

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* 4D BERBASIS GAYA
BELAJAR VISUAL UNTUK MENGENALKAN MATEMATIKA
PERMULAAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**(Penelitian dan Pengembangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Sampali,
Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang)**



**IDZNI AZHIMA
9909818014**

Tesis yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Memperoleh
Gelar Magister

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

**PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* 4D BERBASIS GAYA
BELAJAR VISUAL UNTUK MENGENALKAN MATEMATIKA
PERMULAAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**(Penelitian dan Pengembangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun di Desa Sampali,
Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang)**



PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

PASCASARJANA

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

*DEVELOPMENT OF 4D FLASHCARD MEDIA BASED ON VISUAL LEARNING
STYLE TO INTRODUCE EARLY MATHEMATICS IN 4-5 YEARS OLD
CHILDREN*

ABSTRACT

The media is expected to help the learning process through visualizing abstract concepts and improve children's understanding, especially the ability to recognize early mathematics. One of the media that supports is 4D flashcard media because the media displays real images, and supporting voices regarding the material. Therefore, a study was conducted that aims to develop 4D flashcard media based on visual learning styles to introduce early mathematics to children aged 4-5 years. This study uses the Research & Development method with the ADDIE model. The data in this study were obtained through questionnaires, interviews, and observations. Data analysis in this study was carried out using the average score percentage formula and the absolute formula. The results of this study indicate that the product developed, namely 4D flashcard media based on visual learning styles, is proven to be very feasible to introduce early mathematics to children aged 4-5 years. This is based on the assessments of three experts, namely PAUD experts who gave a score of 91.1% (very decent), Mathematics experts at 100% (very decent), and Media experts at 88.8% (very decent). Thus, it is recommended for educators or teachers to use 4D flashcard media based on visual learning styles or other media that use technology in introducing early mathematics to children aged 4-5 years.

Keyword: Flashcard Media, Visual Learning Style, Early Mathematics

PENGEMBANGAN MEDIA *FLASHCARD* 4D BERBASIS GAYA BELAJAR VISUAL UNTUK MENGENALKAN MATEMATIKA PERMULAAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Idzni Azhima
Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

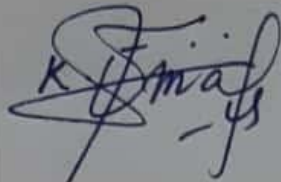
Media diharapkan dapat membantu proses pembelajaran melalui visualisasi konsep yang abstrak dan meningkatkan pemahaman anak, khususnya kemampuan mengenal matematika permulaan. Salah satu media yang mendukung yaitu media *flashcard* 4D karena media tersebut menampilkan gambar yang nyata, dan suara pendukung mengenai materi. Oleh karena itu, dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media *flashcard* 4D berbasis gaya belajar visual untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model ADDIE. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui angket, wawancara, dan observasi. Analisis data pada penelitian ini dilakukan menggunakan rumus persentase rerata skor dan rumus *absolute*. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu media *flashcard* 4D berbasis gaya belajar visual terbukti sangat layak untuk mengenalkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut berdasarkan penilaian dari tiga pakar, yaitu pakar PAUD yang memberikan skor sebesar 91,1% (sangat layak), pakar Matematika sebesar 100% (sangat layak), dan pakar Media sebesar 88,8% (sangat layak). Dengan demikian, disarankan kepada pendidik atau guru untuk menggunakan media *flashcard* 4D berbasis gaya belajar visual atau media lain yang menggunakan teknologi dalam mengenalkan matematika permulaan pada anak usia 4-5 tahun.

