

PENGEMBANGAN MEDIA *WALL CHART* UNTUK MENSTIMULASI ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK RA ATH – THOORIQ KELOMPOK B TAHUN PELAJARAN 2018-2019

Fitri Apriliani¹, Ketut Pudjawan², Luh Putu Putrini Mahadewi³

Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: fitri.apriliani@undiksha.ac.id¹, ketut.pudjawan@undiksha.ac.id²,
lpp-mahadewi@undiksha.ac.id³

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran hanya menggunakan majalah sehingga anak merasa jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui rancang bangun pengembangan media media *wall chart* (bagan dinding), (2) mengetahui hasil validasi media *wall chart* (bagan dinding), (3) menguji efektivitas media *wall chart* (bagan dinding) dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak RA Ath-Thooriq kelompok B tahun pelajaran 2018-2019. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, metode pencatatan dokumen, kuesioner dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar pencatatan dokumen, lembar kuesioner, dan pedoman observasi. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial (uji-t). Hasil penelitian sebagai berikut: (1) Rancang bangun media *wall chart* melalui tahap pengembangan ADDIE meliputi lima tahapan, yaitu (a) *analysis* (analisis), (b) *design* (perancangan), (c) *development* (pengembangan), (d) *implementation* (implementasi), (e) *evaluation* (evaluasi). (2) Hasil dari validasi media *Wall chart* (bagan dinding) berdasarkan dari hasil *review* ahli dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari *review* ahli isi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran yaitu 92,30%, 94,28%, dan 97,33%. Berdasarkan dari hasil uji coba produk dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan yaitu 92,66%, 95% dan 98,81%. (3) efektivitas *wall chart* menunjukkan rata-rata nilai *pre-test* 33,52 dan nilai *post-test* 40,69. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil $t_{hitung} (9,521) > t_{tabel} (2,015)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media *wall chart* (bagan dinding) tema “Negaraku”. Dengan demikian, media *wall chart* efektif meningkatkan aspek perkembangan kognitif siswa RA Ath-Thooriq Kelompok B.

Kata kunci: ADDIE, Pengembangan, *Wall Chart*

Abstract

The background is research that is only using magazines so that children feel bored. This research aims to: (1) knowing the design wall chart development, (2) knowing the results of validation media wall chart, (3) the effectiveness of wall chart media in stimulating cognitive development of RA Ath - Thooriq children in group B in the school year 2018-2019. This type of research is development. Data collection is done by interview method, method of recording documents, questionnaires and observations. The data collection instrument used is interview sheets, document recording sheets, questionnaire and observation sheets. Analysis of the data used is qualitative, quantitative, and inferential statistics (t-test). (1) The design of wall chart media through the ADDIE development

stage includes five stages analysis, design, development, implementation, evaluation). (2) Results of Wall chart media validation based on the results of the expert review very good qualified. Percentage of achievement level from expert of content, instructional design, and instructional media were 92,30%, 94,28%, and 97,33%. Based on the results of the trial the product is very good qualified. Percentage of achievement levels from individual, small group and field trials were 92,66%, 95% and 98,81%. (3) The effectiveness of the wall chart shows the average pre-test value of 33,52 and the post-test value of 40,69. After calculating using the t-test the results obtained t count (9,521) > t table (2,015) so that H₀ is rejected and H₁ is accepted. There are significant differences before and after using theme wall chart media "My Country". Thus, the development of a wall chart has an effect on cognitive development in RA Ath-Thooriq students in Group B.

Keywords: ADDIE, Development, Wall Chart

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan anak bangsa. Apabila pendidikan ini gagal maka akan sulit dibayangkan untuk mencapai kemajuan suatu negara. Pembelajaran bukanlah hal yang mudah dan remeh untuk dilaksanakan, terutama pembelajaran yang ada di tingkat pendidikan anak usia dini. Pada masa ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah "suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). Sesuai dengan hal tersebut pendidikan anak usia dini merupakan pondasi dasar pembelajaran yang akan mengoptimalkan segala potensi yang dimiliki anak.

Usia dini sering kali disebut sebagai masa emas Menurut Trianto (2011: 6) "salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan". Masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral dan nilai-nilai agama (Depdiknas, 2007: 1). Sehingga dalam masa ini seluruh aspek ini harus dikembangkan secara maksimal.

