

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

**Dessy Putri Wahyuningtyas<sup>\*1</sup>, Rifqoh Roziah<sup>\*2</sup>**  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
e-mail: [1dessyputriwahyuningtyas@gmail.com](mailto:1dessyputriwahyuningtyas@gmail.com), [2rifqohroziah@gmail.com](mailto:2rifqohroziah@gmail.com)

---

**DOI:**

---

**Abstract:** This study aims to: 1) develop educational play equipment (APE) for children aged 1-2 years in the form of media sensory carpet; 2) applying a sensory carpet media that supports children's understanding of the five senses. Research and development (Research and Development) refers to the Borg and Gall development model. The steps taken by researchers include gathering initial information, planning, initial product development, testing expert validation, revising the results of expert validation trials, initial field trials, revising the results of initial field trials, field trials and perfecting the final product. The results of the expert material assessment obtained an average score of 4.08 and the assessment of media experts obtained an average score of 4.62. After conducting field trials, researchers obtained a percentage score of 91.66%. So it can be concluded that the sensory carpet media for the understanding of the five senses of children aged 1-2 years is declared feasible to use.

*Keywords: Media Sensory Carpet; The Five Senses; 1-2 Years Of Age.*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia 1-2 tahun berupa media *sensory carpet*; 2) menerapkan media *sensory carpet* yang menunjang pemahaman panca indera anak. Penelitian pengembangan (Research and Development) ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Langkah yang dilakukan peneliti meliputi pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba validasi ahli, revisi hasil uji coba validasi ahli, uji coba lapangan awal, revisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan dan penyempurnaan produk akhir. Hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,08 dan penilaian ahli media memperoleh rata-rata skor 4,62. Setelah melakukan uji coba lapangan, peneliti memperoleh presentase skor sebesar 91,66%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *sensory carpet* untuk pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun ini dinyatakan layak digunakan.

*Kata kunci: Media Sensory Carpet; Panca Indera; Usia 1-2 Tahun.*

---

## **A. PENDAHULUAN**

Media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik (Karo, 2018). Media sebagai sarana pendidikan, merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi dalam mendukung pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, Rahardjo and Haryono, 2014). Bila dipahami, media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik

untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar, 2011).

Berbagai penelitian terhadap penggunaan media dalam pembelajaran memperoleh kesimpulan bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media (Zaman dan Eliyawati, 2010). Media dalam proses pembelajaran memperkuat proses belajar dan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Sehingga, penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk memperkuat kualitas materi yang disampaikan.

Pendidikan yang diberikan pada anak usia dini dilakukan dengan cara memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa bosan. Pembelajaran yang menyenangkan akan membawa situasi belajar mengajar menjadi nyaman dan harmonis (Mintasih, 2018). Bagi anak, bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan dan belajar banyak hal yang ada disekitarnya. Melalui bermain anak memperoleh kesempatan dan pengalaman yang dapat merangsang proses perkembangannya (Elfiadi, 2016).

Pemberian rangsangan dilakukan dengan cara latihan, belajar, transfer ilmu dan lainnya dengan tujuan agar individu mampu melakukan suatu keterampilan atau kemampuan yang ingin ditingkatkan. Namun, hal yang perlu diingat, pemberian stimulasi sebaiknya diberikan sesuai dengan tahap usia perkembangan, sehingga tidak memaksakan kemampuan tertentu yang belum waktunya (Hapsari, 2016). Dengan demikian, stimulasi berpengaruh terhadap perkembangan manusia, karena dengan pemberian stimulasi yang maksimal, individu-individu akan berkembang optimal dalam berbagai aspek perkembangan di setiap tahapan usianya.

Pendekatan pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui bermain sehingga keberadaan media sangat penting dalam memberikan stimulasi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Media dalam pembelajaran anak usia dini lebih spesifiknya adalah Alat Permainan Edukatif (APE) yang telah dikembangkan digunakan untuk mendukung kegiatan bermain sesuai dengan usia anak (Hendayani, 2012), sehingga pemberian APE sesuai dengan perkembangan anak. Hal ini bertujuan agar pembelajaran yang diberikan lebih bermakna bagi anak sehingga potensi yang dimiliki anak berkembang secara optimal.

Pemilihan media pembelajaran sangatlah penting. Diperlukan pengetahuan wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak (Latif, 2013). Dalam memilih media pembelajaran pada dasarnya menggunakan pertimbangan yang sangat sederhana yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan.