Kata Kunci: Media *Flashcard*, Gaya Belajar Visual, Matematika Permulaan

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN
DIPERSYARATKAN UNTUK YUDISIUM MAGISTER**

Pembimbing I

Pembimbing II




Dr. R. Sri Martini M, M.Pd

Dr. Agung Purwanto, M.Si

Tanggal : 30 - 08 - 2021

Tanggal : 30 - 08 - 2021

Nama

Prof. Dr. Dedi Purwana E.S., M.Bus.
(Ketua)¹



30-8-2021

(tanda tangan)

(tanggal)

Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi
(Sekretaris)²



30-08-2021

(tanda tangan)

(tanggal)

Nama : Idzni Azhima

No. Registrasi : 9909818014

Angkatan : 2018/2019

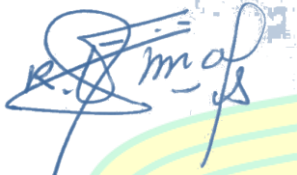
Tanggal Lulus :

1. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

2. Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini

**PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TESIS**

Pembimbing I



Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd

Tanggal: 22-06-2021

Pembimbing II



Dr. Agung Purwanto, M.Si

Tanggal: 23-06-2021

Mengetahui,

Koordinator Program Studi S2 PAUD
Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta



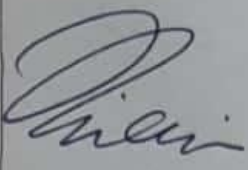
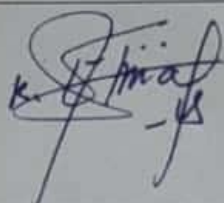

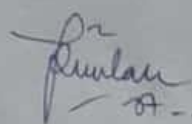

Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi

Tanggal: 28-06-2021

Nama	:	Idzni Azhima
No. Registrasi	:	9909818014
Angkatan	:	2018/2019

BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN UJIAN TESIS

Nama : Idzni Azhima
No. Registrasi : 9909818014
Angkatan : 2018/2019
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi (Koordinator Program Studi S2 PAUD)		30-08-2021
2.	Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd (Pembimbing I)		30-08-2021
3.	Dr. Agung Purwanto, M.Si (Pembimbing II)		30-08-2021
4.	Dr. Sri Wulan, M.Si (Penguji)		23-08-2021
5.	Dr. Nurjannah, M.Pd (Penguji)		27-08-2021

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Idzni Azhima
NIM : 9909818014
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 13 Desember 1996
Program : Magister
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa tesis dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* 4D Berbasis Gaya Belajar Visual untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak 4-5 Tahun” merupakan karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiat dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tanpa ada unsur paksaan dari siapapun. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku di Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Medan, 22 Juni 2021
Yang menyatakan,



Idzni Azhima
NIM. 9909818014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Idzni Azhima
NIM : 9909818014
Fakultas/Prodi : Pascasarjana/Pendidikan Anak Usia Dini
Alamat email : idzniazhima77@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media *Flashcard* 4D Berbasis Gaya Belajar Visual untuk Mengenalkan
Matematika Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis



Idzni Azhima

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media *Flashcard* 4D Berbasis Gaya Belajar Visual untuk Mengenalkan Matematika Permulaan pada Anak Usia 4-5 Tahun”. Tesis ini ditulis sebagai bagian dari tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa dengan usaha yang maksimal dan juga bantuan yang begitu besar dari berbagai pihak akhirnya tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam menyelesaikan tesis ini, antara lain:

1. Dr. Komarudin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta dan jajarannya.
2. Prof. Dr. Dedi Purwana E.S.,M.Bus, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta dan jajarannya.
3. Dr. Nurbiana Dhieni, M.Psi selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Jakarta.
4. Dr. R. Sri Martini Meilanie, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I, yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan ide, kritik, dan sarannya.
5. Dr. Agung Purwanto, M.Si selaku Dosen Pembimbing II, yang telah banyak membantu penulis dalam memberikan ide, kritik, dan sarannya.
6. Seluruh Dosen dan staf administrasi Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Syamsul Bahri dan Ibu Erlinda yang selalu memberikan doa dan motivasi kepada penulis untuk tetap semangat dalam menyelesaikan tesis ini.
8. Seluruh teman-teman Magister PAUD angkatan 2018, terkhusus untuk Masyunita Siregar, Ade Karunia Rizky Manurung, Febry Maghfirah, dan Dita Aulia Rizki yang selalu membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan dari semua pihak yang terlibat dalam membantu penyelesaian tesis ini. Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dalam dunia pendidikan.