Pelaksanaan pembelajaran di PAUD di kenal dengan selogan "belajar melalui bermain" dikarnakan berbagai perkembangan terjadi pada saat anak bermain, Pernyataan ini didukung dengan pendapat

Trianto (2011:28) pembelajaran bagi anak usia dini pada hakikatnya adalah "permainan, bahwa bermain adalah belajar, dimana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana social, mendapatkan kesempatan untuk bereksplorasi, mendeksripsikan perasaan, berkreasi dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupannya".

Jadi, biarkan anak bermain sebab pada dasarnya anak sedang belajar dan berkembang. Walaupun pembelajaran dilakukan dengan bermain, tetap membtuuhkan perencanaan pelaksanaan kegiatan agar tujuan lebih terarah.

Pembelajaran di RA Ath-Thooriq menerapkan Kurikulum 2013 PAUD atau lebih dikenal dengan istilah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema tertentu. Pembelajaran dalam satu tema akan mengkaitkan beberapa aspek perkembangan anak. Penentuan tema sangat terbuka, maksudnya satuan PAUD dapat menentukan tema sesuai dengan minat anak, situasi dan kondisi lingkungan,

serta kesiapan guru mengelola kegiatan. Dalam pembelajaran tematik sangat dibutuhkan media untuk mempermudah proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang No 14 Tahun 2005 Pasal 1 Ayat 1 “guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Upaya yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yakni menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak. Guru harus memahami secara utuh hakekat, sifat, dan karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana belajar yang memadai, tersedianya berbagai sumber belajar menarik dan mendorong anak untuk belajar.

Berdasarkan hal tersebut, maka seharusnya pemanfaatan media merupakan salah satu bagian yang harus mendapat perhatian guru sebagai fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media dijadikan perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak, akan tetapi media untuk anak usia dini lebih diutamakan media yang berwujud benda konkrit. Sesuai dengan pendapat Trianto (2011:10) mengatakan “kecenderungan belajar anak usia TK/RA memiliki tiga ciri, yaitu: konkrit, integrative dan hirarkis”. Konkrit yang dimaksud yakni dapat dilihat, didengar, dicium, diraba, diutak-atik dengan memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Integratif yang dimaksudkan anak memandang sesuatu yang dipelajari sebagai keutuhan, mereka belum bisa memilah-milah yakni dari hal umum ke bagian demi bagian. Hirarkis yang dimaksudkan yaitu berkembang secara bertahap mulai hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks.

Hasil observasi di RA Ath-Thooriq banyak guru yang terjebak dengan kegiatan yang monoton atau itu-itu saja sehingga

membuat siswa terlihat kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, Kejujuran siswa dalam menerima pengetahuan guru menyebabkan sebagian siswa lebih senang mengobrol dengan temannya. Guru hanya menggunakan majalah dan LKA dalam mengintegrasikan tema mingguan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, hal tersebut dikarenakan guru sulit mengembangkan media pembelajaran yang cocok untuk tema tertentu. Salah satu tema yang menurut guru susah untuk mengembangkan media yang cocok yaitu tema *Negaraku*. Karna pembahasan tema *negaraku* masih terbatas dalam penyampaian materinya kepada anak. Maka perlu ada pemecahan masalah tersebut salah satunya dengan mengembangkan media *wall chart* (bagan dinding) tema “*Negaraku*”. Media *wall chart* (bagan dinding) sendiri memiliki beberapa keunggulan, keunggulan media *wall chart* (bagan dinding) tidak hanya dalam bentuk gambar saja tetapi dilengkapi dengan tulisan, gambar berwarna dan tentunya menarik dan mudah dipahami oleh anak. Materi disajikan lebih terkonsep sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak.

Media *wall chart* (bagan dinding) sendiri telah dikembangkan oleh peneliti-peneliti sebelumnya diantaranya adalah penelitian Ningsih, dkk (2016) “Analisis keefektifan penggunaan media *wall chart* (bagan dinding) dengan pendekatan *fuzzy service Quality* dalam meningkatkan kemampuan Menulis karangan argumentasi siswa” dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan nilai gap antara menggunakan media *wall chart* dan tanpa menggunakan media *wall chart* yang cukup signifikan. Penelitian Fitriani (2017) “Penggunaan Media Pembelajaran *wall chart* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Smp Negeri 4 Langsa” Pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *wall chart* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar siswa kelas

VIII-8 di SMP N 4 Langsa. Sebelum diterapkannya media *wall chart*, persentase ketuntasan belajar yakni sebesar 8%, kemudian setelah dilaksanakan pembelajaran pada siklus I persentase ketuntasan meningkat menjadi 29% dan pada siklus II mengalami peningkatan lagi yaitu menjadi 79%.