Berbagai inovasi telah dilakukan antara lain melalui pengembangan konsep Alat Permainan Edukatif (APE). Kegiatan pengembangan media terkait dengan proses pembuatan media dilakukan secara sistematis dari mulai tahap perancangan/ desain, produksi media, dan evaluasi (Zaman dan Eliyawati, 2010). Tahapan-tahapan tersebut harus dilalui secara prosedural sehingga media yang dihasilkan memenuhi kualitas yang diharapkan. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Jenis media yang digunakan dapat berupa media visual/media grafis, media audio, dan media benda konkrit.

Anak usia 1-2 tahun berada pada tahapan sensorimotor. Dalam tahap ini anak membangun suatu pemahaman mengenai dunia dengan cara mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris (contohnya melihat dan mendengar) melalui tindakan-tindakan fisik motorik oleh karenanya diberi istilah “sensorimotor” (Santrock, 2012). Anak bereksperimen dengan berbagai cara dan objek tertentu yang sangat menarik. Pada usia ini anak merupakan penjelajah yang sangat aktif, sangat ingin menyentuh, mencicipi, dan merasakan (Morrison, 2012). Sehingga dibutuhkan stimulasi yang tepat dan sesuai usia anak. Media yang dibutuhkan anak adalah media yang dapat memaksimalkan panca inderanya.

Namun, pada kenyataannya media bagi anak usia 1-2 tahun sangat terbatas dan juga dianggap kurang tepat untuk menstimulasi anak. Sehingga peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* untuk meningkatkan pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun. *Sensory carpet* merupakan media pembelajaran berbentuk karpet atau alas duduk. Materi dalam *sensory carpet* meliputi stimulasi terhadap panca indera pada anak antara lain: indera penglihat (mata), indera perasa (lidah), indera peraba (kulit), indera pendengar (telinga), dan indera pembau (hidung).

## **B. METODE PENELITIAN**

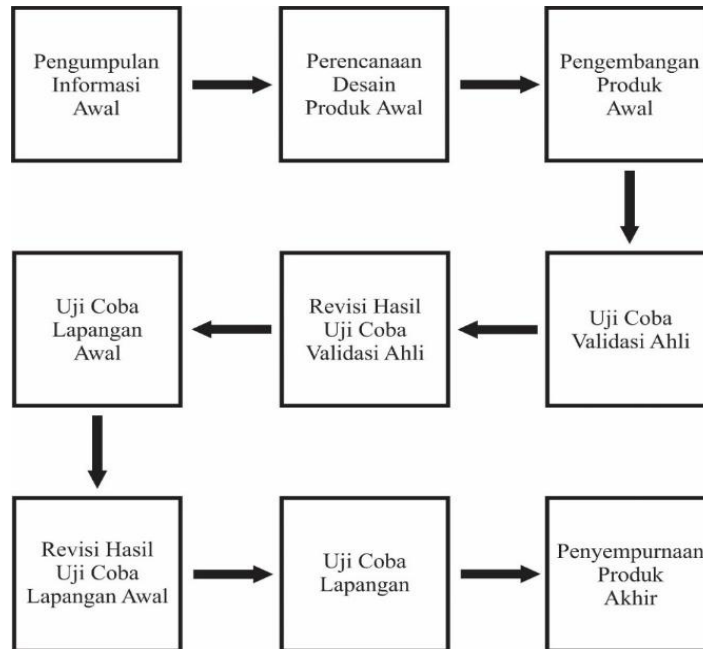
Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang

digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan (Ali dan Asrori, 2014). Penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian.

Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan mengandung empat pengertian pokok (Arifin, 2012). *Pertama*, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat kelas, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya. Tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran. *Kedua*, produk tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. *Ketiga*, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan. *Keempat*, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan model prosedural. Model prosedural adalah model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu (Setyosari, 2010). Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengadopsi langkah-langkah atau prosedur *Research and Development* (R&D) dari Borg and Gall yang telah dimodifikasi tidak sampai langkah desiminasi dan implementasi. Berikut ini adalah bagan prosedur yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini.

**Gambar 1. Skema Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran *Sensory Carpet* dari Borg dan Gall yang telah dimodifikasi**



Penelitian pengembangan ini melakukan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan dokumentasi. Data-data yang diperoleh berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data pokok berupa angka atau bilangan, data dapat diolah atau dianalisis menggunakan perhitungan matematika atau statistik (Trianto, 2011). Data tersebut diperoleh dari angket hasil uji validasi.

