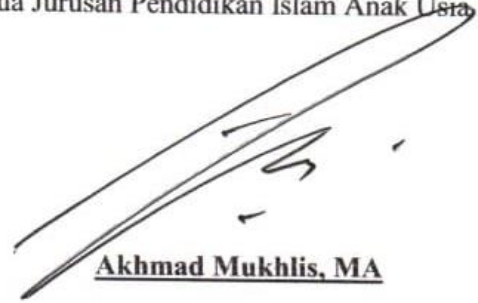


**Rikza Azharona Susanti, M.Pd**

**NDT. 19890805 20160801 2 017**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Akhmad Mukhlis, MA**

**NIP. 19850212015031003**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**Pengembangan Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur) Dalam  
Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 3-4 Tahun**

**SKRIPSI**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Desi Fatmawati (17160031)

Telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 10 November 2021 dan  
dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu  
**Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Panitia Ujian**

**Tanda Tangan**

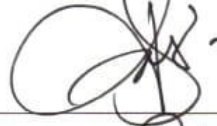
**Ketua Sidang**

Sandy Tegariyani Putri S., M.Pd : \_\_\_\_\_  
NIP. 1988021420190322011



**Sekretaris Sidang**

Rikza Azharona Susanti, M.Pd : \_\_\_\_\_  
NDT. 19890805 20160801 2 017



**Pembimbing**

Rikza Azharona Susanti, M.Pd : \_\_\_\_\_  
NDT. 19890805 20160801 2 017



**Penguji Utama**

Akhmad Mukhlis, M.A : \_\_\_\_\_  
NIP. 1985021 201503 1 003



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, serta ridhonya yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini. Saya persembahkan karya sederhana ini kepada orang-orang yang kusayangi:

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Bapak Irji'i dan Ibu Muaisah yang selalu mendoakan di setiap sujudnya dan mengkasih sepanjang usia.
2. Saudaraku tersayang mbak Rini Nafi'atin dan Miftahus Surur, serta keponakanku tercinta Naila Nahda Sakhi dan Habibi Qolbi Ramadhan terimakasih yang telah mendo'akan, mendukung, dan selalu memberikan semangat untuk keberhasilan saya.
3. Dosen Pembimbingku, Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd terimakasih sudah begitu banyak membantu selama proses bimbingan dan selalu sabar memberikan bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Para guru dan dosen yang telah mendidik dan membimbing saya dari awal sampai akhir perkuliahan ini.
5. Teman-teman PIAUD 2017 terimakasih atas dukungan dan do'a, motivasi, hiburan, dan semangat yang kalian berikan selama ini.
6. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan karya tulis saya ini, mohon maaf tidak bisa menyebutkan semua pihak. Semoga Allah membalas kebaikan kalian semua. Semoga kehidupan kalian dimudahkan dan dilancarkan. Selalu diberikan keberkahan oleh Allah SWT.

**MOTTO**

الْيَقِينُ لَا يُزَالُ بِالشَّكِّ

“Keyakinan tidak hilang dengan keraguan” (Qowa'id Fiqhiyyah).

Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Desi Fatmawati

Malang, 07 Oktober 2021

Lam : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana  
Malik Ibrahim 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** : Desi Fatmawati

**NIM** : 17160031

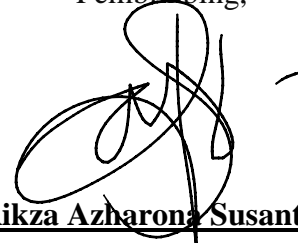
**Jurusan** : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Judul** : Pengembangan Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur) Dalam  
Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 3-4 Tahun

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

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Rikza Azharona Susanti, M.Pd**

**NDT. 19890805 20160801 2 017**

## SURAT PERNYATAAN

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, tidak terdapat karya atau pendapat karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Lamongan, 07 Oktober 2021

Yang membuat pernyataan,



Desi Fatmawati

NIM. 17160031



## ABSTRAK

Fatmawati, Desi. 2021. Pengembangan Media Gajah Pungkur (papan pengukur) Dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 3-4 Tahun. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.  
Dosen Pembimbing: Rikza Azharona Susanti, M.Pd

---

---

**Kata Kunci:** Media Gajah Pungkur (papan pengukur), Konsep pengukuran.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) dan menghasilkan media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) yang layak dalam mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Langkah-langkah yang ditempuh meliputi pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba validasi ahli, revisi uji coba validasi ahli, uji coba kelompok kecil, dan penyempurnaan produk akhir. Produk diuji cobakan kepada anak, uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 anak. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan anak usia 3-4 tahun sebagai uji coba kelompok kecil. Teknik pengumpulan data berupa analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Gajah Pungkur (papan pengukur) yang telah dikembangkan melalui rangkaian uji coba dan validasi ahli dinyatakan layak.

Penelitian pengembangan ini didukung oleh penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,5 termasuk dalam kategori layak, penilaian ahli media dengan skor rata-rata 3,93 termasuk dalam kategori layak, penilaian ahli praktisi dengan skor rata-rata 4,44 termasuk dalam kategori layak, uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 80% termasuk dalam kategori layak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Gajah Pungkur (papan pengukur) dalam mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun layak digunakan.

## ABSTRACT

Fatmawati, Desi. 2021. Development of Gajah Pungkur Media (measuring board) in Introducing the Concept of Measurement for 3-4 Years Old Children. Thesis, Department of Early Childhood Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang.

Supervisor: Rikza Azharona Susanti, M.Pd

---

**Keywords:** Gajah Pungkur Media (measuring board), Measurement concept.

The purpose of this study was to find out the steps for developing Gajah Pungkur media (measuring board) and producing Gajah Pungkur learning media (measuring board) that was appropriate in introducing the concept of measuring children aged 3-4 years.

This study uses research and development (Research and Development). The steps taken include initial information gathering, planning, initial product development, expert validation trials, revision of expert validation trials, small group trials, and final product refinement. The product was tested on children, a small group trial of 6 children. The feasibility of the product is based on the results of assessments from material experts, media experts, practitioner experts, and children aged 3-4 years as a small group trial. Data collection techniques in the form of descriptive analysis.

The results showed that the Gajah Pungkur media (measuring board) which had been developed through a series of trials and expert validation was declared feasible.

This development research is supported by the assessment of material experts with an average score of 4.5 which is included in the appropriate category, the assessment of media experts with an average score of 3.93 is included in the appropriate category, the assessment of practitioner experts with an average score of 4.44 is included in the eligible category, small group trials get a percentage of 80% included in the feasible category. Based on the results of the research that has been done, it can be concluded that the Gajah Pungkur media (measuring board) in introducing the concept of measuring children aged 3-4 years is appropriate to use.

## مستخلص البحث

فاتموتي. ٢٠٢١. تطوير وسيلة كاجه فونكور (لوحة التدبير) في تقديم مفهوم التدبير للأطفال بعمر ثلاث حتى أربع سنوات. بحث الجامعي. قسم تربية الأطفال الإسلامية. كلية علوم التربية و التعليم. جامعة الإسلامية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرفة: الكتورة ركزا أزهرنا سوسانتي الماجستير.

---

**الكلمات المفتاحيات:** وسيلة كاجه فونكور (لوحة التدبير)، مفهوم التدبير

كان الغرض من هذا البحث هو إنتاج وسيلة تعليم كاجه فونكور (لوحة التدبير) في إدخال مفهوم مكيال الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ثلاث حتى أربع سنوات، ومعرفة خطوات تطوير وسيلة كاجه فونكور (لوحة التدبير).

تستخدم هذه الدراسة البحث والتطوير (البحث والتطوير). تشمل الخطوات المتخذة جمع المعلومات الأولية، والتخطيط، وتطوير المنتج الأولي، وتجارب التحقق من صحة الخبراء، ومراجعة تجارب التحقق من صحة الخبراء، والتجارب الجماعية الصغيرة، وتحسين المنتج النهائي. تم اختبار المنتج على الأطفال، تجربة مجموعة صغيرة من ستة أطفال. تعتمد جدوى المنتج على نتائج التقييمات من خبراء المواد وخبراء الإعلام والممارسين والأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين ثلاث حتى أربع سنوات كتجربة مجموعة صغيرة. تقنيات جمع البيانات في شكل تحليل وصفي.

يتم دعم هذا البحث التنموي من خلال تقييم خبراء المواد بمتوسط درجات ٤,٥ تم تضمينها في فئة مجدية، وحصلت تجربة المجموعة الصغيرة على نسبة ٨٠٪ مدرجة في فئة مجدية. بناءً على نتائج البحث الذي تم إجراؤه، يمكن استنتاج تطوير وسيلة كاجه فونكور (لوحة التدبير) في تقديم مفهوم التدبير للأطفال بعمر ثلاث حتى أربع سنوات مناسب للاستخدام.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah senantiasa memberikan hidayah serta inayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur) Dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 3-4 Tahun”**.

Penulis menyusun skripsi ini dimaksudkan untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 (S1) di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari sepenuhnya dalam menyusun skripsi ini tidak akan selesai apabila tidak ada bantuan dari berbagai pihak. Dan segala kerendahan hati, diucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M.Zainuddin, MA selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Akhmad Mukhlis, M.A selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Rikza Azharona Susanti, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah membimbing dan memberikan ilmu pada penulis selama belajar di bangku perkuliahan
6. Keluarga Besar TK Muslimat NU Maslakul Huda yang telah menerima dan memberikan kesempatan melakukan penelitian.

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat penulis sampaikan.

Lamongan, 07 Oktober 2021

Penulis,



Desi Fatmawati

## 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 bU.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	= H	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 ISI

<b>COVER</b> .....	ii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	vii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>PEDOMAN LITERASI ARAB-LATIN</b> .....	xiii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xvi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
a. Latar Belakang .....	1
b. Rumusan Masalah .....	5
c. Tujuan Pengembangan .....	5
d. Manfaat Pengembangan .....	6
1. Manfaat Teoritis .....	6
2. Manfaat Praktis .....	6
e. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
f. Batas Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Landasan Teori .....	9
1. Media Pembelajaran .....	9
a. Definisi Media Pembelajaran .....	9
b. Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran .....	10
2. Gajah Pungkur (papan pengukur) .....	14
3. Konsep Pengukuran .....	15

B. Skema Konseptual.....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
A. Jenis Penelitian.....	20
B. Model Pengembangan.....	20
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	22
D. Uji Coba .....	27
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>35</b>
A. Pengembangan Media Gajah Pungkur (papan pengukur).....	35
1. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan .....	35
2. Melakukan Perencanaan .....	36
3. Mengembangkan Bentuk Produk Awal .....	37
4. Data Validasi Produk Media Gajah Pungkur (papan pengukur).....	43
B. Penerapan Media Pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur).....	53
1. Uji Coba Kelompok Kecil .....	54
2. Revisi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	56
3. Penyempurnaan produk akhir.....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
A. Kesimpulan tentang Produk .....	58
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perkembangan Anak Usia Dini 3-4 Tahun .....	17
Tabel 3.1 Pedoman Pemberian Skor.....	31
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran.....	32
Tabel 3.3 Skala Guttman.....	33
Tabel 3.4 Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak .....	34
Tabel 4.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran .....	44
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi .....	44
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi .....	45
Tabel 4.4 Hasil Vaslidasi Ahli Media .....	46
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi .....	47
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	48
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi .....	49
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Validator Ahli Materi.....	50
Tabel 4.9 Revisi Produk .....	51
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Validator Ahli Media .....	51
4.11 Revisi Produk .....	52
4.12 Komentar dan Saran Validator Ahli Praktisi .....	53
4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Konseptual .....	19
Gambar 4.1 Mencari Desain Awal .....	38
Gambar 4.2 Media Pembelajaran Gajah Pungkur .....	38
Gambar 4.3 Papan Pengukur Panjang-Pendek .....	39
Gambar 4.4 Papan Pengukur Besar-Kecil .....	39
Gambar 4.5 Objek Binatang .....	40
Gambar 4.6 Perekat Media Gajah Pungkur .....	40
Gambar 4.7 Sampul Buku Penggunaan .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian .....	64
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian .....	65
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	66
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	67
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Praktisi .....	68
Lampiran 6 Bukti Konsultasi .....	69
Lampiran 7 Instrumen Pengumpulan Informasi Awal .....	71
Lampiran 8 Dokumentasi .....	73
Lampiran 9 Media Pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur).....	75
Lampiran 10 Buku Pedoman Penggunaan Media .....	76
Lampiran 11 Biodata .....	78

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika salah satu jenis pengetahuan yang dibutuhkan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Pengetahuan tentang matematika bisa dikenalkan oleh anak usia dini dengan pengalaman bermainnya. Segala yang dikenalkan anak usia dini bisa didapatkan melalui penglihatan, pendengaran, perasaannya, semuanya dapat berpengaruh baginya untuk perkembangan dirinya dimasa yang akan datang, dan segala potensi yang ada pada diri anak dapat ditumbuhkembangkan dengan maksimal. Proses belajar yang diterima oleh anak-anak masa usianya tentu harus sesuai dengan tahapan perkembangan.