Berdasarkan uraian diatas peneliti merencanakan mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Wall Chart (Bagan Dinding) Tema “Negaraku” Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak Ra Ath-Thooriq Kelompok B Tahun Pelajaran 2018-2019”**.

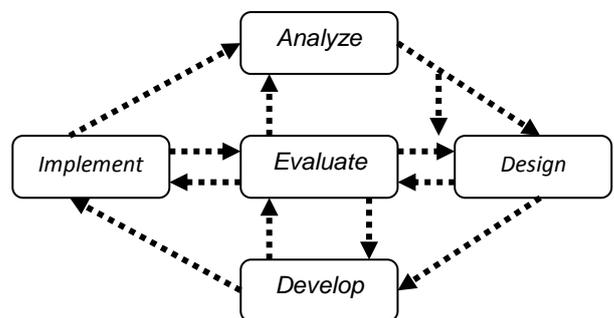
Berdasarkan pemaparan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media *wall chart* (bagan dinding) tema “Negaraku” untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak RA Ath-Thooriq kelompok B tahun pelajaran 2018-2019?; (2) Bagaimanakah hasil validasi media *wall chart* (bagan dinding) tema “Negaraku” dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak RA Ath-Thooriq kelompok B tahun pelajaran 2018-2019?; (3) Bagaimanakah efektivitas Penggunaan media *wall chart* (bagan dinding) tema “Negaraku” dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak RA Ath-Thooriq kelompok B tahun pelajaran 2018-2019?.

Berdasarkan rumusan masalah, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu: (1) mengetahui rancang bangun pengembangan media *wall chat* (bagan dinding), (2) mengetahui hasil validasi media *wall chat* (bagan dinding), (3) menguji efektivitas media *wall chat* (bagan dinding) dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak RA Ath-Thooriq kelompok B tahun pelajaran 2018-2019.

METODE

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media *wall chart*

(bagan dinding) ini adalah ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa, model ini memiliki langkah yang sederhana dan mudah diterapkan langkah-langkahnya dalam mengembangkan suatu produk untuk memecahkan masalah pembelajaran. Tegeh dkk (2014) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*); (2) perancangan (*design*); (3) pengembangan (*development*); (4) implementasi (*implementation*); dan (5) evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE
(Sumber: Tegeh, dkk, 2014)

Sesuai dengan model yang dipilih, pada tahap analisis hal yang dilakukan meliputi: wawancara dan observasi secara langsung di RA Ath-Thooriq Singaraja. Pada tahap desain yang dilakukan adalah pembuatan rancang bangun atau *storybord*, pembuatan rancang bangun ini bertujuan untuk mempermudah tampilan desain dan pengaturan tata letak konten di dalam media. Pada tahap pengembangan dilakukan mengumpulkan materi gambar yang akan digunakan, pembuatan desain gambar dengan bantuan *software Adobe Photoshop* dan *Corel Draw*, membuat desain media *wall chart* (bagan dinding) dengan materi gambar yang telah dikumpulkan, mebuat bentuk fisik media *wall chart* (bagan dinding). Pada tahap implementasi dilakukan validasi para ahli dan uji coba *Wall Chart* di RA Ath-Thooriq Singaraja. Pada tahap evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif pada tahapan pengembangan produk sesuai dengan model yang digunakan.

Pengembangan *Wall Chart* ini harus diuji tingkat validitasnya. Tingkat validitas diketahui melalui hasil analisis kegiatan uji coba yang dilaksanakan melalui dua tahap, yakni: (1) review oleh para ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran, (2) uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Pada penelitian pengembangan *Wall Chart* ini digunakan empat metode dalam pengumpulan data, yaitu: (1) wawancara, metode ini digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data berupa hasil analisis situasi awal dan masalah yang melatar belakangi dilakukannya penelitian, (2) Pencatatan dokumen, metode ini dimulai pada tahap analisis di RA Ath-Thororiq Singaraja. Dokumen yang dikumpulkan adalah silabus, RPPH, RPPM, Penilaian siswa serta catatan hasil wawancara serta mendeskripsikan laporan pengembangan produk *Wall Chart* sesuai dengan model pengembangan yang digunakan. (3) kuesioner, digunakan pada tahap penerapan untuk mengukur kelayakan produk yang telah dibuat baik itu pada tahap review dari para ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan siswa saat uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan, (4) observasi, metode ini digunakan untuk mengumpulkan data nilai dari hasil pengamatan aspek perkembangan kognitif siswa sebelum dan sesudah menggunakan *wall chart* (bagan dinding).