Jakarta, Juni 2021

Penulis

Idzni Azhima



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRACT	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	vii
PERNYATAAN PUBLIKASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Konsep Pengembangan Model	11
B. Konsep Model yang Dikembangkan	20
1. Matematika Permulaan	20
2. Gaya Belajar	26
3. Media Pembelajaran	32
C. Kerangka Teoritik	42
D. Rancangan Produk	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tempat dan Waktu Penelitian	45
B. Karakteristik Model yang Dikembangkan	45
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	46
D. Langkah-Langkah Pengembangan Model	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	59
A. Hasil Penelitian	59
B. Pembahasan	75
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	83
A. Kesimpulan	83
B. Implikasi	84
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa	33
Tabel 3.1 Jadwal penelitian dan pengembangan media <i>flashcard</i> 4D berbasis gaya belajar visual	45
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen untuk pakar/ahli PAUD	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen untuk pakar/ahli Matematika	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen untuk pakar/ahli media	52
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen kemampuan matematika permulaan	54
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen gaya belajar visual	55
Tabel 3.7 Kriteria kelayakan media	57
Tabel 3.8 Kriteria gaya belajar anak	57
Tabel 3.9 Klasifikasi empat skala kemampuan matematika permulaan	58
Tabel 4.1 Hasil penilaian kelayakan media <i>flashcard</i> 4D draft I	65
Tabel 4.2 Saran pengembangan media <i>flashcard</i> 4D oleh pakar/ahli PAUD	66
Tabel 4.3 Saran pengembangan media <i>flashcard</i> 4D oleh pakar/ahli matematika	67
Tabel 4.4 Saran pengembangan media <i>flashcard</i> 4D oleh pakar/ahli media	68
Tabel 4.5 Hasil penilaian kelayakan media <i>flashcard</i> 4D draft II	70
Tabel 4.6 Hasil uji kelayakan media	70
Tabel 4.7 Persentase gaya belajar anak	71
Tabel 4.8 Persentase kemampuan matematika permulaan anak usia 4-5 tahun.	74

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1	Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan 4D	14
Bagan 2.2	Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan ADDIE.....	16
Bagan 2.3	Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan ASSURE..	17
Bagan 2.4	Langkah-langkah model penelitian dan pengembangan Borg dan Gall	19
Bagan 2.5	<i>Flowchart</i> rancangan model pengembangan media <i>flashcard</i> 4D berbasis gaya belajar visual	44
Bagan 3.1	Bagan prosedural pengembangan media <i>flashcard</i> 4D berbasis gaya belajar visual	47
Bagan 4.1	<i>Flowchart</i> Rancangan Model Pengembangan Media <i>flashcard</i> 4D berbasis gaya belajar visual <i>draft</i> I	64
Bagan 4.2	<i>Flowchart</i> Rancangan Model Pengembangan Media <i>flashcard</i> 4D berbasis gaya belajar visual <i>draft</i> II	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar validasi produk oleh ahli PAUD	92
Lampiran 2 Lembar validasi produk oleh ahli Matematika	93
Lampiran 3 Lembar validasi produk oleh ahli media	94
Lampiran 4 Lembar observasi kemampuan matematika permulaan	95
Lampiran 5 Lembar observasi gaya belajar visual	97
Lampiran 6 Rubrik penilaian kemampuan matematika permulaan	98
Lampiran 7 Data hasil validasi produk draft I	102
Lampiran 8 Data hasil validasi produk draft II	105
Lampiran 9 Perhitungan interpretasi kemampuan matematika permulaan anak usia 4-5 tahun	108
Lampiran 10 Data hasil observasi kemampuan matematika permulaan anak usia 4-5 tahun	109
Lampiran 11 Data hasil observasi gaya belajar anak usia 4-5 tahun	110
Lampiran 12 Buku Panduan Penggunaan Media	131