

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui proses pengembangan media dan kelayakan dari Media Bongkar Pasang Geometri Bahan Tanah Liat Untuk Mengetahui Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. Menggunakan metode R&D model ADDIE sebagai penelitian modifikasi produk yang sudah ada dengan mengembangkan sistem pembelajaran dari media Bongkar Pasang Geometri Berbahan Dasar Tanah Liat. Hasil dari penelitian ini metode penelitian R&D model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kelayakan atau kevalidan dari media tanah liat bentuk geometri berdasarkan validator mendapat persentase 77,5% dari ahli media yang mendapatkan tingkat kelayakan “Layak” pada kriteria skala likert. Pada ahli materi mendapatkan persentase 88,9”% dengan keterangan “sangat layak” sesuai skala likert. Pada uji coba lapangan yang pertama mendapatkan persentase 85,4% kategori “sangat layak” dari jumlah 7 anak pada saat kegiatan sekolah yang dibatasi jam pelajaran 2-3 jam saja sehari, selanjutnya uji coba lapangan kedua mendapatkan persentase 84,3% yang mendapatkan kategori “sangat layak” setelah uji coba produk pengembangan, kelayakan kemampuan berpikir simbolik kelompok kecil 1 dan 2 memperoleh persentase 97% dan 91%. Beberapa materi ada pada media mencakup 6 aspek perkembangan namun lebih fokus pada aspek kognitif yaitu kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK B Parengan, Maduran, Lamongan.

Kata kunci: Anak usia 5-6 tahun, Bongkar Pasang, Kemampuan Berpikir Simbolik, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the process of developing the media and the feasibility of Disassembling the Geometry of Clay Materials to Determine the Symbolic Thinking Ability of Children aged 5-6 Years. Using the R&D method of the ADDIE model as a research modification of an existing product by developing a learning system from the Clay-Based Geometry Disassembly media. The result of this research is the ADDIE model R&D research method with 5 stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The feasibility or validity of the geometric shape clay media based on the validator gets a percentage of 77.5% from media experts who get the eligibility level of Eligibility on the Likert scale criteria. Material experts get a percentage of 88.9% with a very decent description according to the Likert scale. In the first field trial, the percentage of 85.4% in the very feasible category of the number of 7 children during school activities was limited to only 2-3 hours of lessons a day, then the second field trial got a percentage of 84.3% who got the very feasible category. after testing the product development, the feasibility of the symbolic thinking ability of small groups 1 and 2 obtained a percentage of 97% and 91%, respectively. Some of the material in the media covers 6 aspects of development but focuses more on cognitive aspects

Keywords: Children aged 5-6 years, Disassembly, Symbolic Thinking Ability, Learning Media.