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman wawancara, lembar pencatatan dokumen, lembar kuesioner, dan pedoman observasi. Sebelum instrumen diujicobakan, butir-butir instrumen yang telah disusun terlebih dahulu dikonsultasikan dengan dua para ahli untuk dilakukan pengkajian setiap butir instrumen. Untuk mengetahui validitas butir pertanyaan hasil aspek perkembangan kognitif siswa terlebih dahulu instrumen akan diuji cobakan pada 22 orang responden dari RA Agung Jami' Singaraja

dikarnakan sekolah tersebut sudah mendapatkan materi/ tema pembelajaran "negaraku". Kemudian dianalisis untuk mengetahui (1) validitas (2) reabilitas, Setelah diketahui validitas, reliabilitas. pertanyaan yang valid akan digunakan pada uji efektivitas.

Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua, yaitu: (1) data kualitatif untuk rancang bangun dan validasi produk,

(2) data kuantitatif untuk validasi produk dan efektivitas produk. Data kualitatif dan kuantitatif diperoleh dari hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, hasil review ahli desain pembelajaran, hasil review ahli media pembelajaran, hasil validasi perorangan, hasil validasi kelompok kecil dan hasil validasi lapangan melalui angket tanggapan. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data yaitu: (1) analisis deskriptif kualitatif, digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket dan hasil wawancara. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan; (2) analisis deskriptif kuantitatif, ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk persentase.

Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek menurut Tegeh dan Kirna (2010:26) adalah:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

\sum = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Untuk dapat memberikan makna dan ketetapan seperti pada tabel 01.
 pengambilan keputusan digunakan

Tabel 01. Konversi Tingkat Pencapaian skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55- 64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

(Tegeh dan Kirna, 2010:101)

(3) analisis statistik inferensial (uji-t), digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk terhadap produk terhadap perkembangan kognitif siswa pada kelompok B di RA Ath-Thooriq Singaraja. sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan *Wall Chart* (bagan dinding) Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diujicobakan.

Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dan post-test. Pengujian hipotesis digunakan uji-t berkorelasi dengan perhitungan manual. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan teknik Liliefors. Apabila selisih nilai yang terbesar lebih kecil dari kriteria Liliefors nilai, maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Menurut Koyan (2012:109) adapun cara yang dapat dilakukan untuk menguji normalitas suatu data dengan teknik Liliefors yaitu: (1) Urutkan data sampel dari kecil ke besar dan tentukan frekuensi setiap data. (2) Tentukan nilai z dari setiap data. (3) Tentukan besar peluang untuk setiap nilai z berdasarkan table z dan diberi nama F(z). (4) Hitung frekuensi kumulatif relatif dari

setiap nilai z yang disebut dengan S(z) → Hitung proporsinya, kalau n = 20, maka setiap frekuensi kumulatif dibagi dengan n. Gunakan nilai L₀ yang terbesar. (5) Tentukan nilai L₀ = |F(z) - S(z)|, hitung selisihnya, kemudian bandingkan dengan nilai Lt dari tabel Liliefors. (6) Jika L₀ < L_t, maka H₀ diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Setelah uji normalitas, selanjutnya dilakukan Uji homogenitas, uji ini dimaksudkan untuk mencari bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Uji Homogenitas varians untuk kedua kelompok digunakan uji dengan menggunakan rumus:

$$F_{hit} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Sumber: Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian tolak H₀ jika , uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang n₁ - 1 dan derajat kebebasan untuk penyebut n₂ - 1, maka H₀ ditolak yang berarti sampel tidak homogen.