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari instrumen melalui observasi dan wawancara saat dilakukan uji coba lapangan. Instrumen tersebut mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *sensory carpet*. Analisis hasil validasi media dilakukan dengan cara menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran *sensory carpet*. Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung rata-rata skor presentase dari instrumen tersebut adalah sebagai berikut (Arikunto; 2013):

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

Keterangan:

$P$	=	Persentase kelayakan
$\sum x$	=	Jumlah jawaban nilai yang diperoleh
$\sum x_i$	=	Jumlah jawaban nilai tertinggi
100	=	Bilangan konstanta

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap proses belajar dan pemahaman anak terkait panca indera melalui *sensory carpet* di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 pada anak usia 1-2 tahun. Wawancara yang dilakukan bersifat tidak terstruktur, guna mendukung peneliti melengkapi data informasi permasalahan pada penelitian sehingga dapat mengambil kesimpulan dan melakukan perencanaan pengembangan media yang sesuai untuk menyelesaikan masalah belajar yang ada. Angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi dan ahli media, serta angket observasi penggunaan media pada anak usia 1-2 tahun. Sedangkan hasil dokumentasi dalam penelitian pengembangan ini adalah dokumentasi produksi dan dokumentasi foto pada pelaksanaan uji coba.

Selanjutnya, kelayakan media *sensory carpet* ini dihasilkan melalui beberapa tahapan analisis yaitu 1) melakukan rekapitulasi data hasil penelitian, 2) menganalisis hasil validasi media dengan cara menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan, dan 3) melakukan penilaian kelayakan produk menggunakan Skala Guttman (Riduwan, 2011).

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *sensory carpet* dengan materi pemahaman panca indera untuk anak usia 1-2 tahun. Minimnya media pembelajaran untuk anak usia 1-2 tahun membuat peneliti melakukan pengembangan media untuk merangsang perkembangan panca inderanya karena anak berada pada tahapan sensorimotor.

Prosedur dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* mengacu pada model Borg and Gall yang kemudian dimodifikasi sebagai berikut:

### 1) Pengumpulan Informasi Awal

Langkah pertama yang dilakukan untuk menggali informasi awal yaitu melakukan observasi dan wawancara terkait proses kegiatan belajar dan bermain di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2. Hasilnya didapatkan beberapa permasalahan sebagai berikut:

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

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

### 2) Perencanaan Desain Produk Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Permasalahan yang ditemukan dari pengumpulan informasi awal, peneliti mencoba melakukan pengembangan dengan merancang media *sensory carpet* berupa media alat permainan edukatif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- (a) Merencanakan isi pengembangan media alat permainan edukatif *sensory carpet*.
- (b) Menentukan desain bentuk, ukuran dan warna pada media *sensory carpet*.
- (c) Merancang bahan dasar yang digunakan untuk membuat produk, box penyimpanan media, dan buku petunjuk.
- (d) Perancangan desain awal media *sensory carpet* dengan menggunakan *software (CORELDRAW Graphics Suite X5)*
- (e) Merancang buku petunjuk penggunaan menggunakan *software Publisher 2016*.

### 3) Pengembangan Produk Awal

Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran *Sensory Carpet* yang sesuai dengan anak usia 1-2 tahun dalam optimalisasi panca inderanya melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- (a) Merumuskan isi materi pembelajaran: macam-macam alat indera, ilustrasi alat indera, warna pada ilustrasi, dan macam-macam bahan.
- (b) Pelaksanaan pengembangan produk
- Produksi Media Pembelajaran *Sensory Carpet*. Media APE *sensory carpet* didesain awal menggunakan aplikasi *Corel Draw*

**Gambar 2. Desain Awal di *Corel Draw***



Dari aplikasi *Corel Draw* kemudian media dibuat nyata dengan bahan utama kain katun. Media berbentuk lingkaran dengan diameter 120 cm. Pada tengah produk media *sensory carpet* terdapat lingkaran berdiameter 40 cm yang berfungsi sebagai alas tempat duduk anak. Di sekeliling alas duduk terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna penanda pada pojok kanan atas untuk setiap indera yang berbeda-beda.



**Gambar 3. Media Pembelajaran *Sensory Carpet***



Keterangan:

(1) Warna Merah (Indera Penglihat)

Terdapat berbagai macam warna-warna pelangi dan kepingan warna-warna pelangi yang dapat dicocokkan oleh anak.

(2) Warna Kuning (Indera Perasa)

Terdapat 4 densitas makanan dengan berbagai macam rasa antara lain manis, asam, asin, dan pahit.

(3) Warna Hijau (Indera Peraba)

Terdapat 5 densitas beberapa benda yang memiliki tekstur yang berbeda. Anak dapat meraba dan merasakan teksturnya.

(4) Warna Biru (Indera Pendengar)

Terdapat ilustrasi piano dan mainan yang dapat menimbulkan bunyi lainnya.

