



**Pengembangan *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal Untuk
Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun
Di Taman Kanak-kanak**

Tri Astuti¹, Elan², Taopik Rahman³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
[Email: triasti135@gmail.com](mailto:triasi135@gmail.com)

Abstrak

Telah dilakukan penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk 1) mengetahui gambaran analisis kebutuhan dalam Pengembangan *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal untuk Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun, 2) mengetahui rancangan Pengembangan *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal untuk Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun, 3) mengetahui proses uji coba Pengembangan *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal untuk Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun, 4) mengetahui refleksi dari Pengembangan *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal untuk Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan metode *design based research*. Penelitian dilakukan di dua sekolah yaitu TK Cendrawasih 2, dan TK Cendrawasih 1. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, angket, *expert judgement*, dan dokumentasi. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali. Uji coba pertama diikuti oleh 10 anak kelompok A TK Cendrawasih 2. Berdasarkan hasil uji coba produk, produk memerlukan beberapa perbaikan. Uji coba kedua diikuti oleh 8 anak kelompok A TK Cendrawasih. Berdasarkan hasil uji coba dilakukan refleksi terhadap produk. Hasil refleksi menunjukkan bahwa produk dapat digunakan sebagai alternative media pembelajaran, yang memberi kemudahan kepada guru untuk menyampaikan materi mengenai pengenalan lambang bilangan secara variatif melalui *Flash Card* yang dipadukan dengan unsur-unsur kearifan lokal. Produk akhir berupa *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal untuk Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-kanak.

Kata Kunci: *Flash Card* Angka, *trilingual*, kearifan lokal, lambang bilangan

Abstract

Research and development has been carried out, which aims to 1) find out the description of needs analysis in Development *Flash Card* Number *Trilingual* Based on Local Wisdom for the Identification of Age Numbers 4-5 Years, 2) find out the design of Development *Flash Card* Number *Trilingual* Based on Local Wisdom for Introduction to Number Symbols Age 4-5 Years, 3) knowing the trial process of Development *Flash Card* Number *Trilingual* Based on Local Wisdom for Introduction to Symbols for Ages 4-5 Years, 4) knowing the reflections of Development *Flash Card* Number *Trilingual* Based on Local Wisdom for Introduction to Age Number Symbols 4- 5 years. The research method used is the method *design based research*. The research was conducted in two schools namely TK Cendrawasih 2, and TK Cendrawasih 1. Data collection was done by interview, observation, questionnaire, *expert judgment*, and documentation. The trial was conducted twice. The first trial was attended by 10 children in the A TK Cendrawasih group 2. Based on the results of the product trial, the product needed several improvements. The second trial was attended by 8 children in the A TK Cendrawasih group 1. Based on the results of the trial, reflection was made on the product. The results of the reflection show that the product can be used as an alternative learning medium, which makes it easy for teachers to deliver material about the introduction of various numbers of symbols through *Flash Cards* that are combined with elements of local wisdom. The final product in the form of *Flash Cards* Number *Trilingual* Based on Local Wisdom to Recognize 4-5 Years Old Age Symbols in Kindergarten.

Keywords: *Flash Card* Number, *trilingual*, local wisdom, number symbol

PENDAHULUAN

Salah satu model pembelajaran di taman kanak-kanak untuk meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan anak usia dini, yaitu melalui bermain *Flash Card* (kartu kata). Permainan kartu ini merupakan salah satu jenis permainan dimana kartu tersebut ditunjukkan berulang kali pada anak disertai bunyi bacaannya. Menurut Arsyad (2006, hlm. 34), *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Ukuran *Flash Card* itu sendiri dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini diperlukan berbagai cara dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan berbagai media pembelajaran *Flash Card* agar anak lebih tertarik dan antusias dengan hal-hal baru, sehingga dengan hal-hal baru tersebut anak akan lebih mudah dalam menerima informasi. Arsyad, A. (2005, hlm. 119) menjelaskan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Model permainan dengan kartu kata bergambar lebih berpengaruh terhadap kemampuan membaca awal (Lestari, 2014; Sundari, 2013).

Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* dalam penelitian ini, peneliti akan memasukkan unsur-unsur kearifan lokal Jawa Barat, yakni dengan memasukkan kata-kata dari bahasa Sunda yang sering dipergunakan oleh anak usia dini dalam bercakap-cakap bersama teman sebayanya, peneliti juga akan memasukan berbagai gambar-gambar kearifan lokal Jawa Barat yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Lebih jauh, hasil pengembangan media ini dapat dipergunakan menjadi salah satu variasi model mengajar guru untuk pengenalan lambang bilangan anak usia dini. Berdasarkan penjelasan diatas peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal untuk Pengenalan Lambang Bilangan Usia 4-5 Tahun.

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) dalam Sofia Hartati (2005, hlm. 7) anak usia dini

merupakan sekelompok individu yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun, sedangkan menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 angka 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Permendiknas No. 58 Tahun 2009 menyatakan bahwa; Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan, di Indonesia anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik, maupun mental.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 4-5 tahun yang perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya ialah pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan. Pengenalan konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak TK kelompok A adalah anak mampu untuk membilang banyak benda 1-10, membilang/menyebut urutan bilangan 1-10, menunjuk lambang bilangan 1-10, meniru lambang bilangan 1-10, dan menghubungkan /memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (anak tidak disuruh menulis). Adapun kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10, dan membilang banyak benda 1-10.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran Menurut Sadiman (dalam Ruswandi, 2008, hlm.9) "media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar". Jadi, dapat dikatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan berupa materi pembelajaran dari pengirim atau media ke penerima pesan atau siswa.

Menurut Daryanto (2016, hlm. 5-6) secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:

1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu

verbalitas.

- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

b. Jenis Media Pembelajaran

Leshin, Pollock Reigeluth (dalam Arsyad, hlm 36) mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok, yaitu:

- 1) Media berbasis manusia.
- 2) Media berbasis cetak.
- 3) Media berbasis visual.
- 4) Media berbasis audio visual.
- 5) Media berbasis komputer. Pengerjaan dengan bantuan computer, video interaktif, *hypertext*.

Sementara itu Yudhi Munadi (2013, hlm. 54-57) mengelompokkan media dalam pembelajaran dalam empat kelompok besar berdasarkan keterlibatan indera, yaitu:

- 1) Media Audio
- 2) Media Visual
- 3) Media Audio-visual
- 4) Multimedia

4. *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal

a. Pengertian *Flash Card*

Flash Card merupakan kartu belajar kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu, ukurannya juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan atau besar kecilnya kelas yang dihadapi. Maka, dapat disimpulkan bahwa *Flash Card* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
- 2) Mempunyai dua sisi depan dan

belakang.

- 3) Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
- 4) Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
- 5) Sederhana dan mudah membuatnya.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Flash Card*

1) Kelebihan Media *Flash Card*

Media *flash card* tergolong dalam media *visual* (gambar), media *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009, hlm. 94) antara lain:

- a) Mudah dibawa kemana-mana
- b) Praktis
- c) Gampang diingat
- d) Menyenangkan

2) Kekurangan Media *Flash Card*

Kekurangan media *Flash Card* menurut Kurnia antara lain:

- a) Semata-mata hanya media visual.
- b) Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
- c) Memerlukan ketersediaan sumber, keterampilan, dan kesediaan guru untuk dapat memanfaatkannya.

b. *Trilingual*

Menurut kamus lengkap Inggris- Indonesia *Trilingual* (menguasai) tiga bahasa. Jadi *Trilingual* adalah kemampuan seseorang untuk menguasai tiga bahasa. Banyak keuntungan yang bisa didapatkan anak bilingual/multilingual. Sebuah penelitian menunjukkan anak bilingual cenderung lebih cerdas, dan memiliki kemampuan analisa lebih baik dibanding anak monolingual (berkomunikasi dengan satu bahasa). Masyarakat Indonesia sangat beruntung karena dengan beragamnya menjadi bilingual/multilingual sejak kecil.

e. Kearifan Lokal

Menurut Wikipedia kearifan lokal merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal (*local wisdom*) biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi lain melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal sebagai suatu pengetahuan yang ditemukan oleh masyarakat lokal mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi masalah

dalam pembelajaran. Peneliti akan mengembangkan *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak.