Teknik analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis adalah teknik analisis uji-t berkorelasi atau dependen. Dasar penggunaan teknik uji-t berkorelasi ini adalah menggunakan dua perlakuan yang berbeda terhadap satu sampel. Pada penelitian ini akan menguji aspek

perkembangan kognitif anak kelompok B sebelum dan sesudah menggunakan media *wall chart* (bagan dinding) terhadap satu kelompok. Rumus untuk uji-t berkorelasi menurut Koyan (2012:29) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 : Rata-rata sampel 1
- \bar{X}_2 : Rata-rata sampel 2
- S_1 : Simpangan baku sampel 1
- S_2 : Simpangan baku sampel 2
- S_1^2 : Varians sampel 1
- S_2^2 : Varians sampel 2

Hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan media *wall chart* (bagan dinding)..

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media *wall chart* (bagan dinding).

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan media *wall chart* (bagan dinding).

Hipotesis statistik:

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$
- $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$

Keputusan:

Bila $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak H_1 diterima.

Bila $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka H_1 ditolak H_0 diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain pengembangan *Wall Chart* telah dilakukan dengan metode pencatatan dokumen. Pencatatan dokumen dilakukan dengan mencatat tahap-tahap yang telah dilakukan sesuai dengan prosedur pengembangan. Berdasarkan pencatatan dokumen yang telah dilakukan, menghasilkan laporan pengembangan produk. Dalam laporan pengembangan produk, terdapat bagian yang menjelaskan rancang bangun pengembangan *Wall Chart*.

Validitas hasil pengembangan media *Wall Chart* ini akan dipaparkan enam hal pokok, meliputi validitas menurut (1) ahli isi, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, (5) uji coba kelompok kecil, dan (6) uji coba lapangan. Keenam data tersebut akan disajikan secara berturut-turut.

Produk akhir dari penelitian ini adalah *Wall Chart* (bagan dinding) tema "Negaraku". Media *Wall Chart* ini diuji oleh Ibu Kartini, S.Pd. dan Ibu Hafni Zahra, S.Pd. selaku ahli isi pembelajaran PAUD, setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 92,30% berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil evaluasi ahli desain pembelajaran oleh Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd, M.Pd., setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 94,28% berada pada kualifikasi sangat baik. Selanjutnya hasil evaluasi oleh ahli media pembelajaran Bapak Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd., setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 97,33% berada pada kualifikasi sangat baik. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba perorangan ini adalah siswa kelompok B RA Ath- Thooriq sebanyak 3 orang siswa. Siswa tersebut terdiri dari satu orang siswa dengan aspek perkembangan kognitif tinggi, satu orang siswa aspek perkembangan kognitif sedang dan satu orang siswa siswa aspek perkembangan kognitif rendah. Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, rerata persentase

tingkat pencapaian 92,66% berada pada kualifikasi sangat baik. Pada uji coba kelompok kecil subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelompok B2 RA Ath- Thooriq sebanyak 12 orang siswa. Siswa tersebut terdiri dari empat orang siswa dengan aspek perkembangan kognitif tinggi, empat orang siswa dengan aspek perkembangan kognitif sedang dan empat orang siswa dengan aspek perkembangan kognitif rendah. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 95% berada pada predikat sangat baik. Selanjutnya diberikan pada 23 orang siswa kelompok B2 untuk melaksanakan uji coba lapangan. Setelah dikonversikan, persentase tingkat pencapaian 98,81% berada pada predikat sangat baik. Setelah uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji lapangan, selanjutnya dilakukan uji efektivitas produk.

Efektivitas pengembangan media *wall chart* (bagan dinding) dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan untuk menguji efektivitas media pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media *Wall Chart* (bagan dinding) dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif siswa. Sebelum *Wall Chart* diterapkan kepada siswa, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* terhadap 23 siswa kelompok B1. Selanjutnya diteruskan melakukan *post-test* setelah media *Wall Chart* diterapkan kepada siswa. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 33,52 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 40,69. Berdasarkan nilai *pre-test* dan *post-test* tersebut, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkolerasi secara manual.

Setelah dilakukan perhitungan secara manual dengan menggunakan uji-t didapatkan hasil yang menunjukkan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $9,521 > 2,015$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, itu artinya terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media *wall chart* (bagan dinding) tema "Negaraku". Dengan demikian, media *wall chart* efektif meningkatkan aspek perkembangan kognitif siswa RA Ath-Thooriq Kelompok B

SIMPULAN DAN SARAN

Adapun simpulan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari tiga hal yaitu:

Rancang bangun pengembangan media *wall chart* (bagan dinding) dalam pengembangannya menggunakan model ADDIE. Tahapan pengembangannya dimulai dari (a) analisis (*analyze*); (b) perancangan (*design*); (c) pengembangan (*development*); (d) implementasi (*implementation*); dan (e) evaluasi (*evaluation*).