(5) Warna Ungu Mewakili Beberapa Indera

Terdapat 2 densitas benda yang dapat menimbulkan aroma busuk/ tak sedap dan wangi/ harum.

(6) Warna Merah Mewakili Beberapa Indera

Terdapat ilustrasi anak yang dapat dimainkan lepas pasang untuk mengenal alat indera dan tangan.

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

**Gambar 4. Buku Petunjuk Halaman Pertama**

## PEDOMAN

Untuk Media  
**Sensory Carpet**



Oleh:  
**Rifqoh Roziah**



**Sensory Carpet**

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

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

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



## “Keterangan Produk dan Petunjuk Penggunaan”



Gambar. Spesifikasi Produk *Sensory Carpet*

Lingkaran pada tengah produk berfungsi untuk alas tempat duduk anak

*Sensory Carpet* terdapat 6 ruang permainan. Setiap ruang permainan memiliki warna penanda pada pojok kanan atas untuk todelra yang berbeda-beda. Keterangan warna :

**Merah** untuk indera penglihatan  
**Hijau** untuk indera perasa  
**Kuning** untuk indera peraba  
**Biru** untuk indera pendengaran  
**Ungu** untuk indera penciuman  
**Oranye** untuk mewak!!! beberapa panca indera

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

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

**Ruang Kuning** terdapat 5 densitas beberapa benda yang memiliki tekstur yang berbeda

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

**Ruang Ungu** terdapat ruang kasang untuk tempat permainan yang dapat menimbulkan bunyi

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

**Ruang ungu** terdapat ilustrasi anak yang dapat ditamatkan lepas pasang beberapa indera dan tangan ilustrasi bisa digerakkan untuk menatap malut, serta masuk ke dalam saku



**Tujuan Pembelajaran :**

Anak terbiasa mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (NAM 3.2-4.2)

Anak dapat memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)

Anak dapat membedakan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (KOG 3.6-4.6)

Anak dapat membedakan aroma benda harum dan busuk (KOG 3.6-4.6)

Anak dapat membedakan warna-warna pelangi (KOG 3.6-4.6)

Anak dapat menyebutkan berbagai nama makanan dan membedakan rasanya (KOG 3.6-4.6)

Anak dapat mengemipelkan beberapa panca indera pada tempatnya (KOG 2.3)

Anak dapat menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan (BHS 3.10-4.10)

Anak mampu menarik perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)

Anak terbiasa bermain bersama teman dengan mainan yang sama (SISEM 2.10)

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

**Materi Dalam Kegiatan :**

Mengucapkan salam dan kata-kata baik seperti maaf, terima kasih pada situasi yang sesuai (NAM 3.2-4.2)

Memasukkan benda-benda ke dalam wadah (FM 3.3-4.3)

Mengebutkan beberapa tekstur seperti kasar-halus dan keras-lunak (KOG 3.6-4.6)

Mengebutkan aroma benda harum dan busuk (KOG 3.6-4.6)

Mengenal warna-warna pelangi (KOG 3.6-4.6)

Mengebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (KOG 3.6-4.6)

Menempatkan beberapa panca indera pada tempatnya (KOG 2.3)

Menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan (BHS 3.10-4.10)

Menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam media pembelajaran (BHS 3.12-4.12)

Bermain bersama teman dengan mainan yang sama (SISEM 2.10)

Bermain dengan alat permainan yang mengeluarkan bunyi (SENI 3.15-4.15)

#### 4) Uji Coba Validasi Ahli

Validasi ahli merupakan proses untuk menilai apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau belum untuk selanjutnya diujikan ke lapangan. Validasi dilakukan untuk menilai media pembelajaran dan kesesuaian media dengan materi pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *sensory carpet* untuk anak usia 1-2 tahun telah divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media. Hasil validasi dari validator ahli materi pada media pembelajaran *sensory carpet*, dapat diketahui bahwa presentasi kevalidan 81,6%. Sesuai dengan tabel kriteria penskoran kelayakan media pembelajaran *sensory carpet*, presentase tingkat pencapaian 81,6% berada pada kualifikasi valid, hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran *sensory carpet* layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran ahli materi.

Paparan data hasil validasi ahli materi terhadap media pembelajaran *sensory carpet* diperoleh presentasi kevalidan 92,5%. Sesuai dengan tabel kriteria penskoran kelayakan media pembelajaran *sensory carpet*, presentase tingkat pencapaian 92,5% berada pada kualifikasi sangat valid, hal ini menunjukkan bahwa desain media yang disajikan dalam media pembelajaran *sensory carpet* layak diuji cobakan dengan revisi sesuai saran ahli media.