Adapun prosedur penelitian yang dipaparkan oleh Revees (2008) untuk metode *Design Based Research* (DBR), sebagai berikut:

1. *Analysis of Practical Problems by Researchers and Practitioners in Colaboration* (Identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif).
2. *Development of Solutions Informed by Existing Design Principles and Technological Innovations* (Mengembangkan *prototype* solusi yang didasarkan pada patokan teori, *design principle* yang ada dan inovasi teknologi).
3. *Iterative Cycles of Testing and Refinement of Solutions in Practice* (Melakukan proses berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis).
4. *Reflection to Produce "Design Principles" and Enhance Solution Implementation* (Refleksi untuk menghasilkan *design principle* serta meningkatkan implementasi dari solusi secara praktis).

A. Partisipan dan Tempat Penelitian

1. Partisipan

Partisipan adalah seluruh pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Adapun partisipan yang berperan dalam penelitian ini adalah guru kelompok Adan siswa kelompok A TK Cendrawasih 1, dan TK Cendrawasih 2.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di dua sekolah, yaitu TK Cendrawasih 1, dan TK Cendrawasih 2 Kecamatan Cihaurbeuti, Ciamis.

B. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini antara lain:

1. Wawancara
2. Observasi
3. Angket
4. *Expert Judgement*
5. Dokumentasi

A. Analisis Data

1. Teknik Analisis Data

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini ialah:

- a. *Data Reduction* (Reduksi Data)
- b. *Data Display* (Penyajian Data)

- c. *Conclusion Drawing/Verification* (Penarikan kesimpulan/verifikasi).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Produk

Peneliti melakukan studi pendahuluan diantaranya studi literatur untuk mencari berbagai data sebagai sumber tertulis yang relevan dengan permasalahan yang dikaji, dan studi lapangan untuk menemukan permasalahan yang terjadi dilapangan. Studi pendahuluan dilakukan dengan menggunakan wawancara secara langsung dengan tenaga pendidik di dua sekolah, yaitu TK Cendrawasih 2 yang berada di Desa Cijulang pada Hari Senin, 15 April, dan TK Cendrawasih 1 yang berada di Desa Sukahaji pada hari Kamis, 18 April 2019. Hal ini dilakukan untuk mengetahui lebih jauh tentang dasar kebutuhan media pembelajaran, khususnya mengenai pengenalan lambang bilangan anak usia 4- 5 tahun.

2. Rancangan Produk

Tahap rancangan desain produk ini meliputi analisis Kompetensi Inti (KI),

tertentu melalui kumpulan pengalaman dalam mencoba dan diintegrasikan dengan pemahaman terhadap budaya dan keadaan alam suatu tempat.

Kearifan lokal merupakan gagasan yang timbul dan berkembang secara terus menerus di dalam sebuah masyarakat berupa adat istiadat, tata aturan/norma, bahasa, kepercayaan, dan kebiasaan sehari-hari.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design Based Research* (DBR). Menurut Lidinillah (2012, hlm. 4), *Design Based Research* merupakan suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi, dan bahan pembelajaran, produk, dan system) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi- intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

Dari pemaparan di atas, peneliti menggunakan metode *Design Based Research* (DBR) karena

sesuai dengan tujuan penelitian yaitu merancang, bahasa daerah dapat membantu anak Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, pemaparan tentang komponen media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di Taman Kanak-kanak. Kemudian dilanjutkan dengan menyusun *storyboard*, melakukan pembuatan produk, dan melakukan validasi produk oleh para ahli.

a. Uji Coba Produk Tahap 1

Peneliti melakukan uji coba tahap 1 pada kelompok A TK Cendrawasih 2 pada hari Kamis, 9 Mei 2019. Subjek penelitian pada uji coba produk ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 10 anak dan 1 guru kelas

A. Hasil pada uji coba kelompok A TK Cendrawasih 2 yaitu efektifitas hasil belajar anak dan penilaian dari guru berupa lembar penilaian media setelah aktifitas pembelajaran menggunakan media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak. Pada penelitian ini guru bertindak sebagai penilai dan peneliti sebagai pengajar dan juga observer.