Kualitas hasil Validasi pengembangan media *wall chart* pada (1) kedua ahli isi mata pelajaran berkualifikasi sangat baik (92,30%), (2) ahli desain pembelajaran berkualifikasi sangat baik (94,28%), (3) ahli media pembelajaran berkualifikasi sangat baik (97,33%), (4) uji coba perorangan berkualifikasi sangat baik (92,66%), (5) uji coba kelompok kecil berkualifikasi sangat baik (95%), dan (6) uji coba lapangan berkualifikasi sangat baik (98,81%).

Hasil uji efektivitas yang di analisis dengan teknik analisis statistik inferensial (uji-t) menemukan bahwa skor rata-rata *posttest* adalah 40,69 lebih besar dari skor rata-rata *pretest* yaitu 33,52. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *wall chart* terbukti efektif secara signifikan dapat menstimulasi aspek perkembangan kognitif siswa RA Ath- Thooriq Kelompok B pada Tahun Pelajaran 2018-2019. Hasil perhitungan secara manual diperoleh hasil harga t hitung yaitu 9,521 lebih besar daripada harga t tabel yaitu 2,015, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hal tersebut, maka disimpulkan bahwa *wall chart* Tema "Negaraku" memiliki kontribusi besar dalam menstimulasi aspek perkembangan kognitif siswa.

Saran-saran yang disampaikan berkenaan dengan pengembangan media *wall chart* ini dibagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut. (1) Siswa diharapkan tidak hanya menjadikan media ini sebagai satu-satunya sumber belajar. Siswa hendaknya dapat memanfaatkan produk hasil pengembangan yang sejenis secara aktif

baik di dalam ataupun di luar proses pembelajaran di sekolah dan menggali lebih banyak lagi sumber belajar lainnya. (2) Saran bagi guru adalah media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam belajar. Guru juga dapat memanfaatkan media lainnya yang dapat mengakomodasi pembelajaran di kelas maupun diluar kelas. Media ini hanya sebagai jembatan penghubung antara siswa dan guru untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. (3) Saran untuk kepala sekolah dari pengembangan media ini adalah agar media ini dapat dijadikan sebagai tambahan koleksi media pembelajaran di sekolah. Selain itu diharapkan dapat melakukan pengadaan media pembelajaran sejenis guna menunjang proses pembelajaran siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam proses pembuatan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan setulusnya kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA) yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengikuti pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Kordinator Jurusan Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.
4. Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan

arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyelesaian skripsi ini.

5. Ahli desain dan media pembelajaran yaitu Dewa Gede Agus Prabawa, S.Pd. M.Pd. dan Adrianus I Wayan Illia Yuda S S.Kom., M.Pd. yang telah membantu memvalidasi.
6. Kartini, S.Pd selaku kepala RA Ath-Thooriq Singaraja yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Hafni Zahra, S.Pd selaku guru kelas B Ath-Thooriq Singaraja yang telah meluangkan waktu untuk menggunakan media *wall chart* dan sebagai ahli isi pelajaran PAUD.
8. Syamsul Bakhri dan Siti Rahmah, kedua orangtua yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan fasilitas selama menempuh kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
9. Wike Bangun Jatmiko, keluarga kecil dan keluarga besar atas do'a dan kasih sayang serta selalu memberikan dukungan moril yang sangat bermanfaat sehingga selesai mengerjakan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Kurikulum 2004*: Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Fitriani. 2017. *Penggunaan Media Pembelajaran Wall Chart Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Langsa, Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Langsa.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*.

Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*.

Koyan, I Wayan. dan A.A. Gede Agung. 2012. *Evaluasi Program Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Ningsih, Ratna. Wanti Rahayu. 2016. *Analisis Keefektifan Penggunaan Media Wall Chart (bagan dinding) dengan Pendekatan Fuzzy Service Quality dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Siswa*. Jurnal SAP Vol. 1

Tegeh, I .M. & I. M. Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tegeh, I M., Nyoman Jampel & Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.

Trianto, 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi AUD TK/RA & Anak Usia Dini Kelas Awal Sd/Mi*, Jakarta: Kencana

Undang-Undang No 14 Tahun 2015 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Guru dan Dosen

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.