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

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

- (a) Harus disertai dengan petunjuk penggunaan media
- (b) Buku petunjuk penggunaan media disertai indikator dan tujuan pembelajaran
- (c) Gambar di buku petunjuk merupakan gambar hasil pengembangan
- (d) Media kelengkapan pada media *sensory carpet* merupakan bahan yang murah dan mudah diperoleh

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

#### 6) Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan secara langsung terhadap 2 anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo. Uji coba ini dilakukan melalui observasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penggunaan media *sensory carpet* yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan angket penilaian hasil uji coba lapangan awal, diperoleh presentase 91,66%. Hal tersebut berarti media pembelajaran *sensory carpet* berada pada tingkat “Layak/Sangat Baik”. Sehingga media pembelajaran ini sudah bisa diuji coba di lapangan.

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

Revisi produk awal dimaksudkan untuk mengetahui kekurangan dan memperbaiki media *sensory carpet* agar produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kembali pada uji coba lapangan atau secara luas. Setelah dilakukan uji coba lapangan awal, media dikatakan “Layak/Sangat Baik” sehingga peneliti tidak melakukan revisi terhadap media *sensory carpet*.

#### 8) Uji Coba Lapangan Utama

Tahap uji coba lapangan menggunakan media pembelajaran *sensory carpet* dilakukan pada 6 anak usia 1-2 tahun di Bina Keluarga Balita (BKB) Taman Posyandu Sakura 2 Poncokusumo Kabupaten Malang. Kemudian peneliti mengamati dan mencatat respon-respon yang ditunjukkan anak usia 1-2 tahun untuk kemudian dianalisis sebagai perbaikan produk.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan didapatkan presentase tingkat pencapaian sebesar 91,66%. Sesuai dengan tabel kriteria kelayakan, media *sensory carpet* ini dikatakan “Layak/ Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *sensory carpet* sudah bisa dijadikan produk akhir dan siap untuk digunakan anak usia 1-2 tahun.

#### 9) Penyempurnaan Produk Akhir

Setelah semua uji coba dilakukan, ada beberapa revisi pada produk akhir untuk memaksimalkan produk media pembelajaran *sensory carpet*. Dari data revisi uji coba

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

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu satu set media *sensory carpet* yang berbentuk lingkaran serta buku panduan penggunaan media. Media *sensory carpet* ini memuat materi terkait panca indera yaitu mengenal warna-warna pelangi, mengenal berbagai macam rasa makanan, mengenal beberapa tekstur benda, mengenal mainan yang menimbulkan bunyi, mengenal aroma harum dan busuk/ tak sedap, serta macam-macam alat indera.

#### **D. KESIMPULAN**

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada teori dari Borg and Gall. Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan pengembangan produk berupa media pembelajaran *Sensory Carpet* untuk membantu pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun. Media ini telah melalui serangkaian uji validasi ahli serta uji coba lapangan sehingga layak untuk digunakan. Media pembelajaran yang dikembangkan ini menambah keberagaman media dalam proses pembelajaran pada anak usia dini khususnya terkait pemahaman panca indera anak usia 1-2 tahun. Hasil observasi menunjukkan anak mampu memahami panca indera dengan bantuan media pembelajaran *Sensory Carpet*. Media pembelajaran ini dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan pembelajaran untuk anak usia dini.

Peneliti atau pengembang selanjutnya dapat lebih menyempurnakan dan mengembangkan *Sensory Carpet* sehingga tercipta inovasi Alat Permainan Edukatif (APE) yang bermanfaat bagi anak usia dini. Peneliti selanjutnya juga dapat melakukan penelitian terkait bagaimana pengaruh dan peningkatan perkembangan anak usia dini melalui media pembelajaran *sensory carpet*, serta kesesuaian media pembelajaran dengan usia anak.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Ali, M. & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Elfiadi. (2016). *Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini*. Itqan, Vol. VII, No. 1.
- Hapsari, I.I. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Indeks.
- Hendayani, E.S. (2012). *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat*. Empowerment, Volume 1, No. 2.
- Karo, K., Rasyid, I., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Axiom, Volume VII, No. 1.
- Latif, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Mintasih, D. (2018). *Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital*. El-Tarbawi, Volume IX, No. 1.
- Morrison, G.S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Santrock, J.W. (2012). *Perkembangan Masa Hidup*. Terjemahan oleh Benedictine Wisdyasinta. Jakarta: Erlangga.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembang Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zaman, B. & Eliyawati, C. (2010). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI.