

# **THE DEVELOPMENT OF CHILDREN'S STORY BOOK MEDIA BASED ON LOCAL NATURAL RESOURCES TO SUPPORT THE EARLY COUNTING MATHEMATICS PROGRAM FOR KINDERGARTEN LEVEL**

**Syefriani Darnis**

Departement of Early Childhood - Trilogi University Jakarta

[darnis.riani@gmail.com](mailto:darnis.riani@gmail.com)

## **Abstract**

Learning media has a contribution in increasing student activity and motivation in learning. The use of the right teaching media in learning process can arouse desire, generate motivation and stimulate new learning activities. The more intensive the learning experience by students, the higher of the quality learning process itself. Student involvement is based on motivation and high interest from the students in participating in the learning process, and also from the teacher's side is required to master the use of various types of media and learning strategies. For this reason, it is necessary to think about alternative learning media that are fun and appropriate for students. One of the media used in learning mathematics is a storybook based on Local Natural Resources whose contents are close to the lives of children. Its need creative thinking and innovation to create local cultural outcomes that are packaged so that they are accepted and studied globally. Environmental preservation efforts such as raising the potential of local nature can make the younger generation have responsibility for their environment. Preservation of living natural resources by reprinting and making new natural resources can not be the thing that young people are interested in. One effort to conserve local natural resources is through learning resources in education which hopes to provide an understanding of the results of local natural resources wealth to the next generation. By introducing natural potential through learning activities by streamlining the function of storybook media in learning for children. The use of media should be a part of our attention as a means of preserving local natural potential in the world of education. Therefore, it is necessary to establish learning media that can be accepted by the current generation by revitalizing local potential in the era of globalization.

The purpose of this research is to develop the local natural resources from Dukuh Samiran , Kecamatan Selo, Boyolali, Central Java, as supporting the early counting mathematics program. The research applied was Research and Development. The subjects of this study was 20 children of Group of Kindergarten B.

**Keyword : Learning media, Mathematics, Local Natural Resources, early counting**

## A. PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu pelajaran yang selalu hadir disetiap jenjang pendidikan, mulai tingkat dasar bahkan di perguruan tinggi. Tetapi, bukan rahasia lagi bahwa matematika juga merupakan salah satu momok bagi sebagian anak. Untuk itu sepertinya tidak ada salahnya untuk mengenalkan matematika kepada anak sejak usia dini, Namun perlu diperhatikan bahwa membelajarkan matematika kepada anak usia dini ini tentu berbeda dengan orang dewasa baik itu mengenai metode, konten dan yang utama adalah media pembelajarannya.

Pada jenjang pendidikan Taman Kanak-Kanak sampai saat ini pengenalan konsep matematika masih berkisar pada pengenalan angka, berhitung atau membilang dan mengoperasikan bilangan, yang terkadang kegiatan tersebut belum dimengerti anak. Anak tidak memahami mengapa harus mampu membilang, untuk apa angka harus dikurang, ditambah, atau dikali. Padahal Panhuizen (dalam Suharta, 2006:34) menyatakan bahwa "Bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari (tanpa makna) maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika". Menurut Susanto (2011: 98) kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuan dan karakteristik perkembangannya yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan anak, sejalan dengan perkembangan kemampuannya, anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan jumlah dan pengurangan. . Berkaitan dengan hal tersebut, pembelajaran berhitung perlu diberikan dengan berbagai media maupun metode yang sesuai dengan karakteristik dan tahapan perkembangan anak. Pembelajaran berhitung yang dilakukan secara menyenangkan akan membuat anak semakin terlatih dan berkembang sehingga anak mampu menguasai serta menyenangi berhitung.

Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemakaian media pengajaran yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar yang baru. Salah satu media yang dipakai dalam pembelajaran Matematika adalah buku cerita berbasis sumber daya alam hayati lokal yang isinya dekat dengan kehidupan anak. Perlu pemikiran kreatif dan inovasi untuk menciptakan hasil-hasil budaya lokal yang dikemas supaya diterima serta dipelajari secara global. Upaya pelestarian lingkungan seperti mengangkat potensi alam setempat dapat menjadikan generasi muda memiliki tanggung jawab terhadap lingkungannya. Salah satu usaha untuk melestarikan sumber daya alam hayati lokal adalah melalui sumber belajar dalam pendidikan yang harapannya dapat memberikan pemahaman tentang hasil-hasil kekayaan sumber daya alam hayati setempat kepada generasi penerus. Sumber belajar untuk mengenalkan potensi alam melalui kegiatan pembelajaran dengan mengefektifkan fungsi media buku cerita dalam pembelajaran bagi anak.

Indonesia sendiri kaya akan Sumber Daya Alam. Sumber daya alam adalah suatu nilai potensi yang dimiliki oleh suatu materi atau unsur tertentu dalam kehidupan. Sumber daya alam tidak selalu bersifat fisik tetapi juga non fisik. Sumber daya alam ada yang dapat berubah (berubah ke bentuk yang lain, baik menjadi semakin besar maupun hilang atau ada pula sumber daya yang kekal (selalu tetap). Sumber daya non hayati secara harfiah dapat diartikan sebagai sumberdaya yang tidak mempunyai kehidupan dan tidak dapat mengalami kematian. Jenis-jenis sumberdaya non hayati diantaranya adalah bahan mineral, air dan udara. Sedangkan sumberdaya hayati adalah salah satu sumberdaya dapat pulih (*renewable resources*). Sumberdaya hayati secara harafiah dapat diartikan sebagai sumberdaya yang mempunyai kehidupan dan dapat mengalami kematian. Jenis – jenis sumberdaya hayati diantaranya adalah flora dan fauna.

### **Media Pembelajaran**

Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2011: 4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Menurut Djamarah (2006: 120) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian media, salah satu cara diantaranya adalah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan serta masih banyak ciri yang membedakan media yang satu dengan yang lain, sehingga tidaklah mudah untuk menyusun klasifikasi tunggal yang mencakup semua jenis media. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut bentuk informasi yang digunakan, anda dapat memisahkan dan mengklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Klasifikasi media ini dapat menjadi landasan untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara dan atau gambar itu diterima, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi.

Menurut Sadiman, dkk (2011:97) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- 5) Menyamakan pengalaman.

- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.

### **Pengembangan Media Buku Matematika Berbasis Sumber Daya Alam Hayati**

Media pembelajaran secara umum merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan bahkan dapat mendorong suksesnya proses pembelajaran. Tetapi kadang sangat sulit dalam menentukan suatu media pembelajaran yang paling tepat dalam mengajarkan suatu materi tertentu. Media yang ada kadang kurang begitu efektif dan efisien dalam penyampaian materi tertentu. Sehingga dalam hal ini salah satu cara untuk mendapatkan suatu media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam penggunaannya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Sukiman (2012: 53) mengemukakan pengembangan adalah proses, cara, perbuatan menjadikan bertambah, dan berubah sempurna (pikiran, pengetahuan, dan sebagainya). Dalam pengembangan ini peneliti ingin mengembangkan media buku matematika bergambar berbasis sumber daya alam hayati dalam mengenalkan matematika awal dalam operasi penjumlahan.

Indonesia sendiri kaya akan Sumber Daya Alam. Sumber daya alam adalah suatu nilai potensi yang dimiliki oleh suatu materi atau unsur tertentu dalam kehidupan. Sumber daya alam tidak selalu bersifat fisik tetapi juga non fisik. Sumber daya alam ada yang dapat berubah (berubah ke bentuk yang lain, baik menjadi semakin besar maupun hilang atau ada pula sumber daya yang kekal (selalu tetap). Sumber daya non hayati secara harfiah dapat diartikan sebagai sumberdaya yang tidak mempunyai kehidupan dan tidak dapat mengalami kematian. Jenis-jenis sumberdaya non hayati diantaranya adalah bahan mineral, air dan udara. Sedangkan sumberdaya hayati adalah salah satu sumberdaya dapat pulih (*renewable resources*). Sumberdaya hayati secara harafiah dapat diartikan sebagai sumberdaya yang mempunyai kehidupan dan dapat mengalami kematian. Jenis – jenis sumberdaya hayati diantaranya adalah flora dan fauna (Kusmana & Rahmat.2015)

Berangkat dari kebutuhan isi dari buku cerita yang akan di buat untuk Media pembelajaran Matematika awal dan mempertimbangkan bahwa Dukuh Samiran yang berlokasi di Kecamatan Selo, Kabupaten Boyolali yang kaya akan Sumberdaya alam hayati dalam hal ini flora (tanaman), maka peneliti bermaksud mengembangkan isi buku cerita untuk media pembelajaran Matematika bersumber dari kekayaan alam utamanya tanaman dalam hal ini jenis sayur-sayuran dan buah-buahan yang begitu melimpah di daerah tersebut. Selain mengenalkan anak untuk belajar matematika lewat buku cerita, anak juga di ajak untuk mengenal kekayaan alam yang banyak terdapat di lingkungan sekitarnya sehingga di harapkan mereka menjadi '*aware*' dalam mengenal lingkungan sekitar tempat mereka tinggal, sehingga hal ini diharapkan bisa menumbuhkan

kesadaran untuk lebih mencintai dan menghargai sumberdaya tersebut dan terus melestarikannya sampai dewasa nanti.

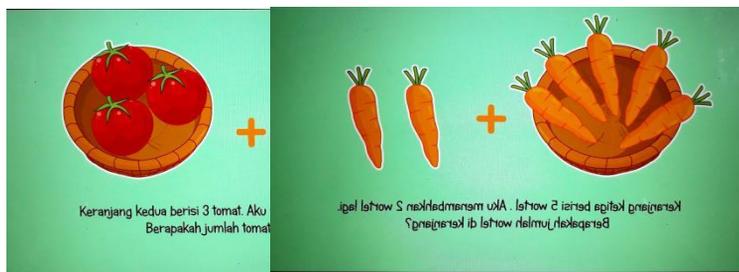
### Spesifikasi Produk

Media buku matematika bergambar dengan konten sumber daya alam hayati lokal merupakan sebuah media cetak berupa buku bergambar yang dimana bertujuan untuk mengenalkan penjumlahan sederhana pada anak Taman Kanak-kanak kelompok B. Untuk spesifikasi dari media ini adalah sebagai berikut:

1. Media buku matematika bergambar berbasis potensi alam lokal . Didalam media buku ini berisi materi pengenalan matematika sederhana yaitu pengenalan konsep membilang, lambang bilangan dan operasi penjumlahan.
2. Media awal berbentuk handmade (buatan tangan) dan berukuran 8,5 x 14 . Selain itu warna-warna yang digunakan adalah warna cerah yang bertujuan agar menarik dan memusatkan perhatian anak. Font yang digunakan dalam media ini yaitu: untuk bagian sampul adalah *twin cen MT* dengan ukuran font 20pt, *spasi 1,5*. Pada halaman awal di berikan pengantar tentang kondisi Kecamatan Selo dan sumber daya alam hayati yang banyak terdapat di sana. Pengembangan selanjutnya media didesain langsung menggunakan aplikasi corelDRAW x4 sehingga gambar yang dihasilkan baik dan tidak pecah. Selain itu warna-warna yang digunakan adalah warna cerah yang bertujuan agar menarik dan memusatkan perhatian anak.
3. Media ini dapat digunakan dalam setiap model pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah dengan panduan guru sebagai fasilitator di sekolah dan pendamping di luar sekolah.

Contoh Produk :





## B. METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Metode Penelitian

Prosedur pengembangan produk yang diadopsi dalam penelitian ini adalah model pengembangan menurut Brog & Gall. Dalam pelaksanaannya hanya digunakan 5 tahapan dalam siklus penelitian ini dari 9 langkah siklus yang ada yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal dan di akhiri dengan revisi produk awal. Penelitian dihentikan di tahap ke lima karena media buku cerita yang dipakai sudah dinyatakan layak pakai dan tidak ada revisi produk saat uji coba lapangan awal. Buku cerita ini dinyatakan dalam kategori baik dan layak pakai.

#### 1.1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Tahap ini merupakan tahap awal yang wajib dilaksanakan dalam penelitian pengembangan yang dimana dalam hal ini peneliti melakukan kegiatan observasi lapangan untuk mengumpulkan informasi tentang apa saja kebutuhan ataupun masalah yang sedang dihadapi di lapangan. Selain observasi untuk menambah atau menguatkan informasi peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa pendidik disekolah tersebut. Dari observasi dan wawancara

menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran TK Pertiwi 1 Samiran, Kecamatan Selo Boyolali khususnya kelompok B, membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat mengenalkan tentang operasi penjumlahan. Peneliti melakukan observasi dengan mengujicoba beberapa media penjumlahan yang paling sesuai dan diminati anak. Sehingga semua itu dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan produk yang akan dikembangkan dan diharapkan produk yang akan dihasilkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan.

### **1.2. Perencanaan**

Perancangan disini meliputi penyusunan rancangan produk awal yang akan dikembangkan agar menghasilkan produk yang dapat memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah yang telah ditemukan pada anak kelompok B di TK Pertiwi 1 Samiran , Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali. Perencanaan disini didasari pada hasil informasi atau data dari penelitian dan pengumpulan informasi awal. Untuk mengatasi masalah yang telah ditemukan, peneliti akan membuat suatu media yang paling diminati anak dengan menjadikannya sebuah buku cerita bergambar berbasis sumber daya alam hayati yang banyak terdapat didaerah tersebut dengan paduan warna yang menarik.

### **1.3. Pengembangan Awal Produk**

Dari hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal serta perencanaan yang matang, peneliti mulai melakukan pengembangan media buku cerita bergambar berbasis sumber daya alam hayati . Pada tahap pengembangan produk peneliti merancang desain buku cetak yang mengacu pada rancangan media pembelajaran yang menginspirasi dengan modifikasi secara visual namun tetap mempertahankan aturan penggunaannya. Setelah itu, peneliti melakukan menyusun instrumen penilaian yang akan digunakan untuk validasi pada ahli media dan materi. Setelah instrumen selesai, tahap selanjutnya adalah validasi media kepada ahli materi dan ahli media. Ketika tahap validasi didapatkan catatan-catatan yang akan dijadikan sebagai acuan untuk perbaikan sebelum diujicobakan.

### **1.4. Uji coba lapangan awal**

Dalam uji coba awal peneliti memilih satu kelas kelompok B TK Pertiwi 1 Samiran Kecamatan Selo. Uji coba ini dilakukan dengan penekanan pada proses dari pada hasil. Data yang diperoleh adalah hasil observasi dan jika ada saran-saran dari hasil wawancara dengan guru.

### **1.5. Revisi produk utama**

Berdasarkan pada uji coba lapangan awal, data yang masuk digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk. Selanjutnya, hasil revisi produk utama tersebut digunakan dalam uji coba lapangan utama.

## **2. Subjek Penelitian**

Subjek merupakan suatu hal yang sangat penting dalam suatu penelitian. Subjek uji coba lapangan pertama dalam penelitian ini adalah 20 anak

kelompok B di TK Pertiwi 1 Desa Samiran Kecamatan Selo Kabupaten Boyolali Provinsi Jawa Tengah.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan angket, observasi dan wawancara.

**Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi**

Subjek uji coba	Variabel yang dipaparkan
Ahli Materi	1) Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku 2) Kesesuaian materi dengan anak 3) Kesesuaian penyajian materi dengan anak 4) Kesesuaian media dengan tujuan atau kompetensi yang akan diacapai

**Tabel 2. Kisi-kisi Angket Untuk Ahli Media**

Subjek Uji Coba	Variabel Yang Dipaparkan
Ahli Media	1) Kesesuaian dari segi fisik 2) Kesesuaian dari segi pemanfaatan produk 3) Kesesuaian dari segi pemilihan warna 4) Kesesuaian dari segi ilustrasi 5) Kesesuaian dari segi desain

**Tabel 3. Kisi-kisi Pedoman Observasi Ujicoba Lapangan Pertama**

Subjek Uji Coba	Variabel Yang Dipaparkan
Anak Kelompok B	1) Ketertarikan terhadap media 2) Partisipasi/ keaktifan anak 3) Kemudahan media untuk dipahami 4) Penggunaan media

Untuk pedoman penentuan tingkat keberhasilan media buku cerita matematika berbasis sumber daya alam hayati, kriteria penilaian akhir data diperoleh berdasarkan hasil konversi data kuantitatif skala 5 yaitu 1-5 ke dalam data kualitatif dengan data yang dihimpun berupa pernyataan “tidak baik” dengan nilai 1, “kurang baik” dengan nilai 2, ”cukup baik” dengan nilai 3, “baik” dengan nilai 4, dan “sangat baik” dengan nilai 5. Kategori jenjang yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus Rumus kategori jenjang yang dikemukakan oleh Saifuddin Azwar (2016:148).

### C. HASIL PENELITIAN

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek	Indikator Penilaian	Skala	Kriteria
Kurikulum	Apakah materi buku cerita sesuai dengan karakteristik usia anak?	5	Sangat baik

	Apakah materi buku cerita sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak?	5	Sangat baik
Materi	Apakah materi cerita dihubungkan dengan lingkungan dan keseharian anak?	5	Sangat baik
	Bagaimana logika materi dalam buku cerita?	5	Baik
	Apakah teks dan ilustrasi sesuai dengan materi?	5	Sangat baik
Penyajian Materi	Apakah jenis penyajian cerita sesuai dengan usia anak?	5	Sangat baik
Tujuan	Bagaimanakah kejelasan sasaran penggunaan?	5	Baik
	Apakah ada kesesuaian anatara materi dengan tujuan yang akan di capai?	5	Sangat baik
	<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas , hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli materi secara keseluruhan adalah 40 , maka didapat hasil materi yang dikembangkan berada dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan , ahli materi menyimpulkan bahwa materi buku cerita sudah layak untuk di ujicobakan ke lapangan tanpa revisi. Pada tahap ini Dosen ahli materi tidak memberikan saran atas kekurangan produk, sehingga dapat dikatakan tidak ada catatan khusus untuk melakukan revisi kembali dan sudah layak untuk diuji cobakan lapangan tanpa revisi.

**Tabel 5. Hasil validasi Ahli Media (setelah revisi)**

Aspek	Indikator Penilaian	Skala	Kriteria
Fisik	Sesuaiakah jenis kertas yang digunakan dalam media buku cerita matematika ini?	5	Sangat baik
	Sesuaiakah ukuran media buku cerita matematika ini digunakan untuk anak?	4	Baik
	Bagaimanakah kualitas keamanan media buku cerita matematika ini?	4	Baik
	Bagaimana tampilan fisik (bentuk) media buku cerita matematika ini?	5	Sangat baik
Segi Pemanfaatan	Kemudahan menggunakan media buku cerita matematika oleh guru?	5	Baik
	Bagaimana kepraktisan media buku cerita matematika jika dilihat dari kemudahan dalam penyimpanan dan pemindahan?	5	Sangat baik
Segi warna	Sesuaiakah warna yang digunakan dengan karakteristik anak?	5	Sangat Baik
	Sesuaiakah komposisi warna yang digunakan dalam media buku cerita matematika?	5	Sangat Baik
	Bagaimanakah gambarterkait pemberian warna	5	Sangat Baik

	pada karakter gambar dan background		
	Warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak?	5	Sangat Baik
Segi ilustrasi (gambar)	Sesuaiakah gambar dengan materi?	5	Sangat Baik
	Bagaimanakah kesesuaian gambar dengan objek asli?	5	Sangat Baik
	Sesuaiakah proporsi gambar dalam buku?	5	Sangat Baik
Desain angka dan huruf	Sesuaiakah ukuran angka yang digunakan?	5	Sangat Baik
	Sesuaiakah jenis dan ukuran huruf yang digunakan?	4	Baik
	<b>Jumlah</b>	<b>72</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan tabel di atas, hasil data yang diperoleh dari penilaian ahli media secara keseluruhan adalah 72, maka didapat hasil media yang dikembangkan berada dalam kategori sangat baik. Secara keseluruhan, ahli media menyimpulkan bahwa media buku cerita sudah layak untuk diujicobakan ke lapangan tanpa revisi. Pada tahap ini Dosen ahli media tidak memberikan saran atas kekurangan produk, sehingga dapat dikatakan tidak ada catatan khusus untuk melakukan revisi kembali dan sudah layak untuk diuji cobakan lapangan tanpa revisi.

#### Hasil Uji Coba Lapangan Awal

**Tabel 6. Hasil Uji Coba Lapangan Awal**

Aspek	Indikator Penilaian	Jumlah Nilai	Rata Rata Nilai
Ketertarikan Anak	Anak menyukai gambar dalam buku cerita	125	4.78
	Anak menyukai warna dalam buku cerita	125	4.78
	Anak menyukai penyajian materi dalam buku cerita	123	4.73
Partisipasi anak	Anak sangat antusias saat menjawab pertanyaan menggunakan media buku cerita	125	4.78
	Anak sangat aktif dan selalu berpartisipasi untuk menjawab pertanyaan menggunakan media buku cerita	124	4.76
Media mudah dipahami anak	Keterbacaan Latar belakang cerita	125	4.78
	Bentuk pada karakter gambar	125	4.78
	Bentuk angka	125	4.78
	Pemberian warna pada karakter gambar sesuai	125	4.78
Penggunaan Media	Anak mampu melakukan operasi bilangan lewat gambar dalam buku cerita	125	4.78
	Anak mampu melakukan operasi penjumlahan sesuai dengan gambar yang disediakan dalam buku cerita	124	4.76

Anak mampu menulis angka dari latihan yang disediakan dalam buku cerita.	123	4.73
Anak mampu melakukan penjumlahan sederhana dengan panduan seperti buku cerita	125	4.78
<b>Jumlah rata rata</b>	<b>66.82</b>	

Berdasarkan tabel diatas, hasil data yang diperoleh dari uji coba lapangan awal secara keseluruhan dengan 13 indikator mendapatkan skor rata-rata 66.82. jumlah skor tersebut dikategorikan dengan sangat baik.

#### D. SIMPULAN

Buku cerita matematika berbasis sumber daya alam lokal di Dukuh Samiran Kecamatan Selo ini dikategorikan sangat layak pakai, ini terbukti dari hasil validasi yang diperoleh dari ahli media sebesar 40 dan ahli materi sebesar 72 . Dari hasil uji coba lapanganpun mendapat skor 66,72 yang dikategorikan dengan sangat baik. Sehingga bisa disimpulkan bahwa buku cerita ini sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini khususnya untuk TK B. Hasil penelitian pengembangan media *buku cerita berbasis sumber daya alam hayati juga* memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis : Media *buku cerita* ini merupakan sebuah media grafis yang memperkaya temuan bidang media grafis dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan adanya media ini diharapkan anak dapat dengan mudah dalam memahami matematika sederhana khususnya operasi penjumlahan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Selain itu memperbanyak ragam media buku yang ada di Taman Kanak-kanak dan juga dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Selain itu anak juga mengenal dan memahami kekayaan sumber daya alam hayati yang berada di sekitar lingkungan mereka tinggal.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi siswa : Melalui media ini diharapkan akan timbul rasa senang dan mudah dalam memahami matematika sederhana khususnya operasi penjumlahan. Sehingga dalam hal ini minat dan rasa keingin tahuan anak terhadap matematika akan meningkat.
  - b. Bagi Guru : Memperbaiki kualitas pembelajaran matematika khususnya operasi penjumlahan. Sehingga mendorong guru agar lebih kreatif dan aktif untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mengajar.
  - c. Bagi Pengembang Kurikulum diharapkan dapat mengembangkan media buku cerita matematika berbasis sumberdaya alam lokal yang terdapat di daerah masing - masing dengan materi pembelajaran matematika sederhana yang lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar . 2011 . *Media Pembelajaran* .cetakan ke-15.Jakarta : Rajawali Pers
- Azwar, Syaifudin. 2016. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Kusmana & Rahmat. *Keanekaragaman Hayati Flora di Indonesia*. Journal of Natural Resources & Enviromental Management.Vol.5.No.2. 2015. Tersedia [www.journal.ipb.ac.id](http://www.journal.ipb.ac.id)
- Sadiman,dkk. 2011. *Media Pendidikan*.Jakarta. Rajawali Pers.
- Suharta,I Gusti Putu. 2006 . "Matematika Realistik :Apa dan Bagaimana?" [www.depdiknas.go.id/jurnal/38/matematika](http://www.depdiknas.go.id/jurnal/38/matematika). Diakses 2 Februari 2019.
- Sukiman.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta.PT Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D*.Bandung: Alfabeta.
- Taylor,Helen. 2013. *How children learn Mathematics and the Implications for Teaching*. Sage Publishing.UK