Sistem matematika menjadikan bagian yang penting dalam kehidupan dimasyarakat. Matematika di PAUD memuat dalam bidang inti, yaitu (1) bilangan, (2) geometri dan pengukuran. Kedua bidang tersebut menjadikan peran penting dalam persiapan sekolah dan penting dalam kehidupan sehari-hari (Novikasari, 2016).

Hal ini dapat dilihat dari data *Programme for International Student Assessment* (PISA) skor PISA matematika di Indonesia pada tahun 2015 dengan skor 386, sedangkan pada tahun 2018 skor kembali menurun di angka 379 (Kompas, 2019). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar matematika dapat dikenalkan pada saat anak berada di taman kanak-kanak. Belajar matematika biasanya identik dengan rumus-rumus sehingga anak akan banyak menghafalnya. Belajar matematika dikenalkan dengan cara yang menyenangkan sebelum

mengenalkan pengukuran lebih besar, lebih kecil, kita kenalkan dahulu dengan besar-kecil, panjang-pendek.

*Principles and Standards for School Mathematics* (NCTM, 2000) dasar bagi perkembangan matematika pada anak dibangun pada usia dini, matematika anak dibangun dengan keingintahuan dan semangat anak-anak yang tumbuh secara alami dari pengalaman mereka. Agar anak-anak belajar konsep matematika sesuai dengan usia mereka, anak harus mengembangkan bahasa matematika, kesempatan berinteraksi langsung dan mendapatkan kesempatan untuk belajar matematika, memotivasi anak agar ia minat belajar matematika (Wasik, 2008).

Standar matematika di PAUD perlu diberikan panduan untuk mengembangkan pengalaman matematika yang sesuai bagi anak. Pengalaman anak yang dikembangkan dapat memberikan tantangan sesuai dengan usia anak, berbagai variasi dalam hal merespon, sesuai dengan cara berfikir dan belajar anak. Standar dalam pembelajaran anak seharusnya dapat mendorong pengetahuan informal atau *freeplay* yang diantaranya adalah anak akan mengeksplorasi pola dan bentuk, membandingkan ukuran, dan menghitung objek. Kemampuan matematika yang diharapkan untuk berkembang adalah kemampuan berfikir dan penalaran.

*Jean Piaget* mempunyai gagasan bahwa melalui empat tahapan dalam perkembangan kognitif, setiap tahapan dikaitkan dengan usia untuk memahami perkembangan kognitif anak, salah satunya adalah tahap *praoperasional konkret* (John W Santrock, 2019). Saat anak berada di Taman kanak-kanak maka perkembangan anak memasuki tahap kedua. Menurut *Piaget (1954)* yaitu pada tahap *praoperasional konkret* yang berlangsung pada usia 2-7 tahun. Pada tahap ini

anak mulai mampu untuk mengkoordinasikan pengalaman sensoris dan tindakan fisik, menunjukkan apa yang ia lihat dengan kata-kata, imajinasi serta gambaran.

Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2004 yang Mengatur tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada Lampiran I Standar isi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (*Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional PAUD.Pdf*). Bahwa pada saat anak memasuki usia 3-4 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif anak di bagian berfikir logis, anak memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek), mengenal benda dalam urutan ukuran (besar-kecil, panjang-pendek).

Konsep pengukuran merupakan suatu proses yang menunjukkan banyaknya perbandingan antara sifat atau objek yang diukur dengan satuan ukur tertentu dari sifat yang sama (Purnomo, 2015). Satuan ukur yang sama dapat dikatakan seperti panjang diukur dengan satuan panjang. Pengukuran merupakan keterampilan yang sulit, tetapi sangat melibatkan banyak konsep (Clements & Sarama J, 2014). Pengukuran menerapkan beberapa matematika paling awal yang dipelajari anak usia dini untuk mendukung pembelajaran di dalam kelas (Platas, 2018). Mengenalkan suatu ukuran terhadap anak, mereka belajar segala macam ukuran (Pebriyanti, 2014).

Sebagai seorang pendidik yang memiliki peran penting dalam proses kegiatan belajar mengajar tentunya harus ada objek yang dijadikan bahan presentasi, bahan presentasi tersebut berupa media pembelajaran. Media pembelajaran tentunya harus memenuhi beberapa kriteria, diantaranya dapat

membantu anak untuk mengenalkan konsep pengukuran dengan mengembangkan kemampuan kognitif.

Salah satu media yang mampu untuk mengenalkan konsep pengukuran serta mengembangkan kecerdasan kognitif adalah media Gajah Pungkur (papan pengukur). Gajah Pungkur (papan pengukur) merupakan sebuah media yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif untuk mengenalkan konsep pengukuran pada anak, mereka dikenalkan dengan konsep pengukuran, cara mengukurnya adalah dengan membandingkan objek yang diukur, yang berupa gambar dengan tema dan sub tema binatang. Ketika anak memiliki kesempatan berpengalaman langsung untuk mengukur serta membandingkan ukuran dari benda-benda yang disediakan, mereka telah belajar konsep pengukuran dan mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep pengukuran. Melalui media Gajah Pungkur (papan pengukur) diharapkan menjadi salah satu cara yang menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada pengenalan konsep pengukuran anak usia dini.

Namun pada kenyataan di lapangan peneliti menemukan adanya permasalahan, bahwa di lapangan belum adanya media yang digunakan untuk mengenalkan konsep pengukuran. Selain itu juga pendidik berusaha agar anak mampu mengenalkan konsep pengukuran, tetapi kurangnya stimulus yang hanya diberikan pada anak melalui lembar kerja anak atau disebut LKA.

Sebagai tenaga pendidik tentunya harus memiliki kegiatan yang bervariasi dan menyenangkan untuk mengalihkan anak dari sifat bosan saat mengikuti pelajaran, dan juga menarik perhatian siswa untuk mengikuti belajar. Penggunaan

media pembelajaran dapat memberi banyak manfaat terhadap anak untuk memperoleh hasil belajar yang dicapai.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan sebuah media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) untuk mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada pemahaman konsep pengukuran anak agar disampaikan dengan menyenangkan dan dapat digunakan untuk usia 3-4 tahun. Penelitian ini dianggap penting dilakukan karena inovasi pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti terdorong untuk melakukan suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Gajah Pungkur (papan pengukur) dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 3-4 Tahun”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) dalam mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media Gajah Pungkur (papan pengukur) dalam mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) dalam mengenalkan konsep pengukuran pada anak usia 3-4 tahun
2. Mengetahui tingkat kelayakan media Gajah Pungkur (papan pengukur) dalam mengenalkan konsep pengukuran pada anak usia 3-4 tahun

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

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk semua pihak, diantaranya:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam memahami tentang lebih jauh media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) dalam mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

- 1) Media Gajah Pungkur (papan pengukur) ini diharapkan memudahkan tenaga pendidik dalam mengenalkan konsep pengukuran, sehingga saat anak belajar akan menjadi lebih baik.
- 2) Guru dapat menggunakan sebagai referensi, serta menambah pengetahuan dalam menggunakan media pembelajaran.

###### **b. Bagi Siswa**

Media Gajah Pungkur (papan pengukur) diharapkan dapat membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan kognitif pada mengenalkan konsep pengukuran. Dengan menggunakan media Gajah Pungkur (papan pengukur) anak mengetahui konsep pengukuran, mengukur



dan membandingkan dengan objek yang sama. Sehingga anak akan termotivasi untuk semangat belajar serta menjadi nilai tambah dalam media pembelajaran sebagai upaya pengembangan dalam konsep pengukuran anak usia dini.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) dalam mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun dan hasil penelitian nantinya bisa menjadi bekal untuk kita saat menjadi guru nantinya.

**E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Penelitian pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk untuk tenaga pendidik dan peserta didik yang berupa media Gajah Pungkur (papan pengukur) yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Gajah sebagai papan pengukur dibuat dari bahan busa hati, gambar yang dijadikan mengukur dengan tema binatang, di print dan di laminating.
2. Gajah sebagai papan pengukur memiliki ukuran 50 cm x 20 cm.
3. Pada media ini berbentuk hewan gajah sebagai papan, setiap papan pengukur memiliki tema ukuran yang berbeda.
4. Isi dari pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) adalah sebagai berikut:
  - a. Judul media : Gajah Pungkur (papan pengukur) besar-kecil, panjang pendek.
  - b. Materi : Binatang dengan menyesuaikan tema dan sub tema binatang.

- c. Memilih gambar yang banyak dikenali oleh anak.
- d. Mengenalkan konsep pengukuran dengan cara mengukur objek gambar binatang yang sama.
- e. Gambar binatang ditempel ke papan ukur.

#### **F. Batasan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti sebelumnya, ada beberapa asumsi yang akan menjadi titik ukur pengembangan media gajah pungkur (papan pengukur) dalam mengenalkan konsep pengukuran antara lain:

1. Media gajah pungkur (papan pengukur) ini bisa mengenalkan konsep pengukuran anak
2. Media gajah pungkur (papan pengukur) ini bisa memotivasi anak untuk mengenal konsep pengukuran.
3. Belum adanya Media gajah pungkur (papan pengukur) disekolah untuk membantu proses pembelajaran mengenalkan konsep pengukuran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Media merupakan kata jamak dari kata *medium* yang memiliki arti pengantar atau perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan. Kata media berasal dari Bahasa latin yaitu “medio” diartikan sebagai antara. Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Kalau dikaitkan dengan pembelajaran, media diartikan sebagai komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari seorang pendidik kepada siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Kurniawan, 2006).

Asosiasi teknologi dan komunikasi pendidikan (*Association of Education and communication technology/AECT*) memberikan banyak batasan yang diberikan orang mengenai media. Media tersebut sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Batasan yang diberikan oleh Asosiasi pendidikan nasional (*national education association/NEA*) bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca (Arief S

Sadiman, 1990). Hal yang perlu di ingat bahwa peran media tidak akan menjadi efektif apabila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dan tujuan pembelajaran yang telah disiapkan dan dirumuskan. Secanggih apapun media tersebut tidak dapat dikatakan menunjang pembelajaran apabila media tersebut menyimpang dari isi dan tujuan pembelajarannya. Materi pengajaran dan pembelajaran dapat dikategorikan sebagai sumber yang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

#### **b. Pemilihan dan Pengembangan Media Pembelajaran**

##### **1) Pemilihan media pembelajaran**

Dalam pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya adalah: (Badru & Cucu, 2010).

- a. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai, dapat mendukung tujuan pembelajaran
- b. Media yang dipilih hendaknya mengetahui manfaat, untuk apa dan mengapa media tersebut dipilih
- c. Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, 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.
- d. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik.

- e. 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 yang lainnya.
- f. Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan pula 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.

## 2) Pengembangan media pembelajaran

Jika akan membuat media pembelajaran untuk anak usia dini, maka dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan. Langkah-langkah yang perlu dilakukan pada saat membuat rancangan media adalah (Mukhtar et al., 2014) 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
- f. Melakukan revisi

Dalam pembuatan media pembelajaran ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan (Mukhtar et al., 2014) :

- a. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multi guna. Multiguna maksudnya adalah bahwa media tersebut dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak.
- b. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal.
- 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.
- 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 atau secara klasikal.