1) Respon Anak terhadap Penggunaan Media *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal

diatas menyatakan bahwa hasil respon anak-anak kelompok A TK Cendrawasih 2 terhadap produk pengembangan media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak sangat baik. Terlihat dari rata-rata presentase hasil respon anak yaitu 86%.

b. Uji Coba Produk Tahap 2

Peneliti melakukan uji coba tahap 2 pada kelompok A TK Cendrawasih 1 pada hari Rabu, 17 Mei 2019. Subjek penelitian pada uji coba produk ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 8 anak dan 1 guru kelas

A. Hasil pada uji coba kelompok A TK Cendrawasih 1 yaitu efektifitas hasil belajar anak dan penilaian dari guru berupa lembar penilaian media setelah aktifitas pembelajaran menggunakan media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak. Pada penelitian ini guru bertindak sebagai guru dan peneliti sebagai pengajar dan juga observer.

1) Respon Anak terhadap Penggunaan Media *Flash Card* Angka *Trilingual* Berbasis Kearifan Lokal

Berdasarkan respon anak pada tabel

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Menambah pengetahuan anak tentang lambang bilangan, dan kearifan lokal Jawa Barat	75%	25%
	Memperjelas materi yang disampaikan	75%	25%
	Membangkitkan motivasi belajar anak	100%	0%
	Kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak	100%	0%
2	Teks yang terdapat pada <i>flash card</i> terbaca dengan jelas oleh anak	100%	0%
	Gambar yang terdapat pada <i>flash card</i> terlihat dengan jelas oleh anak	100%	0%
	Kombinasi gambar dan tulisan mudah diingit oleh anak	75%	25%
	Tampilan <i>flash card</i> menarik bagi anak	100%	0%

3	<i>Flash card</i> mudah digunakan oleh anak	100%	0%
	<i>Flash card</i> dapat digunakan anak untuk belajar mandiri	100%	0%
Rata-rata Presentase		92,5%	7.5%

Berdasarkan respon anak pada tabel diatas menyatakan bahwa hasil belajar anak-anak kelompok A TK Cendrawasih 1 terhadap produk pengembangan media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak sangat baik. Terlihat dari rata-rata presentase hasil belajar yaitu 92,5%.

Penelitian berupa pengembangan *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode *Design Based Research* (DBR) yaitu bertujuan untuk membahas temuan data di lapangan, berupa permasalahan disertai solusi berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat.

1. Deskripsi Hasil Analisis Masalah

Berdasarkan hasil analisis masalah yang ditemukan di kelompok A TK Cendrawasih

1 dan TK Cendrawasih 1 peneliti merancang pengembangan *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-

5 tahun di taman kanak-kanak. Menurut guru kelompok A. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, ditemukan beberapa fakta, permasalahan dan harapan dalam pembelajaran pengenalan lambang bilangan. Secara garis besar tujuan dari pengenalan lambang bilangan adalah untuk memfasilitasi anak dalam perkembangan kognitifnya. Adapun penggunaan media di TK memang sudah biasa dilakukan oleh guru, untuk membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satu media yang digunakan adalah media *Flash Card*. Media *flash card* adalah kartu bergambar berukuran kecil yang berisi pesan. Media *flash card* juga digunakan guru dalam pengenalan lambang bilangan, huruf, pengenalan gambar-gambar seperti gambar binatang, buah-buahan, perabotan rumah dan lain sebagainya. Menurut beliau kelebihan dari media *flash card* itu sendiri selain

membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran juga ukurannya yang kecil praktis untuk di gunakan karna tidak memakan tempat yang luas, selain itu juga medianya sederhana sehingga mudah untuk dibuat. Namun media *flash card* itu sendiri memiliki kekurangan, pembuatan *flash card* yang sederhana yaitu terbuat dari bahan karton atau duplek menjadikan media tidak tahan lama, mudah terkena air dan gampang robek oleh anak. Media *flash card* yang ingin dikembangkan sudah sangat baik, saat ini pengenalan kearifan lokal Jawa Barat memang sedang di kenalkan di berbagai sekolah guna melestarikan adat atau ciri khas Jawa Barat. Sebagai kearifan lokal yang diperkenalkan pada media yang peneliti kembangkan diantaranya rumah panggung, kelom geulis, tutug oncom, payung geulis, kujang, angklung, pencak silat, kain batik, tari jaipong, dan wayang golek.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merancang media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4- 5 tahun di taman kanak-kanak sebagai suatu solusi pada permasalahan yang telah ditemukan.

2. Deskripsi Pengembangan Produk

Proses pengembangan produk diawali dengan analisis kurikulum. Analisis kurikulum meliputi program pengembangan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran, materi, dan media untuk pengenalan lambang bilangan. Setelah itu peneliti, peneliti membuat dasar pengembangan produk, yang merupakan gambaran secara keseluruhan dari media yang akan peneliti buat. Selanjutnya peneliti membuat *storyboard* sebagai desain media yang akan disajikan pada media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal.

Media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak ini memiliki dua sisi depan dan belakang. Tampilan depan berisi tentang pengenalan lambang bilangan 1-10, yang dilengkapi keterangan angka

dengan menggunakan tiga bahasa yaitu bahasa Sunda, Indonesia, dan Inggris .sedangkan untuk tampilan belakang dilengkapi dengan gambar berbagai kearifan lokal Jawa Barat dan keterangan gambarnya. Adapun berbagai kearifan lokal Jawa Barat yang di tampilkan yaitu rumah panggung, kelom geulis, tutug oncom, payung geulis, kujang, angklung, pencak silat, kain batik, tari jaipong, dan wayang golek. Media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak terdiri dari 10 keping *flash card* angka 1-10 dalam satu box.

Setelah melalui tahap pembuatan produk, peneliti melakukan validasi produk oleh para ahli. Ahli yang menjadi validator merupakan ahli pada bidangnya. Berdasarkan validasi para ahli bahwa produk pengembangan media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-

5 tahun di taman kanak-kanak ini layak untuk proses uji coba dengan revisi sesuai saran, selanjutnya peneliti melakukan uji coba setelah melakukan revisi produk.

3. Deskripsi Proses Uji Coba Produk

Proses uji coba produk dilakukan melalui dua tahap. Uji coba tahap I dilakukan pada kelompok A TK Cendrawasih 2 dengan subjek penelitian 10 anak dan 1 orang guru. Keberhasilan produk terhadap hasil belajar anak mencapai 86%, hal ini dapat disimpulkan bahwa produk dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar anak, sehingga anak antusias dalam proses pembelajaran. Selain itu juga peneliti mendapatkan saran dan masukan mengenai media yang peneliti kembangkan. Saran dari guru ditindak lanjut oleh peneliti dengan proses revisi produk, hasil dari revisi produk selanjutnya akan diuji coba pada tahap II.

Proses uji coba produk tahap II dilakukan dikelompok A TK Cendrawasih

1. Subjek pada penelitian ini 8 anak dan 1 orang guru, pada uji coba tahap II keberhasilan produk terhadap hasil belajar anak mencapai 92,5%, yang sebelumnya dilakukan uji coba tahap I mencapai 86%. Dari hasil uji coba menunjukkan peningkatan pada hasil belajar anak sebesar 6,5% terhadap media pembelajaran *flash card* angka

trilingual berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak.

4. Deskripsi Refleksi Produk

Refleksi dari pengembangan produk, yaitu menghasilkan produk akhir berupa *flash card*, dan buku panduan pengembangan *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak. Produk ini dapat digunakan untuk pengenalan lambang bilangan 1-10, pada sisi depan media *flash card* menampilkan angka dengan keterangan tiga bahasa yaitu bahasa Indonesia, Sunda, dan Inggris. Sehingga dalam proses pembelajarannya guru dapat memperkenalkan angka dengan tiga bahasa. Kearifan lokal Jawa Barat yang diangkat bukan hanya memperkenalkan bahasa sunda pada anak saja, namun diperkenalkan juga kearifan lokal Jawa Barat yang lain, seperti rumah panggung, kelom geulis, tutug oncom, payung geulis, kujang, angklung, pencak silat, kain batik, tari jaipong, dan wayang golek, yang peneliti kemas kedalam *flash card* sehingga dapat digunakan untuk materi membilang banyak benda 1-10. Hal-hal tersebut mampu meningkatkan perhatian dan juga motivasi anak selama proses pembelajaran.

Hasil akhir dari tahap pengembangan media *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak ini menyebarkan produk secara terbatas yaitu di TK Cendrawasih 1 dan TK Cendrawasih 2 sebagai alternatif pilihan media pembelajaran pengenalan lambang bilangan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak dibuat berdasarkan masalah yang ditemukan peneliti ketika melakukan studi pendahuluan terkait permasalahan yang ada di taman kanak-kanak

- tersebut. Selain itu juga kajian literatur merupakan bagian dari pemecahan masalah agar mendapatkan solusi yang diharapkan. Selanjutnya peneliti melakukan pengembangan produk dengan langkah-langkah menganalisis kurikulum, merancang desain pengembangan, menyusun *storyboard* sebelum pembuatan media yang peneliti kembangkan. Desain *flash card* di rancang menggunakan aplikasi corel draw, yang kemudian dicetak menggunakan kertas *id card* dan mengalami proses laminating.
2. Peneliti melakukan uji validasi produk oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media yang peneliti kembangkan sebelum media tersebut layak untuk proses uji coba di lapangan. Saran dan masukan dari para ahli sebagai bahan perbaikan terhadap *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak yang peneliti kembangkan.
 3. Proses uji coba dilakukan sebanyak dua kali di sekolah yang berbeda. Data didapatkan berdasarkan respon siswa dan penilaian guru terhadap pengembangan *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak. Hasil uji coba produk menunjukkan hasil yang baik untuk pembelajaran di taman-kanak-kanak. Walaupun pada saat uji coba pertama terdapat revisi/ produk yang dilakukan untuk memperbaiki kekurangan produk. Secara umum respon siswa dan penilaian guru terhadap pengembangan *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
 4. Setelah melakukan validasi produk kepada para ahli, dan peneliti melakukan uji coba produk untuk menguji produk di lapangan, maka refleksi dari pengembangan produk adalah menghasilkan produk berupa *flash card* angka *trilingual* berbasis kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak. Produk dikemas menggunakan box, setiap box berisi 10 keping *flash card* angka *trilingual* berbasis

kearifan lokal untuk pengenalan lambang bilangan usia 4-5 tahun di taman kanak-kanak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Panduan Seri Model Pembelajaran di TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Kamus Lengkap. (2018). *Trilingual*. [Online] Diakses dari <http://:kamuslengkap.id/kamus/inggris-indonesia/arti-kata/trilingual/>
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- Peraturan Gubernur Jawa Barat. (2013). *Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Bandung: Pergub.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2013).*Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R & Cepriyana.(2009). *Media Pembelajaran*.
- Sya'ban. (2005). *Teknik analisis data penelitian*. Jakarta Timur: UHAMKA.

Syahri, D. *Inilah Strategi Agar Anak Menjadi Bilingual Bahkan Multilingual* [Online Tim Kartu Baca Flash Card. (2014). *Metode Belajar Membaca dari -membaca-dari-glen- doman.ht*

Glen Doman. [Online] Diakses dari dari <http://www.kartubacaflashcard.com/metode-belajar>