- g. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Selain prinsip pembuatan media, guru juga harus memperhatikan syarat pembuatan media pembelajaran (Badru & Cucu, 2010), meliputi:

- 1) segi edukatif
  - a. sesuai dengan tingkat kemampuan anak.
  - b. dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak.
  - c. membantu kelancaran dan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Segi teknik
  - a. Kebenaran.
  - b. Ketelitian (tidak menimbulkan salah konsep).
  - c. Keawetan (kuat dan tahan lama).
  - d. Ketahanan (efektivitasnya tetap walau cuaca berubah).
  - e. Keamanan.
  - f. Ketepatan ukuran.
  - g. Kompatibilitas (keluasan/fleksibilitas) dari bagian-bagian suatu alat sehingga dapat digunakan dengan alat lain.
- 3) Segi estetika
  - a. Bentuk yang elastis.
  - b. Kesesuaian ukuran.
  - c. Warna / kombinasi warna yang serasi.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran kepada siswa agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan tujuan tercapainya pembelajaran pemilihan media juga dapat dipertimbangkan antara lain yaitu : media yang dipilih hendaknya sesuai kebutuhan peserta didik, dapat mencakup bidang pengembangan yang dikembangkan oleh karakteristik peserta didik, bahan yang digunakan pada pembuatan media harus aman dan mudah dijangkau, media dapat digunakan secara individual, kelompok maupun klasikal. Selain pemilihan media juga perlu diperhatikan syarat pembuatan media antara lain dari segi edukatif, segi teknik, dan segi estetika.

## **2. Gajah Pungkur (Papan Pengukur)**

Sejak dulu manusia sangat tertarik dengan gading gajah yang sangat memukau. Hingga saat ini, gading gajah adalah salah satu bahan yang paling berharga di alam (The Conversation & Graeme Shannon, 2021). Gajah memiliki ingatan jangka panjang yang sangat luar biasa, gajah juga merasakan rasa empati yang dikenal dengan penularan emosi. Mereka akan mendekati dan saling menghibur dan memasukkan belalai ke mulut kawanya yang membuat merasa tenang (BBC Wildlife 2021.).

Media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) menyajikan cara untuk mengenalkan konsep pengukuran pada anak yang sesuai dengan mengembangkan cara berfikir logika-matematikanya usia 3-4 tahun. Media ini dirancang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa untuk mengenalkan konsep pengukuran.



Media Gajah Pungkur (papan pengukur) berbentuk gajah yang berupa papan yang dilengkapi dengan bentuk gambar-gambar binatang yang menyesuaikan tema pada semester. Tema yang diusung pada semester adalah tema binatang sehingga untuk memudahkan anak untuk mengenal konsep pengukuran yang terdiri dari mengukur besar-kecil, panjang-pendek.

### **3. Konsep Pengukuran**

#### **a. Konsep pengukuran**

Bahwa pengukuran diberikan standard sendiri dalam *Principles and Standard* menunjukkan pentingnya topik ini bagi seluruh tingkat kelas tapi juga kerumitannya. Pengukuran bukanlah topik yang mudah dimengerti oleh pelajar. Data dari penelitian internasional (TIMSS) dan NAEP secara konsisten menunjukkan bahwa pelajar lebih lemah dalam bidang pengukuran dibandingkan topik lainya dalam kurikulum (Thompson & Preston, 2004).

Menurut Van De Walle pengukuran adalah bilangan yang mengindikasikan perbandingan antara sifat suatu objek (situasi atau peristiwa) yang diukur dengan satuan ukur tertentu dari sifat yang sama (Purnomo, 2015). Sifat yang sama dari satuan ukuran tertentu, umumnya kita menggunakan satuan ukuran kecil untuk menentukan hubungan bilangan (pengukuran) antara apa yang diukur dan satuannya. Contohnya untuk mengukur panjang, perbandingan dapat dilakukan dengan menjajarkan salinan satuan terhadap panjang yang telah diukur. Satuan yang memiliki sifat yang sama dengan sifat yang diukur, yang misalnya panjang objek diukur dengan satuan panjang. (Handayani, 2017). Mengungkapkan bahwa pengukuran merupakan suatu proses atau kegiatan untuk menentukan kuantitas

sesuatu yang bersifat numerik atau angka. Pengukuran lebih bersifat kuantitatif, seperti instrumen untuk melakukan penilaian. Untuk mengukur sesuatu kita harus melakukan tiga langkah yaitu :

1. Tentukan sifat yang akan diukur.
2. Pilih satuan yang mempunyai sifat tersebut.
3. Bandingkan satuan, dengan mengisi, menutupi, mencocokkan, atau dengan metode lain dengan sifat obyek yang sedang diukur.

Pada pengenalan konsep pengukuran ini anak-anak tidak menggunakan alat untuk mengukur suatu benda. Namun anak didik dapat mengenal konsep lebih panjang, lebih pendek, lebih ringan, lebih cepat, lebih lambat. Misalnya, anak dapat mengukur mana yang lebih panjang antara penggaris dan penghapus. Secara tidak langsung guru atau orang tua harus menggunakan benda yang kongkrit (KW, 2011). Penggunaan model satuan yang paling mudah di mengerti adalah menggunakan Salinan satuan sebanyak mungkin untuk mengisi atau mencocokkan sifat yang diukur. Untuk mengukur panjang benda digunakan benda yang panjang dan pendek, agak lebih sulit khususnya untuk anak yang lebih kecil tetapi akan sangat berguna untuk mengukur obyek yang sama.

Pada tahap awal, anak melakukan kegiatan pengukuran tanpa menggunakan alat pengukur dengan membandingkan suatu benda dengan benda lainnya, seperti membandingkan panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan aktivitas tersebut akan mendorong anak mengembangkan pengalaman berfikirnya.

Berdasarkan capaian kognitif yang dicapai oleh anak usia 3-4 tahun dapat diketahui bahwa kemampuan pengukuran harus dikembangkan agar dapat sejalan dengan harapan. Pengukuran merupakan salah satu kemampuan yang harus dikenalkan pada anak usia dini karena kemampuan ini berkaitan dengan kecakapan anak dalam dunia nyata. Setiap aktivitas yang dilakukan berhubungan dengan pengukuran. Pengukuran adalah suatu kemampuan mengajarkan bagaimana membandingkan suatu objek dan mengukur objek dengan benar.

Ketika anak mempunyai kesempatan untuk berpengalaman langsung untuk mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran benda-benda, mereka belajar konsep pengukuran. Memperoleh pengalaman yang ia dapat anak mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep pengukuran.

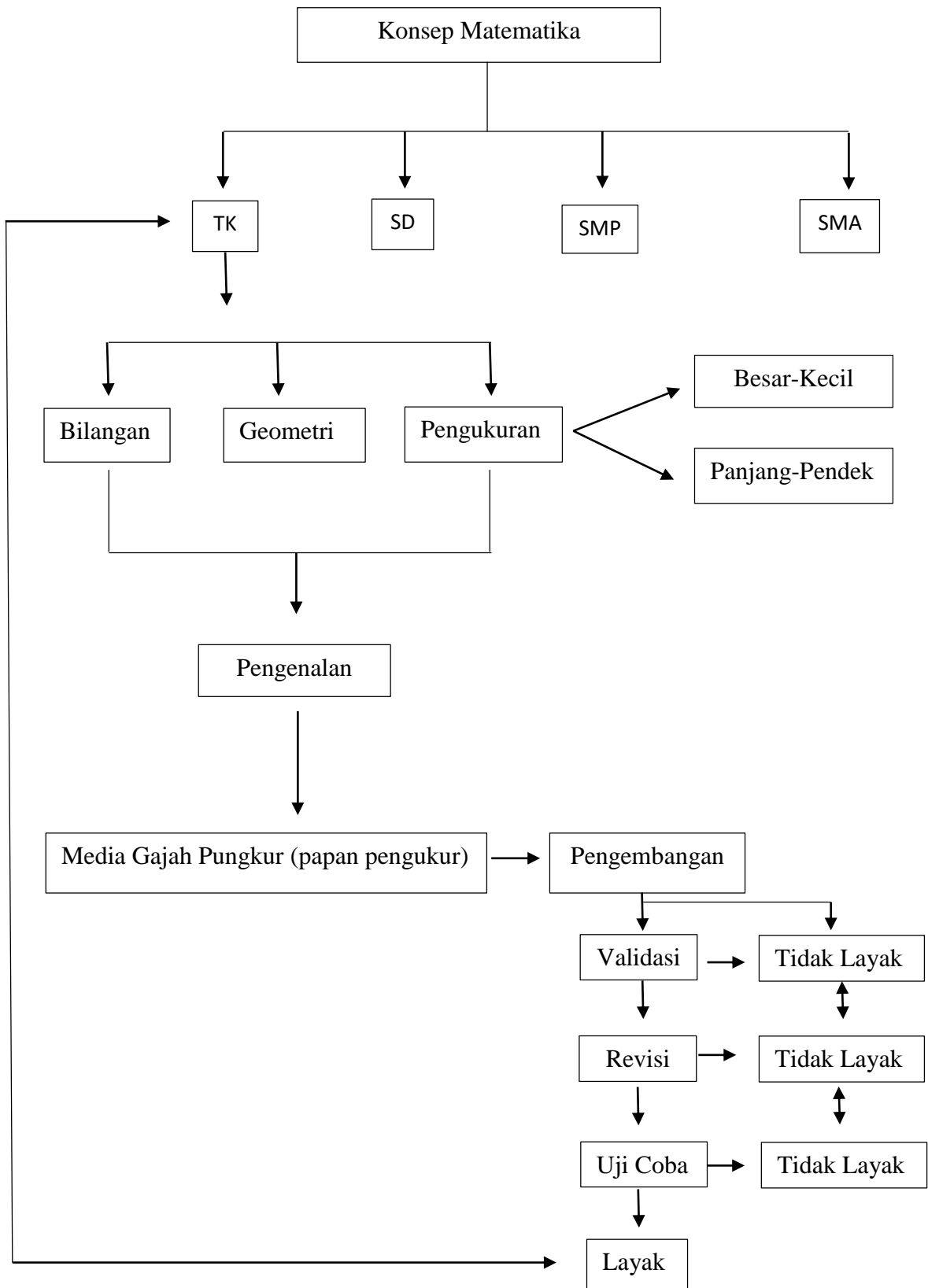
**Tabel 2.1 Perkembangan Anak Usia dini 3-4 Tahun**

Program Pengembangan	Kompetensi Dasar dan Indikator
Kognitif	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-cirinya) 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	a. Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda di lingkungannya berdasarkan ukuran, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya. b. Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain c. Menghubungkan atau menjodohkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas d. Mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan,tinggi-rendah dengan mengukur menggunakan alat ukur tidak baku e. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”. f. Mengklasifikasikan benda berdasarkan 3 variabel warna, bentuk, dan ukuran

Diadaptasi dari Permendikbud 137 dan 146 tahun 2014: halaman 99

## **B. Skema Konseptual**

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) di TK Muslimat NU Maslakul Huda dalam pembelajarannya membutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran. Dengan menggunakan media Gajah Pungkur (papan penguku) diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang ia miliki dan memudahkan setiap proses dalam belajarnya. Untuk lebih jelasnya berikut kerangka berfikir dari penelitian yang dibuat dalam bentuk bagan seperti berikut:



**Gambar 2.1 Skema Konseptual**

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau disebut juga *Research and Development*. Dalam penelitian ini Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau mengvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. (Sugiyono, 2015).

Sugiyono mendefinisikan *Research and Development* sebagai metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu yang sifatnya analisis kebutuhan dan untuk mengkaji keefektifan produk agar berfungsi di masyarakat luas diperlukan penelitian untuk mengkaji tingkat keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan ini bersifat *longitudinal* atau bertahap.

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, suatu produk disempurnakan dengan mengacu pada kriteria dari produk yang dibuat sehingga akan menghasilkan produk baru melalui beberapa tahapan dan divalidasi oleh ahli isi media, ahli isi materi, dan ahli praktisi.

#### **B. Model Pengembangan**

Mengembangkan media Gajah Pungkur (papan pengukur) untuk mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall (Nusa Putra, 2011) dengan 10 langkah-langkah dalam uraian berikut:

1. Melakukan penelitian pendahuluan (prasurvei)  
Untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas), mengidentifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan.
2. Melakukan perencanaan  
Mengidentifikasi dan mendefinisikan keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji ahli atau uji coba pada skala kecil.
3. Mengembangkan jenis atau bentuk produk awal meliputi: menyiapkan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perangkat evaluasi.
4. Melakukan uji coba lapangan awal  
Dilakukan terhadap sekolah menggunakan 6-10 subjek. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan kuesioner, dan dilanjutkan analisis data
5. Melakukan revisi  
Melakukan revisi terhadap produk utama yang dikembangkan berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji lapangan awal.
6. Melakukan uji coba lapangan utama  
Dilakukan terhadap 3-5 sekolah dengan 30-80 subyek. Tes atau penilaian tentang prestasi belajar siswa dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran.
7. Melakukan revisi produk operasional  
Berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan utama.
8. Melakukan uji lapangan operasional

Dilakukan terhadap 10-30 sekolah yang melibatkan 40-200 subyek, pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan kuesioner.

9. Melakukan revisi terhadap produk akhir

Sesuai berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.

10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk

Melaporkan dan menyebarluaskan produk.

Pada model pengembangan yang mengacu pada *Borg and Gall* peneliti tidak menggunakan semua langkah-langkah pengembangan. Namun peneliti hanya melakukan 8 dari 10 langkah-langkah pengembangan. Langkah-langkah yang tidak digunakan antara lain melakukan revisi, mendesiminasikan produk dan mengimplementasikan produk. Untuk melakukan revisi dilakukan hanya satu kali setelah di validasi oleh beberapa ahli dan produk tersebut dinyatakan layak untuk di uji cobakan. Untuk mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk peneliti merasa keberatan apabila produk tersebut dipasarkan secara luas, karena membutuhkan biaya yang cukup mahal dan membutuhkan waktu yang lumayan lama, sehingga produk tersebut hanya di produksi satu kali dalam skala kecil di tempat penelitian.

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

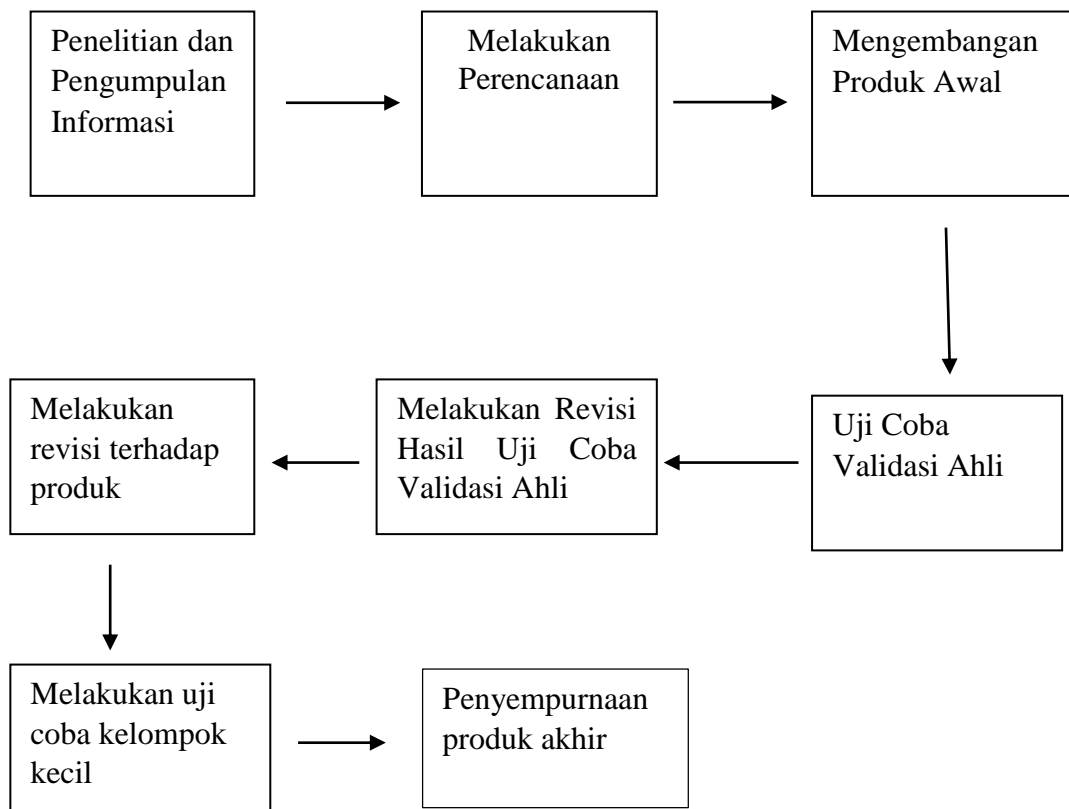
Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah mengikuti dari langkah-langkah atau prosedur *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Borg and Gall. Penelitian pengembangan media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) ini langkah-langkah peneliti kembangkan hanya



untuk mengembangkan yang layak tidak sampai langkah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Setiap pengembang tentu saja bisa memilih dan memilah langkah-langkah yang paling tepat bagi peneliti berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Peneliti juga dapat melakukan modifikasi dan perubahdari langkah-langkah baku berdasarkan pertimbangan yang terbaik (Ardhana, 2001). Dengan begitu maka penelitian dan pengembangan ini dibatasi dalam skala kecil, termasuk dimungkinkannya untuk membatasi langkah penelitian menjadi delapan tahapan yang dilaksanakan secara sistematis.

Penelitian pengembangan ini berisi beberapa prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti dalam memproduksi produk yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) untuk mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun menggunakan langkah-langkah dari Borg and Gall yang dimodifikasi dan digambarkan dalam bagan dibawah ini:



**Gambar 3.1**  
**Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran**  
**Gajah Pungkur (papan pengukur) yang diadaptasi dari Borg and Gall**  
**yang telah dimodifikasi**

Berdasarkan skema tersebut dapat dijelaskan bahwa tahapan perkembangan yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi

Pada tahap melakukan penelitian dan pengumpulan informasi ini dimaksudkan untuk mencari tahu dan memperoleh informasi tentang kondisi anak usia 3-4 tahun. Peneliti melakukan penelitian dengan cara observasi dan wawancara. Pada saat melakukan observasi, peneliti mengamati anak usia 3-4 tahun yang sedang melaksanakan kegiatan belajar. Observasi dan wawancara

berlangsung dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh permasalahan apa saja yang sering terjadi pada anak usia 3-4 tahun.

## 2. Melakukan Perencanaan

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

- a. Membuat instrumen wawancara dan observasi sebagai tahap analisis kebutuhan pendidik dan anak untuk memperoleh data tambahan.
- b. Membuat instrumen validasi ahli sebagai tahapan analisis data data kelayakan media Gajah Pungkur (papan pengukur)
- c. Merencanakan isi pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur)
- d. Perancangan desain awal media Gajah Pungkur dengan melihat referensi di social media
- e. *Browsing picture* atau mencari gambar-gambar yang mendukung yang berkaitan dengan media Gajah Pungkur (papan pengukur).

## 3. Mengembangkan Bentuk Produk Awal

Tahap pengembangan bentuk produk awal ini pada pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) menggunakan beberapa tahapan. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan produk awal yaitu:

- a. Mencari materi yang akan digunakan pada media Gajah Pungkur (papan pengukur).
- b. Menentukan desain bentuk, ukuran dan warna pada media Gajah Pungkur (papan pengukur).

- c. Menentukan bahan yang akan digunakan pada media Gajah Pungkur (papan pengukur).
- d. Membuat desain lengkap pada media Gajah Pungkur (papan pengukur).
- e. Merangkai produk dari hasil keseluruhan desain lengkap sesuai ukuran yang akan digunakan untuk divalidasikan ke ahli materi dan ahli media.

#### 4. Uji Coba Validasi Ahli

Validasi ahli dibagi menjadi tiga, pertama validasi ahli materi adalah mengfokuskan pada penilaian tentang materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Kedua validasi ahli media adalah penilaian yang mengfokuskan media yang mengacu pada kelayakan media yang dikembangkan. Ketiga ahli praktisi adalah penilaian yang mengfokuskan pada saat media digunakan selama pembelajaran berlangsung di kelas.

#### 5. Revisi Uji Coba Validasi Ahli

Berdasarkan saran pada proses melakukan validasi, didapatkan data yang berkaitan dengan kekurangan dan kelemahan dari media Gajah Pungkur (papan pengukur). Kemudian produk tersebut mengalami perbaikan dan memperoleh hasil yang layak sehingga dapat dilakukan untuk diterapkan di dalam pembelajaran untuk anak usia 3-4 tahun.

#### 6. Melakukan Revisi Terhadap Produk Setelah Validasi

Revisi produk dilakukan apabila dalam uji coba lapangan terhadap hasil yang kurang memuaskan atau ditemukan kelemahan dan kekurangan dalam media Gajah Pungkur (papan pengukur). Dari data revisi uji coba kemudian dianalisis dan diperbaiki yang salah sehingga akan didapatkan sebuah media pembelajaran berupa

media Gajah Pungkur (papan pengukur) untuk pembelajaran mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun, sebagai produk akhir yang layak.

#### 7. Melakukan Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini peneliti akan menguji coba kelompok kecil dengan subyek 6 anak usia 3-4 tahun dengan terbatas karena pandemi covid 19. Sehingga tidak diuji coba pada lapangan utama. Media Gajah pungkur (papan pengukur) sudah layak/sangat baik, sehingga tidak perlu dilakukan adanya revisi.

#### 8. Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah semua produk di uji cobakan, ada beberapa revisi produk akhir untuk memmaksimalkan produk media gajah pungkur (papan pengukur). Dilaksanakan revisi pada media agar media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran dan agar media tersebut memperoleh hasil yang maksimal.

### **D. Uji Coba**

Tahap penilaian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah tahap:

#### a. Desain Uji Coba

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

## b. Tempat dan Waktu Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU Maslakul Huda Lamongan.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di bulan April-Juni tahun 2021

## c. Subyek Uji Coba

Subyek uji coba sesuai berdasarkan dengan rancangan uji coba yang akan dilaksanakan, subyek data, penelitian pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) adalah anak usia 3-4 tahun di TK Muslimat NU Maslakul Huda Lamongan. berikut tahapan-tahapannya:

### 1) Uji Validitas Ahli

Uji validasi ahli digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk media pembelajaran sebelum digunakan. Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) adalah orang yang berkompeten di bidangnya yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Ahli materi dalam hal ini adalah Imro'atul Hayyu Ervantinni, M.Pd. Sedangkan ahli media merupakan dosen PIAUD Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd. Sedangkan ahli praktisi adalah Najiatin, S.Pd selaku guru kelas di Kelompok B TK Muslimat NU Maslakul Huda. Untuk mengetahui kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran. yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran.

## 2) Uji Coba Kelompok Kecil

Subyek uji coba kelompok kecil dalam penelitian ini berjumlah 6 anak dengan memasuki usia 3-4 tahun di TK Muslimat NU Maslakul Huda Lamongan.

### d. Jenis Data

Data yang diperoleh berdasarkan validasi dan uji coba dalam pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) ini berupa data kuantitatif. Angka sebagai hasil penelitian dari subjek yang diuji coba terhadap produk yang telah dikembangkan, tujuannya untuk memberikan penilaian atau masukan pada produk media pembelajaran.

### e. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah data yang digunakan dan dikumpulkan dalam penelitian. cara pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

#### 1) Metode Observasi

Teknik observasi digunakan untuk melihat dan mengamati keadaan secara langsung yang ada di lapangan terhadap proses belajar di TK Muslimat NU Maslakul Huda Lamongan pada anak usia 3-4 tahun. Metode ini digunakan sebagai bahan awal penelitian untuk memperoleh informasi tentang permasalahan pembelajaran di lokasi penelitian.

#### 2) Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dilakukan kepada Ibu Ani Inayati, S.Pd. Wawancara ini bersifat tidak terstruktur, guna mendukung peneliti melengkapi data informasi penelitian. dari data yang didapat, peneliti dapat mengambil sebuah kesimpulan

dan melakukan perencanaan pengembangan media yang sesuai untuk menyelesaikan masalah yang ada.

### 3) Metode angket atau kuesioner

Angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi, serta anak usia 3-4 tahun sebagai pengguna. Angket untuk validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi dan aspek penyajian materi yang diisi oleh dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Angket untuk ahli media digunakan untuk memperoleh kualitas teknik dari produk yang dihasilkan, yaitu media Gajah Pungkur (papan pengukur), ahli media akan menilai produk media pembelajaran yang dihasilkan berkaitan dengan fisik, desain, penggunaan, keamanan. Angket ahli media akan diisi oleh dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Sedangkan ahli praktisi akan menilai dari segi pembelajaran dengan menggunakan media yang dilakukan. dan sasaran penelitian yaitu anak usia 3-4 tahun di TK Muslimat NU Maslakul Huda. Angket ahli praktisi diisi oleh guru dari kelompok A di TK Muslimat NU Maslakul Huda.

Angket untuk anak usia 3-4 tahun, pengisiannya akan dibantu oleh peneliti dengan cara pengamatan dan uji coba produk. 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 dalam sisi media maupun sisi materi produk yang dikembangkan.

### 4) Metode Dokumentasi



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

f. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data pada tahap identifikasi masalah mempunyai tujuan untuk memperoleh gambaran mengenai situasi dan kondisi pembelajaran di TK Muslimat NU Maslakul Huda Lamongan. Analisis data terhadap kualitas dan kelayakan produk melalui hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media menggunakan angket, serta analisis dari uji kelayakan anak didik menggunakan observasi. Teknik analisis data yang digunakan yang digunakan dalam kualitas produk adalah analisis deskriptif.

Teknik pengumpulan 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, 5: sangat baik. Selanjutnya, kelayakan media Gajah Pungkur (papan pengukur) ini dihasilkan melalui beberapa tahapan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

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

**Tabel 3.1**  
**Pedoman Pemberian Skor**

Data Kualitatif	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

2) Angket pembelajaran menggunakan media Gajah Pungkur (papan pengukur).

Untuk menganalisis hasil validasi media dengan cara menentukan tingkat ketepatan, kemenarikan, keefektifan produk hasil pengembangan yang berupa media Gajah Pungkur (papan pengukur). Untuk menghitung rata-rata skor prosentase dari instrumen tersebut dapat digunakan dengan rumus (Arikunto, 2003) tersebut:

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

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 dan memiliki kriteria (Riduwan, 2011) sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

<b>Presentase (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Kriteria Kelayakan</b>
81% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
61% < skor ≤ 81%	Valid	Tidak Revisi
41% < skor ≤ 61%	Cukup Valid	Direvisi
21% < skor ≤ 41%	Kurang Valid	Direvisi
0% < skor ≤ 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.

- 3) Data hasil dari penilaian anak untuk kelayakan produk didapatkan dari Skala Guttman. Penilaian pada anak akan dibantu oleh peneliti untuk mengisi angket melalui pengamatan atau observasi penggunaan media Gajah Pungkur (papan pengukur). Berikut tabel Skala Guttman.

**Tabel 3.3 Skala Guttman**

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
1	Setuju
0	Tidak Setuju

Pada perhitungan instrumen melalui 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 (Sugiyono, 2015) sebagai berikut:

- 1) 0% - 25% = tidak aspek kelayakan
- 2) 26% - 50% = cukup rendah untuk memenuhi aspek kelayakan
- 3) 51% - 75% = cukup tinggi memenuhi aspek kelayakan
- 4) 76% - 100% = memenuhi aspek kelayakan

Berdasarkan pada perhitungan tersebut media Gajah Pungkur (papan pengukur) dapat dikatakan “layak” apabila persentase kelayakan mencapai  $>75\%$ . Sebaliknya jika dikatakan “tidak layak” apabila persentase kelayakan  $\leq 75\%$ .

**Tabel 3.4**  
**Pedoman Kriteria Kategori Respon Anak**

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
$X > 75\%$	Layak
$X \leq 75\%$	Tidak Layak

Jika hasil analisis data menunjukkan kelayakan produk minimal “Baik” dan hasil respon anak menunjukkan persentase  $>75\%$ , maka media Gajah Pungkur (papan pengukur) sudah bisa dijadikan produk akhir dan siap digunakan untuk anak usia 3-4 tahun.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pengembangan Media Gajah Pungkur (papan pengukur)**

Media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) untuk anak usia 3-4 tahun. Dalam melaksanakan pengembangan media pembelajaran diperlukan prosedur yang harus dilakukan agar hasil media pembelajaran mampu memenuhi kriteria layak digunakan untuk pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berupa media Gajah Pungkur (papan pengukur) ini didasarkan pada kenyataan bahwa belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai untuk anak dan mengenalkan konsep pengukuran anak terhadap materi yang disampaikan, serta akan membuat anak tertarik dalam proses pembelajaran. Proses penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) mengacu pada model *Borg and Gall*.

Penelitian pengembangan ini berisi beberapa prosedur yang akan dilakukan oleh peneliti untuk memproduksi produk yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur) untuk mengenalkan konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun menggunakan adopsi prosedur dari *Borg and Gall* yang telah dimodifikasikan. Tahapan pengembangan yang peneliti lakukan yaitu sebagai berikut:

##### **1. Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan**

Langkah pertama ini adalah melakukan analisis kebutuhan awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan

mengamati langsung mengenai kendala saat belajar sambil bermain. Sedangkan wawancara dilakukan mengenai kendala dalam belajar serta pada karakteristik subjek penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di TK Muslimat NU Maslakul Huda didapatkan permasalahan sebagai berikut:

- a. Beragam karakteristik subyek penelitian ada anak yang aktif, malu-malu, keasyikan bermain sendiri.
- b. Media pembelajaran berupa Media Gajah Pungkur (papan pengukur) masih terbatas, terutama pada pengenalan konsep pengukuran
- c. Media Gajah Pungkur (papan pengukur) untuk mengenalkan konsep pengukuran, belum tersedia di sekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat berguna sebagai kegiatan belajar oleh pendidik maupun digunakan sendiri oleh anak pada pengenalan konsep pengukuran usia 3-4 tahun.

## **2. Melakukan Perencanaan**

Tahap perencanaan merupakan lanjutan dari pengumpulan informasi awal dalam rangka menyelesaikan permasalahan yang ada. Dari data pengumpulan informasi awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di TK Muslimat NU Maslakul Huda. Untuk memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang Media Gajah Pungkur (papan pengukur) dengan langkah-langkah berikut ini :

- a. Merancang desain awal media Gajah Pungkur (papan pengukur) melakukan *browsing* gambar gajah sebagai acuan.
- b. Merencanakan isi pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur).
- c. Merencanakan berbagai gambar yang mendukung dan berkaitan dengan tema binatang.
- d. Merancang bahan dasar yang digunakan untuk membuat produk, buku pedoman media Gajah Pungkur (papan pengukur).
- e. Merancang buku pedoman menggunakan canva.id

### **3. Mengembangkan Bentuk Produk Awal**

Tahap pengembangan bentuk produk awal media Gajah Pungkur (papan pengukur) dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berkonsultasi dengan dosen pembimbing Ibu Rikza Azharona Susanti, M.Pd

Isi dari materi pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) adalah sebagai berikut:

- 1) Judul Media : Papan Pengukur Besar-Kecil, dan Papan Pengukur Panjang-Pendek
  - 2) Materi : Binatang. Media ini mengangkat tema binatang dan lebih mengenalkan jenis binatang yang belum diketahui oleh anak.
  - 3) Ukuran Media tersebut adalah 50 cm x 20 cm
- b. Pelaksanaan pengembangan produk
    - 1) Alat dan Bahan yang digunakan dalam membuat media Gajah Pungkur (papan pengukur) yaitu :

- a. Busa hati
- b. Gunting
- c. Solatip Bening
- d. Lakban putih
- e. Double tipe
- f. Spidol
- g. Pensil
- h. Penghapus
- i. Pita
- j. Print gambar binatang
- k. Laminating
- l. Perekat

2) Spesifikasi Produk

- a. Media Gajah Pungkur (papan pengukur) desain awal *membrowsing di google.*



**Gambar 4.1 Mencari Desain Awal**

- b. Dari gambar di *google* kemudian media dibuat nyata dengan bahan utama busa hati. Media tersebut berukuran 50 cm x 20 cm.



**Gambar 4.2 Media Pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur)**



- c. Papan alas yang digunakan media Gajah Pungkur (papan pengukur) bergambar Gajah.
- d. Papan pengukur (pungkur) berwarna biru dan pink digunakan untuk mengukur dan menempelkan gambar panjang-pendek



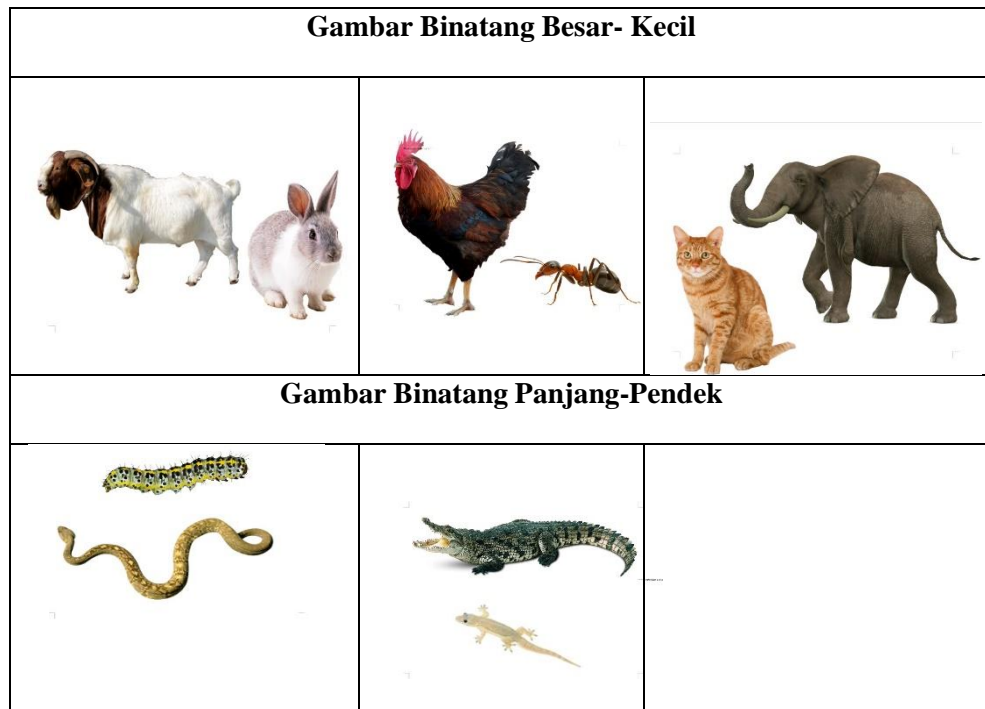
**Gambar 4.3 Papan Pengukur Panjang-Pendek**

- e. Papan pengukur (pungkur) berwarna putih dan pink digunakan untuk mengukur dan menempelkan gambar besar-kecil



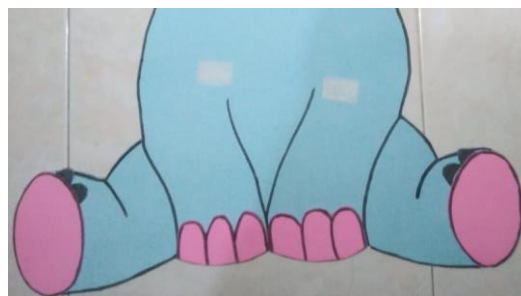
**Gambar 4.4 Papan Pengukur Besar-Kecil**

- f. Gambar yang digunakan objek mengukur untuk suatu benda menggunakan gambar (gajah, sapi, kambing, kucing, ular, ulat, buaya, capung, semut, ayam).



**Gambar 4.5 Gambar Objek Binatang**

- g. Dibagian badan Gajah terdapat perekat untuk menempel gambar jika selesai di ukur



**Gambar 4.6 Perekat Media Gajah Pungkur (papan-pengukur)**

### 3) Produksi Buku Pedoman Penggunaan

Buku Pedoman penggunaan didesain menggunakan canva.com dengan ukuran kertas A4 Potrait. Tujuanya buku pedoman penggunaan ini agar mengetahui cara penggunaan, langkah-langkah membuat produk, dan terdapat binatang yang belum diketahui oleh anak, mengenalkan ukuran besar-kecil, dan panjang-pendek



**Gambar 4.7 Sampul Buku Penggunaan Media Gajah Pungkur (papan-pengukur)**

- 4) Langkah-Langkah Pembuatan Media Gajah Pungkur (papan pengukur)
  - a) Siapkan alat dan bahan.
  - b) Buatlah ukuran lingkaran besar untuk bagian dari kepala dan sedikit lekukan untuk dibagian mulut.
  - c) Potonglah pola tersebut sehingga membentuk kepala gajah.
  - d) Buatlah bentuk telinga, sesuaikan dengan bentuk kepala gajah, kemudian potong.
  - e) Buatlah bentuk pola badan dan bagian kaki gajah, kemudian potong pola tersebut.
  - f) Jangan lupa membuat hidung, mata, kuku tangan dan kaki.
  - g) Tempelkan perekat dibagian badan gajah.
  - h) Print dan laminating berbagai macam gambar binatang (gajah, sapi, kambing, buaya, ular, ulat, capung, semut, kelinci, capung)

kemudian gunting dan tempelkan perekat disisi belakang agar bisa ditempel dibadan gajah.

- i) Setelah semuanya jadi, media Gajah Pungkur (papan pengukur) berukuran 50cm x 20 cm
- j) Beri lubang agar bisa digantung, dan berikan pita yang menarik.
- k) Media siap digunakan.

#### 5) Petunjuk Penggunaan

- a) Siapkan media Gajah Pungkur (papan pengukur).
- b) Demonstrasikan kepada anak mengenai gambar binatang apa saja yang ada.
- c) Kemudian suruh mereka untuk mengikuti dan menyebutkan.
- d) Guru mendemonstrasikan ciri binatang yang berkembang biak dengan cara bertelur dan melahirkan supaya anak memahami.
- e) Anak diminta mengukur hewan yang mempunyai bentuk panjang-pendek, besar-kecil seperti bentuk hewan yang ada di kehidupan nyata.
- f) Anak diminta mengukur hewan yang memiliki ukuran besar-kecil, untuk memberikan pengetahuan konsep besar-kecil, dan panjang-pendek.
- g) Setelah anak mengetahui sesuai dengan ukuran, selanjutnya anak menempelkan dipapan pengukur besar-kecil, dan penjang-pendek.
- h) Anak memahami tentang konsep pengukuran.

#### **4. Data Validasi Produk Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur)**

Data validasi produk pengembangan media gajah pungkur (papan pengukur) dilakukan pada tiga tahap. Tahap pertama data diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media gajah pungkur (papan pengukur) yang dilakukan oleh ahli materi yaitu dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Tahap kedua data diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan alat permainan edukatif petak pintar yang dilakukan oleh ahli desain alat permainan edukatif yaitu dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD). Tahap ketiga data diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan media gajah pugkur (papan pengukur) yang dilakukan oleh ahli pembelajaran atau guru Kelompok A TK Muslimat NU Maslakul Huda. Berikut hasil validasi ahli materi, ahli desain alat permainan edukatif, ahli pembelajaran atau guru.

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

**Tabel 4.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran**

Presentase (%)	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, ahli media, dan ahli praktisi.

**a. Hasil Validasi Ahli Materi**

Peneliti menetapkan validator ahli materi untuk menilai angket kevalidan media yang dikembangkan. Validasi ahli materi dilakukan oleh Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyan dan Keguruan dari Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yaitu Ibu Imro'atul Hayyu Ervantinni, M.Pd. Hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi**

NO	Kriteria Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Tingkat Kevalidan	Kategori
1	Dapat membantu siswa dalam belajar pengukuran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Direvisi
2	Kesesuaian materi dengan media Gajah Pungkur (Papan Pengukur)	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Direvisi
3	Dapat mendorong antusias siswa dalam pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Direvisi
4	Membantu kelancaran proses pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Direvisi
5	Kesesuaian gambar dengan tema pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Direvisi
6	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	80%	Valid	Tidak Direvisi
7	Kesesuaian dengan kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku	4	5	80%	Valid	Tidak Direvisi

8	Kemudahan dalam memahami materi	4	5	80%	Valid	Tidak Direvisi
9	Memudahkan siswa untuk mengenalkan ukuran	4	5	80%	Valid	Tidak Direvisi
10	Sesuai dengan cakupan bidang perkembangan anak	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Direvisi
<b>Jumlah Skor</b>		<b>45</b>	<b>50</b>	<b>900%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Revisi sesuai saran</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,5</b>	<b>5</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Valid</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>	5	50%
<b>Valid</b>	5	50%

Tabel 4.2 dan 4.3 Menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi sebesar 50% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 2, 3, 5, 10. Sedangkan 50% dinyatakan valid, yaitu pada item 4, 6, 7, 8, 9.

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

Peneliti menetapkan validator ahli media untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Ahli media dilakukan Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yaitu ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd. Hasil validasi dapat dilihat oleh berikut.

**Tabel 4.4 Hasil Penilaian Validasi Ahli Media**

<b>NO</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	$\sum x$	$\sum xi$	<b>P (%)</b>	<b>Tingkat Kevalidan</b>	<b>Kategori</b>
1	Media memiliki bahan yang awet dan tahan lama	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak direvisi
2	Ketepatan ukuran media Gajah Pungkur (papan pengukur)	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
3	Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur) memiliki desain menarik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak direvisi
4	Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak direvisi
5	Media dibuat dapat multi guna yang dapat digunakan untuk berbagai aspek perkembangan	4	5	80%	Valid	Tidak direvisi
6	Gambar binatang menarik bagi anak	4	5	80%	Valid	Tidak direvisi
7	Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana	4	5	80%	Valid	Tidak direvisi
8	Media dapat digunakan secara individual, kelompok maupun klasikal	4	5	80%	Valid	Tidak direvisi
9	Bahan mudah di dapat dilingkungan sekitar	4	5	80%	Valid	Tidak direvisi
10	Tidak menggunakan bahan yang membahayakan bagi anak	4	5	80%	Valid	Tidak direvisi
11	Media dapat mengenalkan konsep pengukuran	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
12	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
13	Kesenangan dalam mengenal binatang	3	5	60%	Cukup Valid	Perlu direvisi
14	Keawetan (kuat dan tahan lama) dalam penggunaan media	4	5	80%	Valid	Tidak direvisi
15	Kemudahan dalam melakukan aktivitas belajar	4	5	80%	Valid	Tidak direvisi



<b>Jumlah Skor</b>	<b>59</b>	<b>75</b>	<b>1.180%</b>	<b>Valid</b>	<b>Revisi sesuai saran</b>
<b>Rata-rata Skor</b>	<b>3,93</b>	<b>4</b>	<b>78.6%</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 4.5 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Media**

<b>Tingkat Validitas</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>Sangat Valid</b>	3	20%
<b>Valid</b>	8	53,3%
<b>Cukup Valid</b>	4	26,6%

Tabel 4.4 dan 4.5 Menunjukkan bahwa hasil validasi ahli media sebesar 20% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 3, 4. Sedangkan 53,3% dinyatakan valid, yaitu pada item 5, 6, 7, 8, 9, 10, 14, 15. Sedangkan 26,6% dinyatakan cukup valid pada item 2, 11, 12, 13.

### **c. Hasil Validasi Ahli Praktisi**

Peneliti menetapkan validator ahli praktisi untuk menilai tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Ahli praktisi dilakukan oleh guru di kelompok A di TK Muslimat NU Maslakul Huda yaitu Ibu Najiatin, S.Pd. Hasil validasi ahli praktisi dapat dilihat berikut:

**Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Praktisi**

NO	Kriteria Penilaian	$\sum x$	$\sum xi$	P (%)	Kriteria Kevalidan	Kategori
1	Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur) untuk mengenalkan konsep pengukuran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Gambar pada papan pengukur disajikan dengan menarik	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Kejelasan gambar binatang (besar-kecil, panjang-pendek)	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian dengan tujuan dan fungsi sarana	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Media pembelajaran aman digunakan	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Media dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Anak dapat mengetahui berbagai macam binatang	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
8	Anak dapat menyebutkan berbagai macam ukuran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
9	Anak mampu menyebutkan nama hewan	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
10	Anak memahami cara penggunaan media	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
11	Anak dapat menempelkan gambar binatang pada papan ukur	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
12	Anak dapat mengetahui macam ukuran ukuran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
13	Anak senang dengan materi pembelajaran	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
14	Anak dapat mengenali perbedaan ukuran	4	5	80%	Valid	Tidak Revisi
15	Anak dapat mengklasifikasi benda (besar-kecil, panjang-pendek)	5	5	100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
<b>Jumlah Skor</b>		<b>70</b>	<b>75</b>	<b>1.400%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>
<b>Rata-rata Skor</b>		<b>4,66</b>	<b>5</b>	<b>93,3%</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Revisi</b>

Data yang tertera dalam tabel adalah hasil dari perhitungan dengan

menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan :

- P = Persentase Kelayakan  
 $\sum x$  = Jumlah skor total jawaban validator (nilai nyata)  
 $\sum xi$  = Jumlah skor total jawaban tertinggi (nilai harapan)

**Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Tingkat Validitas Ahli Praktisi**

Tingkat Validitas	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Valid	10	66,7%
Valid	5	33,3%

Tabel 4.6 dan 4.7 Menunjukkan bahwa hasil validasi ahli praktisi sebesar 66,7% dinyatakan sangat valid, yaitu pada item 1, 2, 4, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 15. Sedangkan 33,3% dinyatakan valid, yaitu pada item 3, 7, 8, 9, 14.

## 5. Revisi Hasil Uji Coba Validasi Ahli

Berdasarkan kritik, saran dan masukan pada proses validasi didapatkan data yang berkaitan dengan kekurangan dan kelemahan dari media Gajah Pungkur (papan pengukur). Kemudian produk tersebut mengalami proses perbaikan untuk mendapatkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk usia 3-4 tahun.

### a. Revisi Hasil Validitas Ahli Materi



**Tabel 4.8 Komentar dan saran validator**

Nama Validator	Komentar dan saran
Imro'atul Hayyu Ervantinni, M.Pd	<ol style="list-style-type: none"> <li>Masih banyak kesalahan penulisan baku sesuai EYD</li> <li>Penulisan buku media Gajah Pungkur (papan pengukur) diganti dengan buku pedoman media Gajah Pungkur (papan pengukur)</li> </ol>

Berdasarkan komentar saran dan diatas, maka ada beberapa tambahan materi untuk disampaikan kepada anak saat pembelajaran menggunakan media Gajah Pungkur (papan pengukur). Hal tersebut sebagai pertimbangan apakah produk tersebut layak digunakan peneliti atau tidak sebagai penyempurna produk. Dalam hal ini perbaikan memerlukan revisi sebagai berikut:

- 1) Pertama dilakukan pada tanggal 23 September 2021 dengan memperbaiki kesalahan baku disesuaikan dengan EYD, dan pada cover buku panduan media penulisannya diperbaiki.
- 2) Kedua dilakukan pada tanggal 27 September 2021 hasilnya disetujui oleh ahli materi Ibu Imro'atul Hayyu Ervantinni, M.Pd.

**Tabel 4.9 Revisi Produk**

Poin yang harus direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Masih banyak kesalahan penulisan baku sesuai EYD</li> <li>2. Memperbaiki penulisan Cover buku penggunaan media Gajah Pungkur (papan pengukur)</li> </ol>		

**b. Revisi Hasil Validasi Media**

**Tabel 4.10 Komentar dan saran validator**

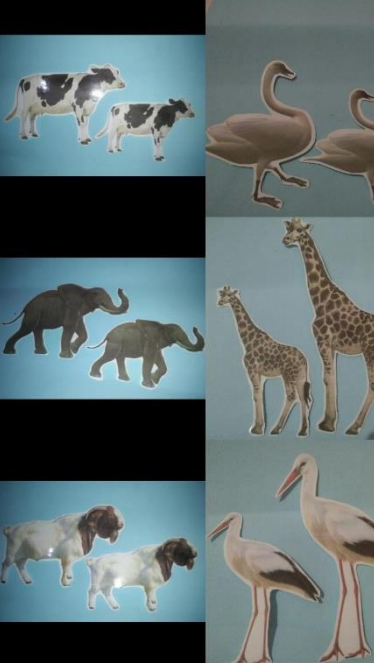

Nama Validator	Komentar dan saran
Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd	1. Sesuaikan gambar binatang dengan binatang yang sesungguhnya

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

Gajah Pungkur (papan pengukur). Hal tersebut sebagai pertimbangan apakah produk tersebut layak digunakan peneliti atau tidak sebagai penyempurna produk. Dalam hal ini perbaikan memerlukan revisi sebagai berikut:

1. Pertama dilakukan pada tanggal 22 September 2021 dengan menyesuaikan gambar binatang dengan binatang yang sesungguhnya.
2. Kedua dilakukan pada tanggal 27 September 2021 hasilnya disetujui oleh ahli media Ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso. M.Pd.

Tabel 4.11 Revisi Produk

Poin yang Harus direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
<p>Menyesuaikan gambar binatang dengan binatang yang sesungguhnya.</p>		

### c. Revisi Hasil Validitas Praktisi

**Tabel 4.12 Komentar dan saran validator**

Nama Validator	Komentar dan saran
Najiatin, S.Pd	1. Media ini bisa mengenalkan ukuran pada anak, khususnya pada ukuran besar-kecil dan panjang-pendek. Sehingga anak semangat dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan komentar saran dan diatas, maka ada beberapa tambahan materi untuk disampaikan kepada anak saat pembelajaran menggunakan media Gajah Pungkur (papan pengukur). Hal tersebut sebagai pertimbangan apakah produk tersebut layak digunakan peneliti atau tidak sebagai penyempurna produk. Dalam hal ini perbaikan memerlukan revisi sebagai berikut: dilakukan Validasi pada tanggal 18 September 2021. Hasilnya disetujui oleh Ahli Praktisi oleh Ibu Najiatin, S.Pd.

### B. Penerapan Media Pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur)

Penerapan media Gajah Pungkur (papan pengukur) melibatkan anak usia 3-4 tahun di TK Muslimat NU Maslakul Huda. Penerapan media ini dilakukan setelah produk mendapat kelayakan dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi sehingga produk layak untuk diuji cobakan dilapangan. Penerapan media Gajah Pungkur (papan pengukur) melibatkan anak usia 3-4 tahun di TK Muslimat NU Maslakul Huda dilakukan penelitian sebanyak 1 kali, yaitu penelitian uji coba kelompok kecil. Langkah terakhir setelah melakukan uji coba lapangan pada kelompok kecil adalah penyempurnaan produk akhir.

## 1. Uji Coba Kelompok Kecil

Penerapan uji coba kelompok kecil media Gajah Pungkur (papan pengukur) yang berisi materi tentang binatang dengan membuat aktivitas pembelajaran menjadi 3 macam yaitu dengan kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pembelajaran ini berpusat pada anak dengan memberikan kesempatan anak seluas-luasnya aktif dalam proses pembelajaran. Penerapan uji coba kelompok kecil pada media Gajah Pungkur (papan pengukur) meliputi proses mengamati, sampai mendemostrasikan media agar anak selalu aktif dalam pembelajaran. Media Gajah Pungkur (papan pengukur) masih asing bagi anak usia 3-4 tahun. Karena peneliti menggunakan media pembelajaran baru untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan awal dilakukan setelah anak masuk didalam kelas diawali dengan salam, membaca sholawat, membaca surat pendek, dan menyayikan lagu islami.

Kegiatan inti setelah kegiatan awal, peneliti melakukan tanya jawab dengan anak terkait dengan materi yang akan disampaikan, hal ini untuk mengetahui pengetahuan anak. setelah tanya jawab peneliti mendemostrasikan dengan media Gajah Pungkur (papan pengukur). Setelah menyampaikan materi dengan cara mendemostrasi peneliti melakukan tanya jawab lagi dengan anak. selanjutnya anak mengerjakan penugasan tentang mengenal konsep pengukuran dengan tema binatang dengan menggunakan media Gajah Pungkur (papan pengukur).

Kegiatan penutup, peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak hari ini selama kegiatan berlangsung, melakukan *recalling*, dan diakhiri dengan salam.



Uji coba lapangan pada kelompok kecil menggunakan media Gajah Pungkur (papan pengukur) melibatkan 6 anak usia 3-4 tahun di TK Muslimat NU Maslakul Huda. Pengisian lembar penilaian dibantu oleh peneliti dengan cara observasi atau pengamatan.

Hasil dari uji coba lapangan pada kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek yang Diamati	Nama Anak						Skor
		Abid	Navia	Jabbar	Naura	Raihan	Rania	
1.	Anak mampu menggunakan media pembelajaran yang telah disediakan	1	1	1	1	1	1	6
2.	Anak mampu mengukur dan mengetahui perbedaan ukuran gambar besar-kecil	0	1	1	1	1	0	4
3.	Anak mampu mengukur dan mengetahui perbedaan ukuran gambar panjang-pendek	1	1	1	1	0	0	4
4.	Anak dapat menyebutkan binatang yang ada dalam media Gajah Pungkur (papan pengukur)	1	1	1	0	1	1	5
5.	Anak dapat menempelkan benda yang telah diukur pada papan pengukur besar - kecil dan panjang - pendek	1	1	1	1	0	1	5
<b>Jumlah Penilaian Seluruh Anak</b>								<b>24</b>
<b>Persentase</b>								<b>80%</b>

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

$$x = \frac{24}{30} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan tabel 4.8 penilaian pada anak uji coba kelompok kecil media Gajah Pungkur (papan pengukur) didapatkan hasil bahwa jumlah penilaian 24 dari jumlah skor penilaian 30. Jumlah skor tersebut dipersentasekan sehingga didapatkan hasil 80% dapat dikatakan media Gajah Pungkur (papan pengukur) “Layak/Sangat Baik”.

## **2. Revisi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

Setelah dilakukanya uji coba kelompok kecil terhadap 6 anak usia 3-4 tahun, media Gajah Pungkur (papan pengukur) sudah Layak/Sangat Baik maka tidak perlu dilakukan adanya revisi.

## **3. Penyempurnaan produk akhir**

Dari hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada media Gajah Pungkur (papan pengukur) sudah layak dan sangat baik digunakan untuk pembelajaran di anak usia 3-4 tahun. Sehingga media Gajah Pungkur (papan pengukur) tidak mengalami perbaikan atau revisi.

Deskripsi produk akhir dari media Gajah Pungkur (papan pengukur) dibagi menjadi dua ketegori yaitu secara fisik atau substansi.

### **a. Spesifikasi Secara Fisik**

Media Gajah Pungkur (papan pengukur) berukuran 50 x 20 cm yang memiliki beberapa komponen sebagai berikut:

- 1) Media Gajah Pungkur (papan pengukur) dikemas dengan bentuk Gajah sebagai papan pengukur.
- 2) Media Gajah Pungkur (papan pengukur) terdapat perekat di badan gajah untuk menempelkan berbagai binatang yang sudah diukur.

3) Buku panduan media Gajah Pungkur (papan pengukur) untuk orang tua dan pendidik dengan ukuran kertas A4 *potrait*.

b. Spesifikasi Secara Substansi

Media Gajah Pungkur (papan pengukur) memuat isi tentang mengenal konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek), mengetahui ciri perkembangan hewan. Mengacu pada konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan tentang Produk

Produk pengembangan media Gajah Pungkur (papan pengukur) dikembangkan dan dikaji melalui proses yang panjang mulai dari analisis kebutuhan produk, membuat rancangan media, hingga hasil produk yang telah divalidasi untuk memperoleh hasil yang maksimal. Uji coba dilakukan dengan ahli materi, ahli media, ahli praktisi, dan uji coba kelompok kecil. Penelitian ini terbatas karena pandemi covid 19 sehingga tidak melakukan uji kelompok besar.

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

1. Pengembangan ini menghasilkan produk yang berupa media pembelajaran Gajah Pungkur (papan pengukur). Media Gajah Pungkur (papan pengukur) dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan R&D dari *Borg and Gall* dengan serangkaian uji validasi ahli serta uji coba. Produk ini telah memiliki komponen sebagai media pembelajaran dengan kriteria valid. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menambah keberagaman media pada proses pembelajaran konsep pengukuran anak usia 3-4 tahun.
2. Penerapan media Gajah Pungkur (papan pengukur) dilakukan dengan melihat pemahaman konsep pengukuran pada anak usia 3-4 tahun. Hasil pengamatan menunjukkan anak mampu memahami konsep pengukuran dengan bantuan media Gajah Pungkur (papan pengukur). Media Gajah Pungkur (papan

pengukur) bisa digunakan untuk anak usia 3-4 tahun dalam mengenalkan konsep pengukuran anak.

## **B. Saran Pemanfaatan Produk**

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

1. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya
  - a. Diharapkan dapat menyempurnakan produk media Gajah Pungkur (papan pengukur) yang telah dikembangkan dan lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa.
  - b. Diharapkan dapat memproduksi media yang lebih banyak, dapat menemukan bahan yang mudah dan murah.
  - c. Media Gajah Pungkur (papan pengukur) dapat dijadikan rujukan untuk penelitian selanjutnya mengenai bagaimana pengaruh media Gajah Pungkur (papan pengukur) terhadap anak, dan berapa usia yang tepat untuk mengetahui cara mengukur menggunakan satuan.

2. Bagi tenaga pengajar

Diharapkan dapat memanfaatkan media Gajah Pungkur (papan pengukur) sebagai media yang dapat menyenangkan bagi anak.

3. Bagi Instansi Pendidikan Terkait

Lembaga TK Muslimat NU Maslakul Huda, media Gajah Pungkur (papan pengukur) dapat menjadi penunjang saat melakukan akreditasi di sekolah dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardhana, W. (2001). *Konsep Penelitian Pengembangan dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.
- Arief S Sadiman. (1990). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Cv Rajawali.
- Arikunto. (2003). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Badru, Z., & Cucu, E. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. UPI.
- BBC Wildlife. (n.d.). *Elephant guide: Species facts and best places to see in the wild*. Discover Wildlife. Retrieved September 14, 2021, from <https://www.discoverwildlife.com/animal-facts/mammals/facts-about-elephants/>
- Clements, D. H., & Sarama J. (2014). *Learning and teaching early math: The learning trajectory approach*. Ny: Routledge.
- Handayani, S. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Memperkenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. 4*.
- John W Santrock. (2019). *Masa Perkembangan Anak*. Salemba Humanika.
- Kompas, K. C. (2019, December 4). *Skor PISA Terbaru Indonesia, Ini 5 PR Besar Pendidikan pada Era Nadiem Makarim Halaman all*. KOMPAS.com. <https://edukasi.kompas.com/read/2019/12/04/13002801/skor-pisa-terbaru-indonesia-ini-5-pr-besar-pendidikan-pada-era-nadiem-makarim>
- KW, L. (2011). *Konsep matematika untuk anak usia dini* (No. 22; Issue 22). Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan

Masyarakat: Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga.

<http://repositori.kemdikbud.go.id/575/>

Mukhtar, L., Zukhairiana, R. Z., & Muhammad, A. (2014). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Kencana.

Novikasari, I. (2016). Matematika dalam program pendidikan anak usia dini (PAUD). *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 3(1), 1–20.

Nusa Putra. (2011). *Research and Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. PT Rajagrafindo Persada.

Pebriyanti, K. D. (2014). Pengenalan Matematika Permulaan dengan Konsep Pengukuran Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Kartika XVII-17 Sintang. *FKIP UNTAN*, 3, 2.

*Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.pdf*. (n.d.).

Google Docs. Retrieved May 19, 2021, from [https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvRzBBUkNldEpLSUU/view?usp=sharing&usp=embed\\_facebook](https://drive.google.com/file/d/0B18mXGGKnIqvRzBBUkNldEpLSUU/view?usp=sharing&usp=embed_facebook)

Platas, L. M. (2018). *Measuring Up! Measurement in the Preschool Classroom / Development and Research in Early Math Education*. <https://dreme.stanford.edu/news/measuring-measurement-preschool-classroom>

Purnomo, Y. W. (2015). *Pembelajaran Matematika Untuk PGSD Bagaimana Guru Mengembangkan Penalaran Proporsional Siswa*. PT Gelora Aksara Pratama.

Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Alfabeta.

- Seefeldt, C., & Barbara A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- The Conversation & Graeme Shannon. (2021). *Mengapa Gajah Punya Gading, Sains Menjelaskan*.
- Thompson, T. D., & Preston, R. V. (2004). Measurement in the Middle Grades: Insights from NAEP and TIMSS. *Mathematics Teaching in the Middle School*, 9(9), 514–519. <https://doi.org/10.5951/MTMS.9.9.0514>
- Usep Kurniawan. (2006). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Vol. 1–5–6). Gunung Samudera.



# LAMPIRAN

## 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](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : 1058/Un.03.1/TL.00.1/01/2021 29 Maret 2021  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada  
Yth. Kepada TK Muslimat NU Maslakul Huda  
di  
Jl. Kalbakal No. 382 Dengok Kandangsemangkon-Paciran-Lamongan

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

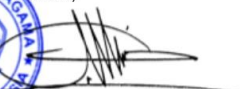
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Desi Fatmawati  
NIM : 17160031  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini - S1  
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2020/2021  
Judul Skripsi : **"Pengembangan Media Gajah Pungkur (papan pengukur) Dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 5-6 Tahun"**  
Lama Penelitian : **April 2021** sampai dengan **Juni 2021**

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

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

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dekan,  
  
Dr. H. Agus Maimun, M.Pd  
NIP. 19650817 199803 1 003

Tembusan :

1. Yth. Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini - S1
2. Arsip

## Lampiran 2. Surat Balasan Penelitian



**YAYASAN PENDIDIKAN MUSLIMAT NU**  
Akte Notaris: Yudo Paripurno, S.H. No. 31 Tanggal 07 Juli 1986  
SK. Kemenkumham Nomor AHU -5181.1H104 TAHUN 2011  
**TAMAN KANAK KANAK MUSLIMAT NU**  
**MASLAKUL HUDA**  
DENGOK KANDANGSEMANGKON PACIRAN LAMONGAN



Alamat : Jl. Kalbakal No.382 Dengok Paciran Lamongan 62264 Telp. (0322) 666848

### SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN SKRIPSI

Nomor: TK.MH/26/E-21/V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANI INAYATI, S.Pd  
NUPTK : 1459760663300002  
Jabatan : Kepala TK Muslimat NU Maslakul Huda

Memberikan izin untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi mahasiswa jurusan PIAUD Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

“Pengembangan Media Gajah Pungkur (papan pengukur) Dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 5-6 Tahun”.

Data mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Desi Fatmawati  
Nomor Induk Mahasiswa : 17160031  
Jurusan/Semester : PIAUD Strata 1/ Semester VIII  
Waktu Penelitian : 24 April sampai 15 Juni 2021

Demikian surat izin melaksanakan penelitian ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala TK Muslimat NU Maslakul Huda



**ANI INAYATI, S.Pd**

NUPTK: 1459760663300002

### Lampiran 3. Surat Permohonan Validator Ahli Materi



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://tarbiyah.uin-malang.ac.id email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : B- 4187 /Un.03/FITK/PP.00.9/09/2021 15 September 2021  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
**Imroatul Hayyu Ervantinni, M.Pd**  
di –  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Desi Fatmawati  
NIM : 17160031  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur) dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 5 – 6 Tahun  
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, 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 disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**



a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002

## Lampiran 4. Surat Permohonan Validator Ahli Media



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

Nomor : B-4188 /Un.03/FITK/PP.00.9/09/2021 15 September 2021  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.  
**Sandy Tegariani Putri Santoso, M.Pd**  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Desi Fatmawati  
NIM : 17160031  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur) dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 5 – 6 Tahun  
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, 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 disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Muhammad Walid, M.A.  
NIP. 197308232000031002

## Lampiran 5. Surat Permohonan Validator Ahli Praktisi



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://tarbiyah.uin-malang.ac.id. email : fitk@uinmalang.ac.id

Nomor : B- 4140/Un.03/FITK/PP.00.9/09/2021 15 September 2021  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

Kepada Yth.  
**Najiatin, S.Pd**  
di -  
Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Desi Fatmawati  
NIM : 17160031  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Gajah Pungkur (Papan Pengukur) dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 5 – 6 Tahun  
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, 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 disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dekan  
  
Dr. H. Nur Ali, M.Pd  
NIP. 19650403 199803 1 001P

## Lampiran 6. 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://tarbiyah.uin-malang.ac.id>. email : [psg\\_uinmalang@ymail.com](mailto:psg_uinmalang@ymail.com)

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

Nama : Desi Fatmawati  
NIM : 17160031  
Judul : Pengembangan Media Gajah Pungkur (papan pengukur)  
Dalam Mengenalkan Konsep Pengukuran Anak Usia 3-4  
Tahun  
Dosen Pembimbing : Rikza Azharona Susanti, M.Pd  
NDT : 19890805 20160801 2 017

No	Tgl/Bln/Thn	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1	08- 10 -20	Konsultasi terkait judul skripsi	
2	24- 12- 20	Bimbingan bab 1 2 3	
4	15- 03- 20	Instrumen	
5	18- 06- 21	Revisi bab 1 2 3	
6	15- 11- 21	Sedikit revisi media	
7	17- 11- 21	Instrumen validasi	
8	01- 10- 21	Bimbingan bab 4	

9	04- 10- 21	Revisi bab 4. Sekaligus bimbingan bab 5	
10	06- 10- 21	Bimbingan bab 6	

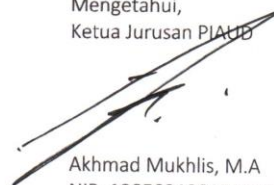
Malang, 11 Oktober 2021

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing



Rikza Azharona Susanti, M.Pd  
NDT. 19890805 20160801 2 017

Mengetahui,  
Ketua Jurusan PIATUB



Akhmad Mukhlis, M.A  
NIP. 19850212015031003



## Lampiran 7. Instrumen Pengumpulan Informasi



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://tarbiyah.uin-malang.ac.id> email : [psg\\_uinmalang@ymail.com](mailto:psg_uinmalang@ymail.com)

---

### INSTRUMEN WAWANCARA

#### DI TK MUSLIMAT NU MASLAKUL HUDA

TAHUN AJARAN 2020/2021

Narasumber : Ani Inayati, S.Pd

Daftar Pertanyaan :

1. Berapakah jumlah peserta didik usia 3-4 tahun di TK Muslimat NU Maslakul Huda? 38 Anak.
2. Apa saja kemampuan anak yang dikembangkan di TK Muslimat NU Maslakul Huda? Biasanya kemampuan anak yang paling menonjol untuk dikembangkan itu fisik motorik, tetapi guru juga mengembangkan ke 6 aspek perkembangan anak.
3. Adakah materi pembelajaran yang masih sulit diajarkan terhadap peserta didik? Ada, untuk mengenalkan konsep pengukuran yang termasuk pada aspek perkembangan logis matematis anak masih rendah, anak masih kebingungan mengenai bentuk suatu ukuran. Seperti: Besar-kecil, Panjang-pendek.
4. Apakah ada kendala dalam kegiatan pembelajaran? Kendalanya disekolah ini sangat minim adanya media pembelajaran yang mengenalkan konsep

pengukuran.biasanya kalau pembelajaran guru hanya menggunakan LKA sebagai acuan pengembangan anak.

5. Perlukah materi tersebut dibuatkan media pembelajaran? Sangat perlu dibuatkan karena sangat bermanfaat untuk guru dan juga anak.
6. Terkait media yang akan diterapkan, apakah media tersebut belum sama sekali diterapkan di TK Muslimat NU Maslakul Huda? Sama sekali belum ada media untuk mengenalkan konsep pengukuran anak.

Kepala Sekolah,  
TK Muslimat NU Maslakul Huda



Ani Inayati, S.Pd

NUPTK. 1459760663300002

## Lampiran 8. Dokumentasi



Baris-berbaris



Masuk kelas, salim kepada guru



Kelompok Kecil



Observasi dan wawancara awal



Membantu menilai uji coba kelompok kecil



**Lampiran 9. Media Pembelajaran Gajah Pungkur (Papan Pengukur)**





## Lampiran 10. Buku Pedoman Penggunaan



### Pengembangan Produk Media Gajah Pungkur (papan pengukur)

#### Spesifikasi Produk

- Bahan utama media yang dipakai terbuat dari busa hati.
- Papan alas yang digunakan media tersebut bergambar gajah.
- Papan pengukur berwarna biru dan pink digunakan untuk mengukur panjang-pendek. Dan papan pengukur putih dan pink digunakan mengukur besar-kecil.
- Gambar-gambar yang digunakan untuk mengukur suatu benda tersebut menggunakan gambar binatang (jerapah, gajah, bangau, agsa, kambing, sapi)



7

### Langkah-langkah Pembuatan Media Gajah Pungkur (papan pengukur)

- Siapkan semua alat dan bahan
- Buatlah ukuran lingkaran besar untuk bagian dari kepala dan sedikit lekukan untuk bagian mulut.
- Potonglah pola tersebut sehingga menjadi bentuk kepala gajah
- Buatlah bentuk telinga, coba ukur dengan bentuk kepala gajah kemudian potong.
- Buatlah bentuk pola badan dan bagian kaki gajah, potonglah pola tersebut
- Jangan lupa membuat hidung, mata, mulut, kuku tangan, dan kaki



6

- Tempelkan perekat dibagian badan gajah
- Print dan laminating berbagai gambar binatang (gajah, jerapah, kambing, sapi, bangau, agsa) kemudian gunting dan tempelkan perekat disisi belakang agar bisa ditempel di badan gajah.
- Setelah semua jadi ukuran media tersebut berukuran 50 cm x 20 cm.
- Beri lubang atau lakban agar bisa digantung, dan berikan pita yang menarik
- Media siap digunakan.



7

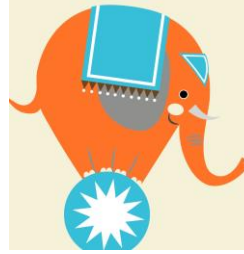
## Petunjuk Penggunaan Media Gajah Pungkur (papan pengukur)

1. Siapkan media papan pengukur yang berbentuk gajah.
2. Demonstrasikan kepada anak mengenai gambar binatang apa saja yang ada.
3. Lalu suruh mereka untuk mengikuti dan menyebutkan
4. Guru mendemonstrasikan gambar binatang yang berkembang biak dengan cara bertelur dan melahirkan supaya anak memahami.
5. Anak diminta mengukur hewan yang memiliki leher yang panjang-pendek untuk memberikan pengetahuan mengenai ukuran panjang-pendek.



8

4. Anak diminta mengukur hewan yang memiliki ukuran besar-kecil, untuk memberikan pengetahuan konsep panjang-pendek, dan besar-kecil.
5. Setelah anak mengetahui sesuai dengan klasifikasi, selanjutnya anak menempelkan di papan pengukur yang besar-kecil, dan panjang-pendek.
6. Anak memahami tentang konsep pengukuran.



9

## Lampiran 11. Biodata

### BIODATA MAHASISWA



#### A. Data Pribadi

Nama : Desi Fatmawati  
NIM : 17160031  
Tempat Tanggal Lahir : Lamongan, 15 Desember 1998  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Tahun Masuk : 2017  
Alamat : Jl. Kalbakal No 382 Dengok Kandangsemangkon-  
Paciran- Lamongan- Jawa Timur. Rt/Rw 001/007.  
62264  
No Telepon : 089688166262  
Email : [desi17160031@gmail.com](mailto:desi17160031@gmail.com)

#### B. Riwayat Pendidikan

2003-2006 : TK Muslimat NU Maslakul Huda  
2006-2011 : MI Maslakul Huda  
2011-2014 : MTs Maslakul Huda  
2014-2017 : MA Maslakul Huda  
20017-2021 : PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang