

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data berupa angka, dihimpun melalui prosedur pengukuran, dan kemudian diolah dengan analisis statistika (Azwar, 2018). Variabel dalam penelitian kuantitatif harus diidentifikasi dengan jelas, sehingga hubungan kausalitas atau hubungan sebab akibat dapat dinyatakan secara sistematis dan dapat diuji secara empirik. Pada umumnya, penelitian kuantitatif melibatkan jumlah sampel yang besar (Azwar, 2018).

Salah satu jenis dalam penelitian kuantitatif adalah uji validitas isi, yang bertujuan untuk mengetahui validitas isi dari produk yang disusun untuk mencapai tujuan penelitian (Almawaddah, 2020).

Berkesinambungan dengan judul penelitian ini, yakni “Uji Validitas Isi Modul Pembelajaran Kemaritiman Berbasis Perkembangan Kognitif pada Tahapan Pra-Operasional untuk Peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi”, penelitian ini bertujuan untuk melihat validitas isi modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif untuk peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi, di mana peneliti akan menyusun modul pembelajaran kemaritiman yang akan diuji melalui tahapan uji validitas isi untuk mengetahui apakah modul pembelajaran ini valid digunakan untuk mencapai efektivitas yang diharapkan, yakni memberikan pemahaman kemaritiman pada peserta didik secara kognitif.

Dalam penelitian berjenis uji validitas isi modul ini akan dikembangkan modul pembelajaran kemaritiman yang disusun melalui tahap pengidentifikasian kebutuhan, perancangan kegiatan, penentuan peralatan pembelajaran, dan perakitan instrumen ukur. Di akhir, barulah kegiatan pembelajaran dalam modul

beserta instrumen ukur pembelajaran berupa instrumen *pre-test post-test* yang meliputi *checklist* observasi perkembangan kognitif untuk anak berusia empat hingga lima tahun dan lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD akan diuji untuk mendapatkan nilai validitas isi.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi yang berlokasi di Lorong Kaktus, Jalan Karya Maju, Simpang IV Sipin, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi.

3.2.2. Waktu Penelitian

Estimasi waktu yang akan peneliti tempuh untuk melaksanakan penelitian ini adalah sekitar enam bulan, yakni dari September 2021 hingga Februari 2022, di mana sepanjang enam bulan ini, peneliti juga tengah menjalani Magang Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) yang dicanangkan Jurusan Psikologi Universitas Jambi di TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi. Spesifikasi kronologi waktu penelitian ini tergambar dalam tabel berikut.

Tabel 3.1. Waktu Penelitian

September – Oktober 2021	Pengumpulan data, meliputi observasi awal, wawancara, dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah
	Analisis kebutuhan
November 2021	Penulisan proposal penelitian
Desember 2021	Observasi perkembangan kognitif dalam pemahaman kemaritiman subjek
	Penyusunan dan pengembangan modul pembelajaran kemaritiman
Januari 2022	Uji validitas isi modul pembelajaran kemaritiman

Februari 2022	Pengolahan data penelitian
	Penulisan laporan hasil penelitian

3.3. Subjek Penelitian

3.3.1. Populasi Penelitian

Menurut Periantalo (2019), populasi penelitian merupakan subjek yang akan dikenakan generalisasi oleh hasil penelitian yang dapat mencakup daerah, perkembangan, dan karakteristik pribadi. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik TK IT An-Nahl Percikan Iman Kota Jambi yang secara keseluruhan memiliki empat kelas dengan jumlah total peserta didik sebanyak 60 orang.

Tabel 3.2. Data Jumlah Populasi

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik
1.	TK A – Kelas Utsman bin Affan	12 orang
2.	TK B 1 – Kelas Abu Bakar Ash-Shiddiq	17 orang
3.	TK B 2 – Kelas Umar bin Khattab	16 orang
4.	TK B 3 – Kelas Ali bin Abi Thalib	15 orang
	Jumlah	60 orang

Dari tabel 3.2., dapat dilihat bahwa TK A alias Kelas Utsman bin Affan memiliki peserta didik sebanyak 12 orang, TK B 1 alias Kelas Abu Bakar Ash-Shiddiq memiliki peserta didik sebanyak 17 orang, TK B 2 alias Kelas Umar bin Khattab memiliki peserta didik sebanyak 16 orang, dan TK B 3 alias Kelas Ali bin Abi Thalib memiliki peserta didik sebanyak 15 orang.

3.3.2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang menjadi subjek dalam pengambilan data penelitian (Periantalo, 2019). Menurut Azwar (2018), sampel penelitian yang tepat ditunjukkan dengan satu karakteristik pasti yang dapat diidentifikasi dan direpresentasikan dengan baik serta proporsional dari kelompok subjek, sehingga dengan adanya keseimbangan tersebut, tidak terjadi bias dalam penelitian.

Untuk menentukan sampel yang akan dijadikan subjek dalam penelitian, terdapat teknik yang dinamakan teknik pengambilan sampel. Teknik pengambilan sampel didefinisikan sebagai proses pemilihan atau pengambilan subjek penelitian yang akan dilibatkan secara langsung dalam penelitian sejumlah n orang dari populasi yang berjumlah N orang. Nilai n yang dimaksud di sini adalah jumlah dari kategori sampel atau populasi, yang ditunjukkan dengan angka (Setiawan, 2005).

Adapun dalam penelitian ini, pengambilan sampel digunakan dengan menggunakan cara *non-probability sampling*. *Non-probability sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang atau kesempatan yang sama pada seluruh anggota populasi untuk menjadi sampel penelitian. Menjurus lebih dalam, teknik *non-probability sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* yang sering disebut sebagai *judgement sampling*. *Purposive sampling* dimaknai sebagai teknik pengambilan sampel di mana sampel dipilih dengan berlandaskan pada pertimbangan tertentu agar mendapatkan kelompok sampel yang dapat merepresentasikan suatu karakteristik yang dikehendaki (Setiawan, 2005).

Dalam penelitian ini, kelompok sampel yang peneliti pilih adalah peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi dengan rentang usia empat hingga lima tahun dengan jumlah sebanyak sepuluh orang, sedangkan dua orang peserta didik TK A lainnya tidak dapat dikategorikan sebagai sampel karena telah berusia enam dan tujuh tahun. Karakteristik yang diinginkan peneliti dan dapat direpresentasikan kelompok sampel adalah anak usia dini berusia empat hingga

lima tahun, di mana dari keseluruhan anggota populasi, hanya peserta didik kelas TK A yang memiliki karakteristik serupa dengan yang dibutuhkan dalam penelitian.

3.4. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel diperlukan untuk mengukur variabel penelitian yang hendak diteliti, di mana definisi operasional variabel bermakna penjelasan mengenai variabel yang akan diteliti, yang dirumuskan sesuai dengan karakteristik-karakteristik variabel tersebut, dan segenap karakteristik itu harus dapat diamati (Azwar, 2018). Definisi operasional variabel juga memberikan maksud dari variabel yang memungkinkan definisi yang dimaksud dalam variabel penelitian ini berbeda dengan definisi dari variabel penelitian yang lain, serta memberikan batasan tentang makna dari suatu variabel dalam penelitian ilmiah (Periantalo, 2019). Variabel sendiri diartikan sebagai konstruk yang akan diamati atau diteliti (Ulfa, 2019).

Variabel dari penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang memengaruhi variabel lain. Variabel bebas juga dapat diartikan sebagai variabel yang menjadi penyebab bagi dampaknya terhadap variabel lain. Sedangkan variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang disebabkan oleh variabel lainnya atau variabel yang menjadi dampak akibat pengaruh variabel lainnya (Ulfa, 2019). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran kemaritiman, sementara itu, aspek perkembangan kognitif menjadi variabel terikatnya.

Definisi operasional pembelajaran kemaritiman adalah pembelajaran yang mengajarkan wawasan kemaritiman pada peserta didik dan bertujuan untuk memberikan pemahaman wawasan kemaritiman pada peserta didik.

Sedangkan definisi operasional variabel aspek perkembangan kognitif yang merupakan variabel terikat dalam penelitian ini adalah tahap demi tahapan perubahan daya kognisi secara progresif yang mencakup pola dan kapasitas berpikir, penyimpanan memori, kemampuan memahami dan mengolah informasi yang diterima melalui panca indera, pendayagunaan wawasan dan pengetahuan

yang diperoleh dalam proses belajar, serta pemecahan dan penyelesaian masalah, dan dinilai sebagai representasi kondisi intelegensi seseorang.

Apabila dispesifikasikan dengan variabel aspek perkembangan kognitif sesuai dengan usia subjek yang disorot pada penelitian ini, yakni empat hingga lima tahun, definisi operasional variabel yang dimaksud adalah kemampuan kognisi anak yang meliputi mengenal klasifikasi sederhana, mengenal konsep-konsep sains sederhana, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, memecahkan masalah sederhana, mengenal konsep ruang dan posisi, mengenal ukuran, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, serta mengenal konsep pengetahuan sosial sederhana.

Masing-masing definisi operasional variabel bebas dan variabel terikat ini dapat dikembangkan lebih lanjut dalam rincian berikut.

Tabel 3.3. Definisi Operasional Variabel

No.	Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Alat Ukur	Hasil Ukur	Skala Pengukuran	Cara Ukur
1.	Pembelajaran kemaritiman	Pembelajaran yang mengajarkan wawasan kemaritiman pada peserta didik dan bertujuan untuk memberikan pemahaman wawasan kemaritiman pada peserta didik.	Lembar validasi isi modul	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat sesuai • Sesuai • Cukup sesuai • Tidak sesuai • Sangat tidak sesuai 	Rating relevansi	Validasi oleh ahli
2.	Aspek perkembangan kognitif	Tahap demi tahapan perubahan daya kognisi secara progresif yang mencakup pola	Lembar observasi <i>checklist</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Berkembang sangat baik (BSB) • Berkembang sesuai harapan (BSH) 	Skala kategorik	Observasi

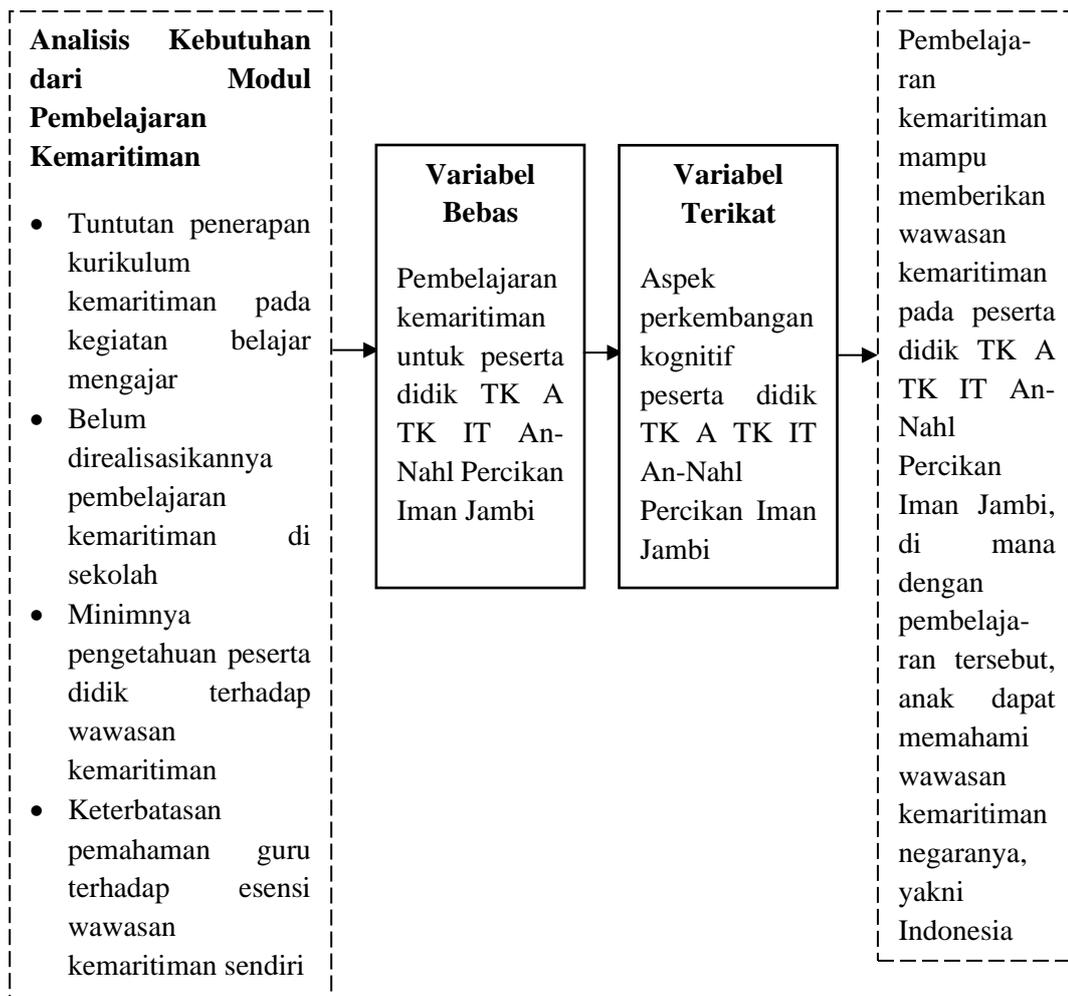
		<p>dan kapasitas berpikir, penyimpanan memori, kemampuan memahami dan mengolah informasi yang diterima melalui panca indera, pendayagunaan wawasan dan pengetahuan yang diperoleh dalam proses belajar, serta pemecahan dan penyelesaian masalah, dan dinilai sebagai representasi kondisi intelegensi seseorang.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Mulai berkembang (MB) • Belum berkembang (BB) 		
--	--	---	--	--	--	--

3.5. Kerangka Konsep

Kerangka konsep diperlukan dalam penelitian untuk mempermudah peneliti dalam menetapkan jalan atau pautan variabel dengan konsep penelitian yang akan diusung. Variabel adalah objek yang diselidiki dalam penelitian dan memiliki berbagai aspek di dalamnya (Periantalo, 2019). Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kerangka konsep dalam penelitian didapatkan dari teori sebagai landasan penelitian dirancang untuk menguraikan serta mengaitkan topik yang dibahas dalam penelitian secara jelas dan efisien.

Berikut merupakan ilustrasi kerangka konsep penelitian ini:

Bagan 3.1. Kerangka Konsep Penelitian



3.6. Desain Penelitian

Validasi isi modul merupakan desain penelitian yang digunakan. Modul merupakan sejenis bahan ajar yang relatif singkat, namun padat, detail, dan terkoordinir dengan sistematis yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran dengan komposisi rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan, media yang diperlukan, tujuan spesifik masing-masing kegiatan, materi, serta evaluasi (Lasmiyati dan Harta, 2014).

Uji validitas isi modul dilaksanakan melalui proses diskusi dengan validator yang bersangkutan hingga modul mendapatkan status yang teruji valid (Ekawati dan Saputra, 2018). Aspek-aspek modul yang akan diuji validitasnya tertuang dalam tabel berikut.

Tabel 3.4. Desain Penelitian Uji Validitas Isi Modul

Aspek	Metode Pengumpulan Data	Instrumen
Kelayakan materi	Memberikan lembar uji validitas modul kepada: psikolog pendidikan dan guru TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi di bidang kurikulum.	Lembar validasi modul
Kelayakan penyajian		

3.7. Proses Penyusunan Modul

Penyusunan modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif untuk peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi dilakukan dengan melalui tahap pengidentifikasian kebutuhan, perancangan kegiatan, penentuan peralatan pembelajaran, dan perakitan instrumen ukur.

3.7.1. Identifikasi Kebutuhan

Identifikasi kebutuhan meliputi kegiatan analisis untuk mengulik permasalahan pemahaman kemaritiman peserta didik TK A IT An-Nahl Percikan Iman Jambi dan menentukan kebutuhan peserta didik untuk mengatasi

permasalahan tersebut, yakni disusunnya pedoman pembelajaran kemaritiman berupa modul sebagai panduan implementasi pembelajaran kemaritiman. Identifikasi kebutuhan dilaksanakan dengan observasi dan wawancara. Observasi dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis observasi, yaitu observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dan kebutuhan subjek, serta observasi untuk melihat capaian perkembangan kognitif subjek dalam memahami kemaritiman.

Observasi awal dilangsungkan pada bulan September hingga Oktober 2021 dengan hasil yang diperoleh berupa identifikasi masalah, yaitu minimnya pembelajaran kemaritiman di sekolah, serta identifikasi kebutuhan, yaitu kebutuhan akan pembelajaran kemaritiman, sesuai dengan misi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Sementara itu, observasi untuk melihat perkembangan kognitif subjek dalam memahami kemaritiman akan dipusatkan pada Desember 2021 selama dua minggu, yang meliputi: 1) observasi berbasis *worksheet* yang dilakukan dengan pengkondisian peserta didik mengerjakan *worksheet* atau lembar kerja wawasan kemaritiman berbasis kognitif untuk anak usia dini berusia empat hingga lima tahun selama seminggu penuh, dan; 2) observasi berbasis praktik yang dilakukan dengan pengkondisian peserta didik dilibatkan dalam kegiatan praktikal selama seminggu penuh. Dengan observasi tersebut, dapat diketahui sejauh mana anak telah memahami kemaritiman sesuai dengan perkembangan kognitifnya pada usia empat hingga lima tahun.

Sedangkan kegiatan wawancara ditujukan pada guru TK IT An-Nahl Jambi untuk menggali tentang bagaimana keadaan pemahaman kemaritiman peserta didik.

3.7.2. Perancangan Kegiatan Pembelajaran

Pada tahap perancangan kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran kemaritiman yang akan diimplementasikan di lapangan disusun secara sistematis dengan memerhatikan materi yang sesuai dengan kurikulum kemaritiman pada satuan PAUD yang mengacu pada Pedoman Pendidikan Kemaritiman di Satuan PAUD yang disusun Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

pada 2019, serta mengacu pada standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun yang didasarkan pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Anak Usia Dini, sehingga dengan demikian, pembelajaran kemaritiman yang akan diikuti peserta didik sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan kognitifnya.

3.7.2.1. Materi Pembelajaran

Adapun materi yang disusun dalam modul dan akan diajarkan di lapangan dipaparkan sebagai berikut.

- a) Materi tentang Indonesia sebagai negara maritim, di mana peserta didik akan dikenalkan pada jati diri Indonesia sebagai negara maritim, seperti mengenalkan konsep kemaritiman, konsep kepulauan, dan keberagaman budaya di dalamnya.
- b) Memahami kondisi wilayah bahari Indonesia, di mana peserta didik akan dikenalkan pada wilayah Indonesia yang didominasi oleh perairan serta mata pencaharian dan kehidupan sosial di sekitar wilayah bahari.
- c) Karakteristik wilayah perairan Indonesia, di mana peserta didik akan dikenalkan pada karakteristik wilayah perairan Indonesia.
- d) Potensi dan kekayaan laut Indonesia, di mana peserta didik akan dikenalkan pada potensi dan kekayaan laut Indonesia, ancaman yang tengah meneror laut Indonesia, serta bagaimana cara menjaga laut.
- e) Pemanfaatan media kreatif sekitar yang dapat memungkinkan anak mendapatkan stimulasi bahwa laut itu mengagumkan dan sangat penting untuk dijaga.
- f) Jalur transportasi dan perdagangan melalui laut, di mana peserta didik akan dikenalkan aktivitas transportasi dan perdagangan melalui jalur laut serta apa saja transportasi laut dan fungsinya.

Dikarenakan di lokasi penelitian, yakni Kota Jambi, tidak terdapat pantai atau laut, poin (e), pemanfaatan lingkungan pantai sebagai wahana bermain bagi anak cukup sulit untuk diimplementasikan secara nyata. Oleh karena itu, peneliti

mensubstitusi kegiatan pembelajaran pada poin (e) ini dengan kegiatan pembelajaran yang sesuai, seperti dalam kegiatan menonton video edukatif tentang kehidupan masyarakat di pinggir pantai bersama sehingga anak tetap dapat mengetahui bagaimana lingkungan pantai itu.

Selain itu, indikator perkembangan kognitif yang dilihat sekaligus ingin dicapai dalam pembelajaran kemaritiman ini yaitu: 1) mencoba dan menceritakan apa yang terjadi dalam eksperimen sains sederhana; 2) membilang atau menyebut urutan bilangan minimal dari satu hingga sepuluh; 3) memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai dengan lima benda; 4) mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berupa lingkaran, segitiga, dan segiempat; 5) menyebutkan kembali benda-benda yang menunjukkan bentuk-bentuk geometri; 6) mengerjakan *maze* sederhana; 7) menyusun empat hingga keping *puzzle* menjadi bentuk utuh; 8) menyebutkan sedikitnya dua belas benda kemaritiman dan fungsinya; 9) menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya; 10) membedakan waktu pagi, siang, sore, dan malam; 11) menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan, dan tahun; 12) memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan; 13) mengenal berbagai macam profesi di laut, serta; 14) mengenal berbagai macam alat transportasi laut sederhana.

Indikator-indikator tersebut diperoleh dari hasil observasi perkembangan kognitif bertema kemaritiman terhadap peserta didik kelompok TK A, tepatnya anak yang berusia empat hingga lima tahun. Dari observasi tersebut diketahui bahwa indikator-indikator perkembangan kognitif di atas merupakan indikator-indikator yang belum berkembang dan mulai berkembang pada mayoritas subjek, sehingga indikator-indikator tersebut dijadikan landasan pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam indikator tersebut sehingga peserta didik dapat mencapai standar capaian perkembangan kognitif pada rentang usianya, yakni empat hingga lima tahun yang digolongkan pada tahap pra-operasional serta mampu mengetahui wawasan kemaritiman sesuai dengan perkembangan kognitif pada rentang usianya.

3.7.2.2. Sesi Pembelajaran dan Indikator Capaian

Berangkat dari muatan materi yang telah ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, kegiatan pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif dapat dikembangkan menjadi lima sesi. Satu sesi akan diterapkan dalam satu kali kegiatan belajar mengajar di sekolah tiap harinya, sehingga dengan demikian, pembelajaran kemaritiman ini dilaksanakan selama lima hari, yang apabila dihitung dengan kalkulasi hari sekolah peserta didik, sepanjang satu minggu. Tiap sesi memiliki indikator capaian yang hendak diraih, dari segi perkembangan kognitif anak sendiri dan dari segi pemahaman wawasan kemaritiman. Adapun sesi-sesi tersebut beserta indikator capaian dari tiap sesi tergambar dalam tabel berikut.

Tabel 3.5. Sesi Pembelajaran dalam Modul dan Indikator Capaian

Sesi	Tema Sesi	Indikator Capaian (Dari Aspek Perkembangan Kognitif dan Pemahaman Wawasan Kemaritiman)
Sesi 1	Indonesia Negara Kepulauan	<p>Aspek Pemahaman Wawasan Kemaritiman: Anak mengetahui bahwa Indonesia adalah negara kepulauan serta mengetahui lima pulau besar di Indonesia, keberagaman budaya di dalamnya, serta cara membaca peta dan globe melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.</p> <p>Aspek Perkembangan Kognitif:</p> <ul style="list-style-type: none">- Anak dapat menyebutkan nama hari dalam satu minggu, bulan, dan tahun.- Anak dapat memecahkan masalah sederhana.- Anak dapat menyebutkan urutan bilangan.- Anak dapat menyusun 4 hingga 6 keping <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh.- Anak dapat menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya.
Sesi 2	Indonesia Negara Bahari	<p>Aspek Pemahaman Wawasan Kemaritiman: Anak mengetahui bahwa Indonesia adalah negara bahari, serta mengetahui karakteristik air laut, perbedaan waktu, dan bagaimana penampakan Indonesia melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang</p>

		<p>sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.</p> <p>Aspek Perkembangan Kognitif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan nama hari dalam satu minggu, bulan, dan tahun. - Anak dapat mengenal konsep sains sederhana. - Anak dapat mengenal konsep ruang dan posisi. - Anak dapat mengenal ukuran. - Anak dapat mengenal konsep waktu. - Anak dapat menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya.
Sesi 3	Menakjubkannya Wilayah Perairan Indonesia	<p>Aspek Pemahaman Wawasan Kemaritiman:</p> <p>Anak mengetahui tentang wilayah perairan Indonesia dan karakteristiknya, bencana di laut, perbedaan waktu, serta bentuk-bentuk geometri melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.</p> <p>Aspek Perkembangan Kognitif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan nama hari dalam satu minggu, bulan, dan tahun. - Anak dapat mengenal konsep sains sederhana. - Anak dapat mengenal konsep ruang dan posisi. - Anak dapat mengenal ukuran. - Anak dapat mengenal konsep waktu. - Anak dapat mengenal geometri. - Anak dapat menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya.
Sesi 4	Kekayaan Laut Indonesia	<p>Aspek Pemahaman Wawasan Kemaritiman:</p> <p>Anak mengetahui tentang kekayaan laut Indonesia yang meliputi biota laut dan sumber daya alam beserta karakteristik dan manfaatnya, pentingnya menjaga laut, cara menjaga laut, dan hal-hal yang dapat merusak ekosistem laut melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.</p> <p>Aspek Perkembangan Kognitif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan nama hari dalam satu minggu, bulan, dan tahun. - Anak dapat mengenal konsep sains sederhana. - Anak dapat memecahkan masalah sederhana.

		<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat mengenal bilangan. - Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan. - Anak dapat menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya.
Sesi 5	Aku Bangga Berbangsa Maritim	<p>Aspek Pemahaman Wawasan Kemaritiman:</p> <p>Anak mengetahui tentang kehidupan masyarakat maritim, transportasi laut, profesi-profesi yang berkaitan dengan laut, kejahatan-kejahatan di laut, serta fungsi benda-benda kemaritiman melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.</p> <p>Aspek Perkembangan Kognitif:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyebutkan nama hari dalam satu minggu, bulan, dan tahun. - Anak dapat mengenal berbagai macam profesi di laut. - Anak dapat mengenal berbagai macam alat transportasi laut sederhana. - Anak dapat mengenal konsep pengetahuan sosial sederhana. - Anak dapat memecahkan masalah sederhana. - Anak dapat menyebutkan benda-benda kemaritiman dan fungsinya. - Anak dapat mengerjakan <i>maze</i> sederhana. - Anak dapat menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya.

Kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan pada tiap sesi didasarkan pada tema sesi itu sendiri, serta disesuaikan dengan standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif peserta didik, yang mana dalam hal ini peserta didik berada dalam kelompok TK A yang dapat dikategorikan berusia empat sampai lima tahun. Kegiatan-kegiatan pembelajaran tersebut dapat dilihat secara spesifik pada modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif yang dilampirkan pada bagian lampiran.

3.7.3. Penentuan Peralatan Pembelajaran

Peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif untuk peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi dipaparkan sebagai berikut.

- a) Modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif.
- b) Lembar *pre-test* dan *post-test*.
- c) Peta Indonesia dan globe.
- d) Kumpulan *worksheet* pembelajaran kemaritiman untuk dikerjakan oleh peserta didik.
- e) *Flash card* kemaritiman.
- f) Properti bermain peran, seperti pedang plastik bajak laut, perahu dari kardus, topi nelayan, dan lain-lain.
- g) Media eksperimen, seperti plastisin, air garam, pewarna makanan, cat air, dan lain-lain.
- h) Material pembelajaran, seperti kertas HVS, krayon, pensil, kertas origami, lem, *puzzle*, manik-manik, balon, stik es krim, buku cerita anak, video edukatif, dan lain-lain.
- i) Kamera, untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran.
- j) *Reward* untuk anak, sesuai dengan akumulasi poin yang didapatkan oleh tiap-tiap anak.

3.7.4. Perakitan Instrumen Ukur

Instrumen ukur yang dimaksud dalam penyusunan modul ini adalah instrumen *pre-test* dan *post-test* yang terdiri dari lembar observasi *checklist* perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun dan lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD. Kedua instrumen ukur ini dirakit dengan berlandaskan pada acuan yang absah. Lembar observasi *checklist* perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun disusun dengan berdasar pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Anak Usia Dini, sedangkan lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD disusun dengan berdasar pada Pedoman Pendidikan Kemaritiman di

Satuan PAUD yang disusun Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia pada 2019. Setelah mendapatkan aspek dari kontrak yang hendak diukur, dilakukan pengembangan terhadap indikator perilaku dan butir-butir item yang sesuai dan dapat diukur secara objektif.

3.7.5. Tahap Pengujian Validitas Isi Modul

Setelah modul disusun, modul akan melalui pengujian validitas isi dengan metode *expert judgement* dengan menggunakan Aiken's V untuk memperoleh penilaian validitas isi produk dari validator. Validitas modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif untuk peserta didik TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi akan diuji oleh psikolog pendidikan dan guru TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi. Aspek-aspek yang diuji validitasnya yaitu kelayakan materi dan kelayakan penyajian. Penilaian dari validator akan dipertimbangkan untuk merevisi modul, sehingga pada akhirnya penelitian ini akan menghasilkan modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif yang valid, baik, dan layak digunakan untuk peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi.

3.8. Validator

Validator yang akan memberikan penilaian validitas isi modul merupakan orang yang ahli di bidang yang relevan dengan substansi modul. Terdapat tiga validator yang akan bertindak dalam pengujian validitas modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif. Ketiga validator yang akan memberikan *expert judgement* terhadap modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif dipilih berdasarkan kriteria kesesuaian bidang keahlian yang diperlukan dalam uji validitas isi modul ini, yakni bidang psikologi pendidikan dan bidang pendidikan anak usia dini.

Adapun ketiga validator tersebut yaitu sebagai berikut.

3.8.1. Ahli Psikologi Pendidikan

Validator yang ahli di bidang psikologi pendidikan akan menguji validitas isi, khususnya validitas materi pembelajaran dalam modul yang bersesuaian dengan

standar pencapaian perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun. Validator dalam bidang psikologi pendidikan berjumlah dua orang.

3.8.2. Ahli Pendidikan Anak Usia Dini

Guru TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi di bidang kurikulum merupakan validator di bidang pendidikan anak usia dini yang akan memberikan penilaian terhadap ketepatan dan kesesuaian materi pembelajaran modul dengan kondisi anak usia dini di TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi. Validator di bidang pendidikan anak usia dini berjumlah satu orang.

3.9. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk mengumpulkan data demi tujuan penelitian (Periantalo, 2019). Ditambahkan oleh Nasution (2016), instrumen penelitian dapat diartikan pula sebagai alat mengumpulkan, mengolah, menganalisis, serta menyajikan data secara sistematis dan objektif yang bertujuan untuk memecahkan suatu permasalahan atau menguji hipotesis. Secara umum, jenis instrumen penelitian kuantitatif terbagi menjadi enam, yaitu angket atau kuesioner, lembar observasi, lembar wawancara, instrumen fisik, skala psikologi, dan tes terstandarisasi (Periantalo, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar uji validitas modul pembelajaran kemaritiman dan lembar observasi perkembangan kognitif anak usia dini usia empat hingga enam tahun yang sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) anak usia dini, di mana STPPA anak usia dini ini ditetapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Lembar validasi modul pembelajaran kemaritiman menggunakan *rating* relevansi yang nantinya akan divalidasi oleh beberapa ahli di bidangnya. Menurut Azwar (2018), pemberian nilai oleh ahli yang menjadi validator modul terhadap masing-masing sub bagian modul terbagi menjadi lima kategori penilaian yang

ditunjukkan dengan rentang angka satu hingga lima dengan pengklasifikasian sebagai berikut: nilai 1 untuk kategori sangat tidak sesuai; nilai 2 untuk kategori tidak sesuai; nilai 3 untuk kategori cukup sesuai; nilai 4 untuk kategori sesuai; dan nilai 5 untuk kategori sangat sesuai.

Sedangkan lembar observasi berbentuk *checklist* yang awalnya hanya terdiri dari indikator-indikator perilaku dari STPPA nantinya akan dikembangkan peneliti menjadi butir-butir item yang dimodifikasi dalam tema kemaritiman.

3.9.1. Lembar Validasi Modul

Lembar validasi modul atau lembar uji validitas modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif untuk peserta didik-siswi TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi dapat digambarkan dengan penilaian terhadap relevansi kegiatan sebagai berikut.

Tabel 3.6. Lembar Validasi Isi Modul

Sesi	Tujuan Sesi	Nama Kegiatan	Uraian Isi dan Bentuk Kegiatan	Rating Relevansi				
				1	2	3	4	5
Sesi 1: Indonesia Negara Kepulauan	Memberikan anak pengetahuan tentang Indonesia sebagai negara kepulauan, lima pulau besar di Indonesia, keberagaman budaya di dalamnya, serta cara membaca peta dan globe melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang sesuai dengan indikator	<i>Recalling</i> Hari dan Bulan	Anak menanyikan nama hari dan menyebutkan nama bulan bersama-sama dengan dipandu oleh fasilitator.					
		Mengenal Lima Pulau Besar di Indonesia	Fasilitator menunjukkan peta Indonesia, lalu memperkenalkan pada anak bahwa Indonesia terdiri dari 2/3 wilayah perairan dan 1/3 wilayah daratan, yang membuktikan bahwa Indonesia dominan oleh wilayah perairan. Fasilitator juga memperkenalkan					

	perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.		lima pulau besar di Indonesia dan beberapa keberagaman budaya khas di dalamnya. Fasilitator lalu mengajak anak meng-hitung kelima pulau besar tersebut dan mengulang-ulang nama lima pulau besar di Indonesia dengan menunjukkan bentuk masing-masing pulau di peta. Setelahnya, fasilitator akan melakukan <i>recalling</i> bersama anak melalui <i>game</i> tebak pulau.					
	Berwarnanya Indonesiaku		Fasilitator memandu anak untuk bermain 'Berwarnanya Indonesiaku' dengan menempel stiker rumah adat, pakaian adat, dan makanan khas dari kelima pulau besar di Indonesia pada lembar <i>worksheet</i> sesuai gambar pulaunya.					
	Menyusun <i>Puzzle</i> Kebudayaan Indonesia		Fasilitator mengarahkan anak untuk menyusun <i>puzzle</i> berkelompok. Satu kelompok terdiri dari dua orang. Masing-masing kelompok akan dipandu untuk melewati lima pos, di mana pada tiap pos terdapat enam keping <i>puzzle</i> gambar kebudayaan Indonesia yang harus					

			<p>diselesaikan anak. Tiap kelompok akan menyelesaikan tantangan menyusun <i>puzzle</i> dalam rentang waktu tertentu sebanyak lima kali giliran, bergantian di masing-masing pos. Dengan kata lain, dalam rentang waktu tertentu, satu kelompok akan menempati satu pos untuk menyelesaikan <i>puzzle</i>, kemudian di rentang waktu selanjutnya, tiap kelompok akan berpindah ke pos lainnya.</p>					
		<i>Recalling</i> Pembelajaran	<p>Sesi pembelajaran ditutup dengan <i>recalling</i>. Beberapa anak diminta untuk menceritakan kembali sesi pembelajaran yang telah dilewati di hari tersebut.</p>					
Sesi 2: Indonesia Negara Bahari	<p>Memberikan anak pengetahuan tentang Indonesia sebagai negara bahari, karakteristik air laut, perbedaan waktu, dan bagaimana penampakan Indonesia melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang</p>	<i>Recalling</i> Hari dan Bulan	<p>Anak menyanyikan nama hari dan menyebutkan nama bulan bersama-sama dengan dipandu oleh fasilitator.</p>					
		Mengenal Karakteristik Laut	<p>Fasilitator memperkenalkan karakteristik air laut pada anak, yaitu jernih dan mengandung garam. Fasilitator juga menjelaskan mengapa air laut bisa terlihat seperti warna biru ketika cuaca sedang</p>					

	sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.		cerah, jingga ketika senja, dan hitam ketika malam.					
		Eksperimen Replika Air Laut	Fasilitator menuntun anak melakukan eksperimen sains sederhana untuk membuat replika air laut sesuai dengan tiga waktu yang disebutkan di poin ‘Mengenal Karakteristik Laut’, yakni cuaca cerah, senja, dan malam, dengan air garam serta pewarna makanan biru, jingga, dan hitam.					
		Eksperimen Replika Peta Indonesia	Anak membuat replika peta Indonesia beserta dalam wadah besar dengan plastisin, air garam, tanaman sintesis, perahu kertas, ikan-ikan kecil dari gabus, serta miniatur pegunungan dari pasir dan bebatuan.					
		<i>Recalling</i> Pembelajaran	Sesi pembelajaran ditutup dengan <i>recalling</i> . Beberapa anak diminta untuk menceritakan kembali sesi pembelajaran yang telah dilewati di hari tersebut.					
Sesi 3: Menakjubkannya Wilayah Perairan Indonesia	Memberikan anak pengetahuan tentang wilayah perairan Indonesia dan	<i>Recalling</i> Hari dan Bulan	Anak menyanyikan nama hari dan menyebutkan nama bulan bersama-sama dengan dipandu oleh fasilitator.					

<p>karakteristiknya, bencana badai di laut, perbedaan waktu, serta bentuk-bentuk geometri melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.</p>	<p>Nobar (Nonton Bareng) dan Bercerita</p>	<p>Fasilitator menampilkan video wilayah perairan Indonesia dan mengajak anak menonton bersama. Beberapa anak kemudian diminta menceritakan kembali isi dari video tersebut.</p>					
	<p>Mengenal Wilayah Perairan</p>	<p>Fasilitator memperkenalkan sungai, danau, laut, teluk, selat, dan samudera beserta perbedaannya dengan menunjukkan gambar pada anak.</p>					
	<p>Eksperimen Replika Wilayah Perairan</p>	<p>Fasilitator mengajak anak untuk membuat replika sungai, danau, laut, teluk, selat dan samudera dari bahan-bahan sederhana sesuai dengan karakter-istiknya.</p>					
	<p>Eksperimen Simulasi Badai</p>	<p>Fasilitator memperkenalkan pada anak bencana badai di laut dan mengajak anak melakukan simulasi pada replika wilayah perairan yang tadinya telah dibuat. Dengan menggunakan botol berisi air yang telah dilubangi menjadi lubang-lubang kecil serta lubang-lubang besar, di mana sebelumnya botol tersebut akan dihias dengan hiasan awan mendung dari potongan kardus yang</p>					

			dibungkus kertas, anak akan diperlihatkan pada simulasi hujan biasa dan badai besar.					
		Mengenal Pagi, Siang, Sore, dan Malam	Fasilitator memperlihatkan suasana pagi, siang, sore, dan malam pada anak dengan menunjukkan gambar.					
		Membuat Kolase Laut	Anak diperkenalkan lebih jauh mengenai perbedaan pagi, siang, sore, dan malam melalui praktik membuat kolase dari origami pada gambar sketsa pemandangan laut dalam suasana waktu pagi, siang, sore, dan malam. Anak juga dapat mewarnai sketsa tersebut dengan krayon. Anak akan dibagikan ke dalam beberapa kelompok terlebih dahulu, yaitu kelompok pagi, kelompok siang, kelompok sore, dan kelompok malam. Anak yang tergabung dalam kelompok pagi akan mewarnai dan membuat kolase pada sketsa pemandangan laut dalam suasana pagi, begitu pun seterusnya. Sebelum mewarnai dan membuat kolase, fasilitator akan menunjuk potongan-					

			potongan kertas origami dan menanyakan pada anak berbentuk geometri apakah benda tersebut. Setelah gambar karya anak selesai, fasilitator akan bertanya kembali mengenai bentuk-bentuk geometri apa yang ada pada gambar pada tiap anak.					
		Tunjuk Geometri	Fasilitator mengajak anak bermain <i>game</i> 'Tunjuk Geometri', di mana fasilitator akan menyebutkan beberapa bentuk geometri dan anak diminta untuk menunjuk barang-barang di kelas yang memiliki bentuk geometri yang disebutkan.					
		<i>Recalling</i> Pembelajaran	Sesi pembelajaran ditutup dengan <i>recalling</i> . Beberapa anak diminta untuk menceritakan kembali sesi pembelajaran yang telah dilewati di hari tersebut.					
Sesi 4: Kekayaan Laut Indonesia	Memberikan anak pengetahuan tentang kekayaan laut Indonesia yang meliputi biota laut dan sumber daya alam beserta	<i>Recalling</i> Hari dan Bulan	Anak menyanyikan nama hari dan menyebutkan nama bulan bersama-sama dengan dipandu oleh fasilitator.					
		Nobar (Nonton Bareng)	Fasilitator menampilkan video tentang kekayaan laut Indonesia dan					

<p>karakteristik dan manfaatnya, pentingnya menjaga laut, cara menjaga laut, dan hal-hal yang dapat merusak ekosistem laut melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.</p>		<p>mengajak anak menonton bersama serta membahas isi video.</p>					
	<p>Bermain dengan <i>Flash Card</i> – Pengantar</p>	<p>Fasilitator menunjukkan anak <i>flash card</i> kekayaan laut di Indonesia yang meliputi biota laut, mutiara, rumput laut, terumbu karang, energi panas laut, gelombang laut, dan arus laut. Dalam kegiatan ini, fasilitator hanya menampilkan <i>flash card</i> seraya menyebutkan gambar apa yang terdapat di tiap kartu secara berulang-ulang.</p>					
	<p>Bermain dengan <i>Flash Card</i> – ‘<i>Halo Ibu Guru?</i>’</p>	<p>Fasilitator mengajak anak untuk bermain ‘<i>Halo, Ibu Guru?</i>’ di mana masing-masing anak memilih satu kartu, lalu mengambil nomor yang menunjukkan urutan dalam ‘menelepon’ fasilitator yang dipanggil ‘Ibu Guru’. Anak ‘menelepon’ fasilitator sesuai urutan, yang dalam makna sesungguhnya adalah bertanya pada fasilitator apa yang ingin mereka tanyakan terkait gambar pada <i>flash card</i> yang dipilih. Anak diperkenankan menanyakan tiga pertanyaan, sebelum</p>					

			giliran dialihkan pada anak yang berada di urutan berikutnya. Fasilitator akan menjawab pertanyaan anak dan memberikan informasi terkait gambar yang ditanyakan.					
		Bermain dengan <i>Flash Card – Tap and Bingo</i>	Fasilitator mengajak anak bermain <i>game ‘Tap and Bingo’</i> dengan menggunakan <i>flash card</i> . Beberapa <i>flash card</i> akan ditempelkan secara berjejer pada papan tulis, lalu anak satu persatu dipanggil ke depan dan diminta untuk menunjuk gambar pada <i>flash card</i> yang disebutkan fasilitator. Anak harus mengatakan, “ <i>bingo!</i> ” saat menunjuk gambar.					
		Ulang, Kunci, dan Tarik Garis	Anak bermain <i>game ‘Ulang, Kunci, dan Tarik Garis’</i> yang dipandu fasilitator, di mana anak akan mendapatkan <i>worksheet</i> yang terdiri dari baris vertikal gambar biota laut dan gambar makanannya. Sebelum <i>worksheet</i> diisi, anak harus lebih dulu fokus mendengarkan ‘kata-kata kunci’ yang diucapkan fasilitator. Fasilitator akan mengucapkan dua jenis ‘kata-kata kunci’					

		<p>yang masing-masingnya akan diulangi sebanyak lima kali. Misalnya, fasilitator akan mengucapkan kalimat: “<i>kuda laut makan udang, lumba-lumba makan cumi-cumi, walrus makan kerang.</i>” Lalu anak akan dipersilakan untuk mengisi <i>work-sheet</i> dengan menghubungkan garis antara gambar biota laut yang disebut dalam ‘kata-kata kunci’ dengan gambar makanannya.</p> <p>Dilanjutkan lagi dengan ‘kata-kata kunci’ kedua: “<i>hiu makan lobster, penyu makan ganggang, ikan pari makan ikan lele,</i>” yang dikerjakan seperti langkah-langkah sebelumnya.</p>					
	<p>‘Lihat dan Dengarkan Urutannya!’</p>	<p>Anak bermain <i>game</i> ‘Lihat dan Dengarkan Urutannya!’ sebagai cara belajar agar anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan. Pertama, fasilitator akan memberikan contoh lebih dulu dengan menempelkan dua jenis gambar dengan pola yang berurutan di papan tulis. Contohnya, seperti</p>					

		<p>gambar kerang yang berwarna biru dan hijau. Gambar kerang biru ditempel lebih dulu, diikuti dengan gambar kerang berwarna hijau, dilanjutkan dengan kerang biru lagi, kemudian kerang hijau. Baru setelahnya, fasilitator akan membuat titik-titik di belakang gambar terakhir yang ditempel. Fasilitator akan mengucapkan ‘kata-kata kunci’: <i>“lihat dan dengarkan urutannya!”</i> sembari menunjuk satu-persatu gambar kerang di papan tulis dan menyebutkan warnanya. <i>“Ada kerang yang berwarna biru, kemudian hijau, biru lagi, lalu hijau lagi, terus selanjutnya warna apa, ya?”</i> Fasilitator akan mengulang terus kalimat tersebut sampai anak paham. Setelah anak dirasa paham dan mampu menjawab contoh di papan tulis, fasilitator akan membagikan <i>worksheet</i> dengan peraturan permainan yang sama.</p>					
	Menghitung Cangkang Kerang	Fasilitator mengajak anak untuk menghitung jumlah cangkang kerang					

	yang dibawa oleh fasilitator secara bersama-sama.					
Menghitung Kerang dalam Rumah	<p><i>‘Menghitung Kerang dalam Rumah’</i> merupakan <i>game</i> di mana anak akan dibagikan ke kelompok dengan satu kelompok berjumlah tiga orang. Fasilitator lalu meletakkan beberapa kertas origami dan menempatkan cangkang kerang pada masing-masing origami dengan jumlah yang beranekaragam di hadapan tiap kelompok. Misalnya, ada tiga lembar origami yang ditempati oleh lima buah cangkang kerang dan dua buah origami yang ditempati oleh tiga cangkang kerang. Anak nantinya harus fokus mendengar instruksi dari fasilitator dan menunjuk origami tertentu yang diibaratkan sebagai ‘rumah kerang’ sesuai dengan instruksi dari fasilitator. Fasilitator memberikan instruksi seperti:</p> <p><i>“Silakan tunjuk rumah yang jumlah kerangnya sama!”</i></p>					

			<p>“Silakan tunjuk rumah yang jumlah kerangnya tidak sama!”</p> <p>“Silakan tunjuk rumah yang jumlah kerangnya lebih banyak dan lebih sedikit!”</p> <p>Game ini tentunya akan dilakukan setelah fasilitator memberikan contoh.</p>				
		Operasi Penjumlahan Sederhana	<p>Masih dengan game yang sama, anak diminta fasilitator untuk menggabungkan cangkang kerang pada satu origami dengan cangkang kerang pada satu origami yang lain. Anak kemudian harus menghitung jumlah cangkang kerang yang telah digabungkan pada satu origami tersebut. Setelah anak menyebutkan hasil penjumlahan cangkang kerang, anak diminta untuk menggabungkan cangkang kerang pada origami yang lain dan menghitung kembali jumlah totalnya. Begitu pun seterusnya. Terakhir, anak akan diminta untuk menggabungkan seluruh cangkang</p>				

		kerang hanya pada satu origami saja.					
	Operasi Pengurangan Sederhana	Anak diminta mengurangi cangkang kerang pada origami yang ditempati seluruh cangkang kerang sesuai dengan jumlah yang diinstruksikan sebanyak beberapa kali. Setiap kali anak diminta mengurangi cangkang kerang, anak harus menghitung berapa jumlah cangkang kerang yang tersisa dan menyebutkan hasil pengurangannya.					
	Mempelajari Penjagaan Ekosistem Laut	Fasilitator menjelaskan pentingnya menjaga ekosistem laut beserta hal-hal apa yang dapat merusak ekosistem laut, salah satunya membuang sampah sembarangan. Fasilitator juga memaparkan dampak dari mem-buang sampah sembarangan, yang dilanjutkan dengan mengajak anak melakukan eksperimen banjir sederhana yang dikarenakan membuang sampah sembarangan.					

		<i>Recalling</i> Pembelajaran	Sesi pembelajaran ditutup dengan <i>recalling</i> . Beberapa anak diminta untuk menceritakan kembali sesi pembelajaran yang telah dilewati di hari tersebut.					
Sesi 5: Aku Bangga Berbangsa Maritim	Memberikan anak pengetahuan tentang kehidupan masyarakat maritim, transportasi laut, profesi-profesi yang berkaitan dengan laut, kejahatan-kejahatan di laut, serta fungsi benda-benda kemaritiman melalui kegiatan-kegiatan kognitif yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak berusia 4 – 5 tahun.	<i>Recalling</i> Hari dan Bulan	Anak menyanyikan nama hari dan menyebutkan nama bulan bersama-sama dengan dipandu oleh fasilitator.					
		Nobar (Nonton Bareng)	Fasilitator menampilkan video tentang kehidupan masyarakat maritim, profesi yang berkaitan dengan laut, dan transportasi laut, yang akan dilanjutkan dengan penjelasan dari fasilitator mengenai video yang ditonton.					
		Menyanyi Bersama	Akan diperlihatkan video lagu ' <i>Nenek Moyangku Seorang Pelaut</i> ' dengan ilustrasi dari salah satu kartun anak-anak, yaitu, <i>BabyBus</i> . Lalu fasilitator akan mengajak anak untuk menyanyi bersama.					
		Bermain <i>Flash Card</i> – Kehidupan Masyarakat Maritim	Fasilitator menunjukkan <i>flash card</i> profesi yang berkaitan dengan laut, yang meliputi: nelayan, nahkoda, pelaut (anak buah kapal), aparat Angkatan Laut					

			(marinir), petani garam, penambang minyak bumi di laut, pedagang di laut, dan pengrajin mutiara; <i>flash card</i> transportasi laut yang meliputi kapal feri, kapal pesiar, kapal layar, perahu, sekoci, kapal tanker, kapal kargo (kapal barang), dan kapal selam; serta <i>flash card</i> yang menggambarkan bagian dari kehidupan masyarakat maritim, seperti pasar terapung, pelabuhan, nelayan, kegiatan penangkapan ikan, dan lain-lain.					
		Bermain <i>Flash Card</i> – Cepat dan Tepat	Fasilitator mengajak anak bermain <i>game</i> ‘Cepat dan Tepat’ untuk melatih konsentrasi anak. <i>Flash card</i> akan dibagi-bagikan ke tiap anak, lalu fasilitator menyebutkan nama-nama gambar pada <i>flash card</i> . Anak yang memiliki <i>flash card</i> dengan gambar tersebut harus mengangkat <i>flash card</i> -nya. Semakin lama, tempo permainan semakin cepat, dan anak harus cekatan dalam mengangkat kartu.					
		Mempelajari Kejahatan di Laut	Fasilitator menjelaskan kejahatan di laut					

			melalui media gambar. Kejahatan di laut ini meliputi pencemaran air, perompakan, pencurian gelap hasil ikan, penyelundupan obat-obatan ilegal, dan perdagangan manusia.					
		Bermain Peran Kemaritiman	Dalam permainan peran bertema kemaritiman ini, ada anak yang berperan sebagai nelayan, nahkoda, pelaut, perompak, dan marinir. Permainan peran ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman anak tentang pentingnya menjaga laut dari berbagai kejahatan.					
		Membuat Dayung Mini	Anak membuat dayung kecil dari stik es krim dan origami. Pada kegiatan ini, sebelum membuat dayung kecil, fasilitator menjelaskan fungsi dayung.					
		Mengenal Benda-benda Kemaritiman	Fasilitator menjelaskan fungsi benda kemaritiman yang terdapat pada buku ' <i>Lift-The-Flaps With 60 Flaps: The Sea</i> ' karya Tony Wolf.					

		Pengerjaan <i>Worksheet</i>	Anak diminta mengerjakan <i>worksheet</i> berupa <i>maze</i> atau pencarian jejak sederhana, menghubungkan garis antara baris gambar biota laut dan lambang bilangan sesuai jumlahnya, melingkari gambar yang menunjukkan profesi dan transportasi yang berkaitan dengan laut di antara gambar-gambar profesi dan transportasi lainnya.					
		<i>Recalling</i> Pembelajaran	Sesi pembelajaran ditutup dengan <i>recalling</i> . Beberapa anak diminta untuk menceritakan kembali sesi pembelajaran yang telah dilewati.					

3.9.2. Lembar Observasi *Checklist*

Lembar observasi berupa *checklist* digunakan sebagai instrumen observasi untuk mengasesmen capaian perkembangan kognitif peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi. Dimensi, indikator perilaku, dan item pada lembar observasi ini akan dimodifikasi dalam tema kemaritiman. Dalam penilaiannya, lembar observasi tersebut menggunakan skala kategorik yang terdiri dari kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Dalam rincian lembar observasi yang akan dideskripsikan di bawah, peneliti mensubstitusi kategori penilaian menjadi angka yang dapat menggambarkan makna kategori dengan keterangan sebagai berikut: 1) angka 1 untuk kategori Belum Berkembang (BB); 2) angka 2 untuk kategori Mulai Berkembang (MB); 3) angka 3 untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH); dan 4) angka 4 untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Tabel 3.7. Lembar Observasi

Dimensi	Indikator Perilaku	Item	Kategori
Dapat mengenal klasifikasi sederhana	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, misalnya menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dan lain-lain	Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk, ukuran, atau jenisnya lebih dari 5 kriteria dengan benar	4
		Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk, ukuran, atau jenisnya dalam rentang 4 – 5 kriteria dengan benar	3
		Anak terlihat ragu dalam mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk, ukuran, atau jenisnya dalam rentang 2 – 3 dengan benar	2
		Anak belum dapat mengelompokkan benda sesuai dengan warna, bentuk, ukuran, atau jenisnya dengan benar	1
	Menunjuk sebanyak-banyaknya benda, hewan, dan tanaman yang mempunyai warna, bentuk, atau ukuran atau menurut ciri-ciri tertentu	Anak dapat menunjuk gambar yang memiliki warna, bentuk, ukuran, atau ciri-ciri tertentu lebih dari 10 kriteria dengan benar	4
		Anak dapat menunjuk gambar yang memiliki warna, bentuk, ukuran, atau ciri-ciri tertentu dalam rentang 7 – 10 kriteria dengan benar	3
		Anak dapat menunjuk gambar yang memiliki warna, bentuk, ukuran, atau ciri-ciri tertentu dalam rentang 4 – 7 kriteria dengan benar	2
		Anak belum dapat menunjuk gambar yang memiliki warna, bentuk, ukuran, atau ciri-ciri tertentu dengan benar	1

Dapat mengenal konsep-konsep sains sederhana	Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika: warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman (biji-bijian, umbi-umbian, batang-batangan), balon ditiup lalu dilepaskan, benda-benda dimasukkan ke dalam air (terapung, melayang, tenggelam), benda-benda yang dijatuhkan (gravitasi), percobaan dengan magnet, mengamati dengan kaca pembesar, mencoba dan membedakan bermacam-macam rasa, bau, dan suara (dalam bentuk eksperimen)	Anak dapat menceritakan hasil lebih dari satu eksperimen dengan benar	4
		Anak dapat menceritakan hasil dari satu eksperimen dengan benar	3
		Anak dapat menceritakan hasil dari satu eksperimen dengan bantuan guru atau peneliti	2
		Anak belum dapat menceritakan hasil dari eksperimen walaupun dengan bantuan peneliti atau guru	1
Dapat mengenal bilangan	Membilang atau menyebut urutan bilangan minimal dari 1 – 10	Anak dapat menyebut urutan bilangan lebih dari 10 dengan lengkap dan benar	4
		Anak dapat menyebut urutan bilangan dari 1 – 10 dengan lengkap dan benar	3
		Anak dapat menyebut urutan bilangan kurang dari 10 dengan lengkap dan benar	2
		Anak belum dapat menyebut urutan bilangan kurang dari 10 dengan lengkap dan benar	1
	Membilang dengan menunjuk benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda sampai 5)	Anak dapat membilang sambil menunjuk lebih dari 5 gambar dengan lengkap dan benar	4
		Anak dapat membilang sambil menunjuk sampai 5 gambar dengan lengkap dan benar	3
		Anak dapat membilang sambil menunjuk kurang dari 5 gambar dengan lengkap dan benar	2
		Anak belum dapat membilang sambil menunjuk kurang dari 5	1

		gambar dengan lengkap dan benar	
Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1 sampai 5		Anak dapat menunjukkan urutan gambar untuk bilangan 1 sampai 6 dengan benar	4
		Anak dapat menunjukkan gambar benda untuk bilangan 1 sampai 5 dengan benar	3
		Anak dapat menunjukkan urutan gambar untuk bilangan kurang dari 5 dengan benar	2
		Anak belum dapat menunjukkan urutan gambar untuk bilangan 1 sampai kurang dari 5 dengan benar	1
Mengenal konsep banyak – sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama		Anak dapat menyebutkan konsep banyak – sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama dengan jumlah item benar secara keseluruhan	4
		Anak dapat menyebutkan konsep banyak – sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama dengan jumlah dua item benar	3
		Anak dapat menyebutkan konsep banyak – sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama dengan jumlah satu item benar	2
		Anak belum dapat menyebutkan konsep banyak – sedikit, lebih – kurang, sama – tidak sama dengan benar	1
Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 5 (anak tidak disuruh menulis)		Anak dapat memasangkan lambang bilangan dengan gambar hingga 6 item dengan benar	4
		Anak dapat memasangkan lambang bilangan dengan gambar hingga 5 item dengan benar	3

		Anak dapat memasang lambang bilangan dengan gambar kurang dari 5 item dengan benar	2
		Anak belum dapat memasang lambang bilangan dengan gambar kurang dari 5 item dengan benar	1
Menunjuk 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit		Anak dapat menunjuk lebih dari dua kumpulan benda yang berjumlah sama, tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit dengan benar	4
		Anak dapat menunjuk dua kumpulan benda yang berjumlah sama, tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit dengan benar	3
		Anak dapat menunjuk satu kumpulan benda yang berjumlah sama, tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit dengan benar	2
		Anak belum dapat menunjuk satu kumpulan benda yang berjumlah sama, tidak sama, lebih banyak, dan lebih sedikit dengan benar	1
Menyebutkan hasil penambahan (menggabungkan 2 kumpulan benda)		Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dengan menggabungkan lebih dari dua kumpulan benda dengan benar	4
		Anak dapat menyebutkan hasil penambahan dengan menggabungkan dua kumpulan benda dengan benar	3
		Anak dapat menyebutkan hasil penambahan satu kumpulan benda dengan benar	2
		Anak belum dapat menyebutkan hasil penambahan dengan menggabungkan satu kumpulan benda dengan benar	1
Menyebutkan hasil pengurangan (memisahkan		Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan dengan	4

	kumpulan benda) dengan benda sampai 5	memisahkan kumpulan benda hingga tidak ada yang tersisa dengan benar	
		Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan dengan memisahkan kumpulan benda hingga menyisakan lima benda dengan benar	3
		Anak dapat menyebutkan hasil pengurangan dengan memisahkan kumpulan benda hingga menyisakan lebih dari lima benda dengan benar	2
		Anak belum dapat menyebutkan hasil pengurangan dengan memisahkan kumpulan benda hingga menyisakan lebih dari lima benda dengan benar	1
Dapat mengenal bentuk geometri	Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat)	Anak dapat mengelompokkan lebih dari tiga bentuk geometri dengan benar	4
		Anak dapat mengelompokkan tiga bentuk geometri dengan benar	3
		Anak dapat mengelompokkan kurang dari tiga bentuk geometri dengan benar	2
		Anak belum dapat mengelompokkan kurang dari tiga bentuk geometri dengan benar	1
	Menyebutkan kembali benda-benda yang menunjukkan bentuk-bentuk geometri	Anak dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya gambar yang menunjukkan lebih dari tiga bentuk geometri dengan benar	4
		Anak dapat menyebutkan sebanyak-banyaknya gambar yang menunjukkan tiga bentuk geometri dengan benar	3

		Anak dapat menyebutkan gambar yang menunjukkan kurang dari tiga bentuk geometri dengan benar	2
		Anak belum dapat menyebutkan gambar yang menunjukkan kurang dari tiga bentuk geometri dengan benar	1
Dapat memecahkan masalah sederhana	Mengerjakan <i>maze</i> (mencari jejak) yang sederhana	Anak dapat mengerjakan dua atau lebih dari dua <i>maze</i> sederhana dengan benar tanpa petunjuk dari guru atau peneliti	4
		Anak dapat mengerjakan satu <i>maze</i> sederhana dengan benar tanpa petunjuk dari guru atau peneliti	3
		Anak dapat mengerjakan satu <i>maze</i> sederhana dengan benar dengan sedikit petunjuk dari guru atau peneliti	2
		Anak belum dapat mengerjakan satu <i>maze</i> sederhana dengan benar walau dengan petunjuk dari guru atau peneliti	1
	Menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh (4 – 6 keping)	Anak dapat menyusun lebih dari 6 keping <i>puzzle</i> dengan benar dan tanpa bantuan dari guru atau peneliti	4
		Anak dapat menyusun 4 hingga 6 keping <i>puzzle</i> dengan benar dan tanpa bantuan dari guru atau peneliti	3
		Anak dapat menyusun 4 hingga 6 keping <i>puzzle</i> dengan diberi sedikit petunjuk oleh guru atau peneliti	2
		Anak belum dapat menyusun 4 hingga 6 keping <i>puzzle</i> walau diberi petunjuk oleh guru atau peneliti	1

	Mencari lokasi tempat asal suara	Anak dapat menemukan lebih dari satu lokasi tempat asal suara dengan benar dan tanpa bantuan guru atau peneliti	4
		Anak dapat menemukan satu lokasi tempat asal suara dengan benar dan tanpa bantuan guru atau peneliti	3
		Anak dapat menemukan satu lokasi tempat asal suara dengan benar dan dengan diberikan sedikit petunjuk oleh guru atau peneliti	2
		Anak belum dapat menemukan satu lokasi tempat asal suara dengan benar walau diberikan petunjuk oleh guru atau peneliti	1
	Memasang benda sesuai dengan pasangannya	Anak dapat memasangkan empat atau lima gambar sesuai pasangannya dengan benar dan tanpa petunjuk dari guru atau peneliti	4
		Anak dapat memasangkan tiga benda sesuai pasangannya dengan benar dan tanpa petunjuk dari guru atau peneliti	3
		Anak dapat memasangkan satu hingga dua gambar sesuai pasangannya dengan benar dan dengan diberikan sedikit petunjuk oleh guru atau peneliti	2
		Anak belum dapat memasangkan satu pun gambar sesuai pasangannya dengan benar walaupun sudah diberikan petunjuk oleh guru atau peneliti	1
	Menyebutkan sedikitnya 12 benda dan fungsinya	Anak dapat menyebutkan lebih dari 12 benda kemaritiman dan fungsinya dengan benar	4

		Anak dapat menyebutkan 12 benda kemaritiman dan fungsinya dengan benar	3
		Anak dapat menyebutkan kurang dari 12 benda kemaritiman dan fungsinya dengan benar	2
		Anak belum dapat menyebutkan kurang dari 12 benda kemaritiman dan fungsinya dengan benar	1
	Menceritakan informasi tentang sesuatu yang diperoleh dari buku	Anak dapat menceritakan informasi yang diperoleh lebih dari satu buku dengan detail dan benar	4
		Anak dapat menceritakan informasi yang diperoleh dari satu buku dengan detail dan benar	3
		Anak dapat menceritakan informasi yang diperoleh dari satu buku dengan benar dan dibantu oleh guru atau peneliti	2
		Anak belum dapat menceritakan informasi yang diperoleh dari buku dengan benar walau dibantu oleh guru atau peneliti	1
	Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya	Anak dapat menceritakan suatu informasi berdasarkan ingatannya dengan detail, benar, dan tanpa dibantu oleh guru atau peneliti	4
		Anak dapat menceritakan informasi berdasarkan ingatannya dengan detail dan benar jika dipancing pertanyaan dasar dari guru atau peneliti	3
		Anak dapat menceritakan informasi berdasarkan ingatannya dengan benar jika dipancing pertanyaan spesifik dari guru atau peneliti	2

		Anak belum dapat menceritakan informasi berdasarkan ingatannya dengan benar walau dipancing pertanyaan spesifik dari guru atau peneliti	1
	Membedakan konsep kasar – halus melalui panca indera	Anak dapat membedakan konsep kasar dan halus pada lebih dari lima benda yang disajikan dengan benar	4
		Anak dapat membedakan konsep kasar dan halus pada tiga hingga lima benda yang disajikan dengan benar	3
		Anak dapat membedakan konsep kasar dan halus kurang dari tiga benda yang disajikan dengan benar	2
		Anak belum dapat membedakan konsep kasar dan halus kurang dari tiga benda yang disajikan dengan benar	1
	Memecahkan masalah sederhana	Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam lebih dari satu kesempatan tanpa dibantu oleh guru atau peneliti	4
		Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam satu kesempatan tanpa dibantu oleh guru atau peneliti	3
		Anak dapat memecahkan masalah sederhana dalam satu kesempatan dengan dibantu oleh guru atau peneliti	2
		Anak belum dapat memecahkan masalah sederhana dalam satu kesempatan walaupun dibantu oleh guru atau peneliti	1
Dapat mengenal konsep ruang dan posisi	Menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, luar – dalam, pertama – terakhir – di	Anak dapat menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, luar – dalam, pertama – terakhir – di antara, keluar –	4

	antara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur	masuk, naik – turun, maju – mundur dengan benar tanpa bantuan guru maupun peneliti	
		Anak dapat menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, luar – dalam, pertama – terakhir – di antara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur dengan benar dengan sedikit bantuan guru maupun peneliti	3
		Anak dapat menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, luar – dalam, pertama – terakhir – di antara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur dengan terbalik-balik dengan bantuan guru maupun peneliti	2
		Anak belum dapat menyebutkan konsep depan – belakang – tengah, atas – bawah, luar – dalam, pertama – terakhir – di antara, keluar – masuk, naik – turun, maju – mundur dengan benar walau dengan bantuan guru maupun peneliti	1
Dapat mengenal ukuran	Membedakan konsep panjang – pendek dan jauh – dekat melalui mengukur dengan satuan tak baku (langkah, jengkal, benang atau tali)	Anak dapat membedakan konsep panjang – pendek dan jauh – dekat melalui pengukuran tak baku dengan benar dalam lebih dari satu kesempatan	4
		Anak dapat membedakan konsep panjang – pendek dan jauh – dekat melalui pengukuran tak baku dengan benar dalam satu kesempatan	3
		Anak dapat membedakan konsep panjang – pendek dan jauh – dekat melalui pengukuran tak baku dalam satu kesempatan meski terbalik-balik atau terbata-bata	2

		Anak belum dapat membedakan konsep panjang – pendek dan jauh – dekat melalui pengukuran tak baku	1
Membedakan konsep berat – ringan melalui menimbang benda dengan timbangan buatan dan panca indera		Anak dapat membedakan konsep berat – ringan dengan tepat dalam lebih dari satu kesempatan	4
		Anak dapat membedakan konsep berat – ringan dengan tepat dalam satu kesempatan	3
		Anak dapat membedakan konsep berat – ringan dalam satu kesempatan dengan tepat walau terlihat ragu-ragu	2
		Anak belum dapat membedakan konsep berat – ringan dalam satu kesempatan dengan tepat	1
Membedakan konsep penuh – kosong melalui mengisi wadah dengan air, pasir, biji-bijian, beras, dan lain-lain		Anak dapat membedakan konsep penuh – kosong dengan tepat dalam lebih dari satu kesempatan	4
		Anak dapat membedakan konsep penuh – kosong dengan tepat dalam satu kesempatan	3
		Anak dapat membedakan konsep penuh – kosong dengan tepat dalam satu kesempatan walaupun terlihat ragu-ragu	2
		Anak belum dapat membedakan konsep penuh – kosong dengan tepat dalam satu kesempatan	1
Membedakan konsep tebal – tipis		Anak dapat membedakan konsep tebal – tipis dengan benar dalam lebih dari satu kesempatan	4
		Anak dapat membedakan konsep tebal – tipis dengan benar dalam satu kesempatan	3
		Anak dapat membedakan konsep tebal – tipis dalam satu	2

		kesempatan meski terlihat ragu-ragu	
		Anak belum dapat membedakan konsep tebal – tipis dalam satu kesempatan	1
Membedakan konsep tinggi – rendah		Anak dapat membedakan konsep tebal – tipis dengan benar dalam lebih dari satu kesempatan	4
		Anak dapat membedakan konsep tebal – tipis dengan benar dalam satu kesempatan	3
		Anak dapat membedakan konsep tebal – tipis dalam satu kesempatan meski terlihat ragu-ragu	2
		Anak belum dapat membedakan konsep tebal – tipis dalam satu kesempatan	1
Membedakan konsep besar – kecil		Anak dapat membedakan konsep besar – kecil dengan benar dalam lebih dari satu kesempatan	4
		Anak dapat membedakan konsep besar – kecil dengan benar dalam satu kesempatan	3
		Anak dapat membedakan konsep besar – kecil dalam satu kesempatan meski terlihat ragu-ragu	2
		Anak belum dapat membedakan konsep besar – kecil dalam satu kesempatan	1
Membedakan konsep cepat – lambat		Anak dapat membedakan konsep cepat – lambat dengan benar dalam lebih dari satu kesempatan	4
		Anak dapat membedakan konsep cepat – lambat dengan benar dalam satu kesempatan	3
		Anak dapat membedakan konsep cepat – lambat dalam satu	2

		kesempatan meski terlihat ragu-ragu	
		Anak belum dapat membedakan konsep cepat – lambat dalam satu kesempatan	1
Dapat mengenal konsep waktu	Membedakan waktu (pagi, siang, sore, dan malam)	Anak dapat membedakan waktu pagi, siang, sore, dan malam dengan benar berdasarkan karakteristiknya	4
		Anak dapat membedakan waktu pagi, siang, sore, dan malam dengan benar walau tanpa menyebutkan karakteristiknya	3
		Anak masih terbalik-balik dalam membedakan waktu pagi, siang, sore, dan malam	2
		Anak belum dapat membedakan waktu pagi, siang, sore dan malam dengan benar	1
	Menyebutkan nama-nama hari dalam satu minggu, bulan, dan tahun	Anak dapat menyebutkan seluruh nama hari dalam seminggu, urutan nama bulan, serta membilang nama tahun saat ini, sebelum, serta setelah tahun saat ini dengan tepat tanpa bantuan dari guru atau peneliti	4
		Anak dapat menyebutkan seluruh nama hari dalam seminggu, urutan nama bulan, serta membilang nama tahun saat ini, sebelum, serta setelah tahun saat ini dengan tepat dan dibantu guru atau peneliti	3
		Anak dapat menyebutkan seluruh nama hari dalam seminggu, urutan nama bulan, serta membilang nama tahun saat ini, sebelum, serta setelah tahun saat ini meskipun masih terbalik-balik dan dibantu guru atau peneliti	2

		Anak belum dapat menyebutkan seluruh nama hari dalam seminggu, urutan nama bulan, serta membilang nama tahun saat ini, sebelum, serta setelah tahun saat ini dengan tepat walau dengan bantuan guru dan peneliti	1	
Dapat mengenal berbagai pola	Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan. Misalnya merah, putih, merah, putih, merah, dan selanjutnya	Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan dalam lebih dari satu kesempatan	4	
		Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan dalam satu kesempatan	3	
		Anak dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan dalam satu kesempatan meski terlihat ragu-ragu	2	
		Anak belum dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk dua pola yang berurutan dalam satu kesempatan	1	
	Meronce dengan merjan	Anak dapat meronce lebih dari sepuluh manik-manik	4	
		Anak dapat meronce tujuh hingga sepuluh manik-manik	3	
		Anak dapat meronce kurang dari tujuh manik-manik	2	
		Anak belum dapat meronce manik-manik	1	
	Dapat mengenal konsep pengetahuan sosial sederhana	Mengenal berbagai macam profesi	Anak dapat menyebutkan lebih dari tiga profesi di laut dengan benar	4
			Anak dapat menyebutkan tiga profesi di laut dengan benar	3

		Anak dapat menyebutkan dua profesi di laut dengan benar	2
		Anak belum dapat menyebutkan dua profesi di laut dengan benar	1
	Mengenal berbagai macam alat angkutan sederhana	Anak dapat menyebutkan lebih dari tiga alat transportasi laut dengan benar	4
		Anak dapat menyebutkan tiga alat transportasi laut dengan benar	3
		Anak dapat menyebutkan dua alat transportasi laut dengan benar	2
		Anak belum dapat menyebutkan dua alat transportasi laut dengan benar	1

3.9.3. Teknik Penilaian Lembar Validasi Modul dan Lembar Observasi

Lembar validasi modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif menggunakan penilaian relevansi yang memiliki lima kategori penilaian, yakni sangat sesuai, sesuai, cukup sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai, seperti yang tergambar pada tabel berikut.

Tabel 3.8. Teknik Penilaian Lembar Validasi Isi Modul

Angka Penilaian	Kategori
1	Sangat tidak sesuai
2	Tidak sesuai
3	Cukup sesuai
4	Sesuai
5	Sangat sesuai

Sedangkan lembar observasi *checklist* standar pencapaian perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun menggunakan skala kategorik yang

terdiri dari kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) yang dapat diklasifikasikan dengan keterangan sebagai berikut: 1) angka 1 untuk kategori Belum Berkembang (BB); 2) angka 2 untuk kategori Mulai Berkembang (MB); 3) angka 3 untuk kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH); dan 4) angka 4 untuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sebagaimana tabel di bawah.

Tabel 3.9. Teknik Penilaian Lembar Observasi

Angka Penilaian	Kategori
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

3.9.4. Uji Validitas Isi Modul

Modul adalah bahan ajar yang relatif singkat, namun padat, detail, dan terkoordinir dengan sistematis yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran dengan komposisi rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan, media yang diperlukan, tujuan spesifik masing-masing kegiatan, materi, serta evaluasi (Lasmiyati dan Harta, 2014). Tujuan penyusunan modul di antaranya adalah untuk mentransfer nilai sikap jika disusun dengan berlandaskan teori perubahan sikap, memperluas pengetahuan jika disusun dengan berlandaskan teori pembelajaran, serta memodifikasi perilaku jika disusun dengan berlandaskan teori modifikasi perilaku (Almawaddah, 2020).

Uji validitas isi modul ini dilaksanakan dengan menerapkan metode Aiken's V yang bertujuan mengkalkulasikan koefisien validitas isi, sehingga dengan demikian dapat diperkirakan kesesuaian isi modul dengan tujuan yang hendak

dicapai dengan implementasi isi modul tersebut (Azwar, 2018). Pemberian nilai dari validator terhadap isi modul dilakukan dengan memberikan nilai dari rentang angka 1 hingga 5, di mana angka 1 diberikan untuk merepresentasikan isi sub-sub bagian kegiatan yang sangat tidak sesuai dengan tujuan pengimplementasian modul, angka 2 diberikan untuk merepresentasikan isi sub-sub bagian kegiatan yang tidak sesuai dengan tujuan pengimplementasian modul, angka 3 diberikan untuk merepresentasikan isi sub-sub bagian kegiatan yang cukup sesuai dengan tujuan pengimplementasian modul, angka 4 diberikan untuk merepresentasikan isi sub-sub bagian kegiatan yang sesuai dengan tujuan pengimplementasian modul, dan angka 5 diberikan untuk merepresentasikan isi sub-sub bagian kegiatan yang sangat sesuai dengan tujuan pengimplementasian modul.

Penilaian ini diberikan validator melalui lembar uji validitas isi modul bermodel penilaian relevansi di mana validator akan membaca lebih dulu masing-masing sub bagian dan sub-sub bagian modul secara seksama, kemudian membandingkannya dengan tujuan pengimplementasian modul sebelum akhirnya memutuskan nilai yang akan diberikan berdasarkan kesesuaian isi modul dengan tujuan pengimplementasian modul. Seluruh nilai dari tiap sub-sub bagian modul akan ditabulasi dan hasilnya akan ditentukan dengan operasi rumus berikut terhadap nilai tiap-tiap sub bagian modul.

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]}, \text{ di mana } S = r - l_0$$

dengan keterangan:

n = jumlah penilai (validator)

r = angka yang diberikan oleh penilai (validator)

l_0 = angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)

C = angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)

Menurut Arikunto (2012), rentang nilai yang diperoleh dengan teknik Aiken's V ini adalah 0,00 hingga 1,00 dan validasinya dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

- a) Nilai $V = 0,80 - 1,00$, berarti tingkat validitas sangat tinggi
- b) Nilai $V = 0,60 - 0,80$, berarti tingkat validitas tinggi
- c) Nilai $V = 0,40 - 0,60$, berarti tingkat validitas sedang
- d) Nilai $V = 0,20 - 0,40$, berarti tingkat validitas rendah
- e) Nilai $V = 0,00 - 0,20$, berarti tingkat validitas sangat rendah

3.10. Sumber Data Penelitian

Jika ditinjau dari sumbernya, data penelitian terbagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

3.10.1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh oleh peneliti murni secara langsung, baik dari pengamatan, penyusunan, pengolahan, dan interpretasi data yang dilakukan secara mandiri dan data tersebut sama sekali tidak didapat atau diambil dari pihak lain (Periantalo, 2019).

Data penelitian yang menjadi data primer pada penelitian ini terdiri dari data yang peneliti dapat sebelum melakukan penelitian serta data yang akan peneliti dapat setelah melakukan penelitian. Data yang peneliti dapat sebelum melakukan penelitian meliputi analisis kebutuhan peserta didik TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi, data tentang perkembangan kognitif peserta didik, data keadaan pemahaman wawasan kemaritiman peserta didik, serta karakteristik masing-masing peserta didik yang didapat peneliti melalui pengumpulan data berupa observasi dan wawancara.

Sedangkan data yang akan peneliti peroleh setelah melakukan penelitian meliputi hasil capaian kognitif peserta didik dalam memahami wawasan kemaritiman melalui implementasi pembelajaran kemaritiman yang rancangannya termaktub dalam modul yang akan disusun peneliti. Data ini akan peneliti dapat

melalui observasi dengan instrumen berupa lembar *checklist* indikator perkembangan kognitif anak berusia empat hingga tahun yang dimodifikasi dalam tema kemaritiman.

3.10.2. Data Sekunder

Data sekunder adalah kebalikan dari data primer, yakni data yang diperoleh dari pihak lain, seperti lembaga atau tempat tertentu, dan tidak didapat secara mandiri (Periantalo, 2019). Data yang didapatkan biasanya berupa laporan atau dokumentasi. Data sekunder yang didapat dalam penelitian ini adalah data mengenai kekayaan kemaritiman Indonesia, pedoman kurikulum kemaritiman di satuan PAUD, urgensi pembelajaran kemaritiman bagi peserta didik Indonesia, khususnya dalam hal ini anak usia dini, serta kurikulum dan metode pembelajaran yang diterapkan di TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi.

3.11. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian berjenis uji validitas isi modul dapat dianalisis dengan teknik analisis deskriptif Aiken's V yang berlandaskan hasil perhitungan formula Aiken's V, yang di mana nantinya akan diperoleh kategori validitas isi tiap-tiap kegiatan pembelajaran dalam modul.

3.12. Etika Penelitian

Etika penelitian sangat diperlukan dalam penyelenggaraan sebuah penelitian. Hal ini dikarenakan penelitian yang dilakukan melibatkan manusia sebagai subjeknya, di mana manusia memiliki hak-hak yang harus dihormati oleh manusia lainnya, sehingga peneliti tidaklah boleh sewenang-wenang dalam mengambil data penelitian. Ada beberapa kaidah etika yang harus dipahami dan harus diimplikasikan dalam penelitian, di antaranya:

3.12.1. Adanya Lembar Persetujuan atau *Informed Consent*

Yang dimaksud dengan *informed consent* adalah lembar yang berisikan pernyataan kesediaan validator untuk berpartisipasi dalam penelitian, identitas peneliti, tujuan penelitian, waktu berlangsungnya penelitian, apa yang harus dilakukan oleh validator, dan *reward* dalam penelitian. *Informed consent* ini bertujuan untuk menginformasikan kepada calon validator untuk memahami maksud dan tujuan penelitian yang akan dilakukan dan apa dampaknya. Jika calon validator telah memahami penelitian tersebut dan bersedia berpartisipasi, maka calon validator akan diarahkan untuk menandatangani lembar persetujuan tersebut dan direkam.

3.12.2. Jaminan Kerahasiaan Data

Peneliti harus menjelaskan pada calon subjek bahwa seluruh datanya akan terjamin kerahasiaannya dan data hanya digunakan untuk keperluan penelitian semata. Dalam hal ini, peneliti juga harus memburamkan nama subjek, di mana peneliti hanya boleh menyertakan inisialnya saja.

3.12.3. Pemberian *Reward* pada Subjek

Karena subjek telah mengerahkan tenaga, waktu, dan pikirannya untuk berpartisipasi dalam penelitian, alangkah baiknya jika peneliti menghadiahkan *reward* untuk subjek yang disesuaikan dengan usia atau tahapan perkembangan.

3.12.4. Surat Pernyataan Orisinalitas dalam Penelitian

Hal ini merupakan hal yang paling utama dan urgen dalam tiap penelitian, mengingat sebuah penelitian haruslah dirancang murni dari diri peneliti sendiri, tidak serupa dengan orang lain atau meniru orang lain. Data yang didapat di lapangan pun hendaknya ditampilkan sesuai dengan apa adanya, tanpa ada rekayasa atau manipulasi.

3.13. Keterbatasan Penelitian

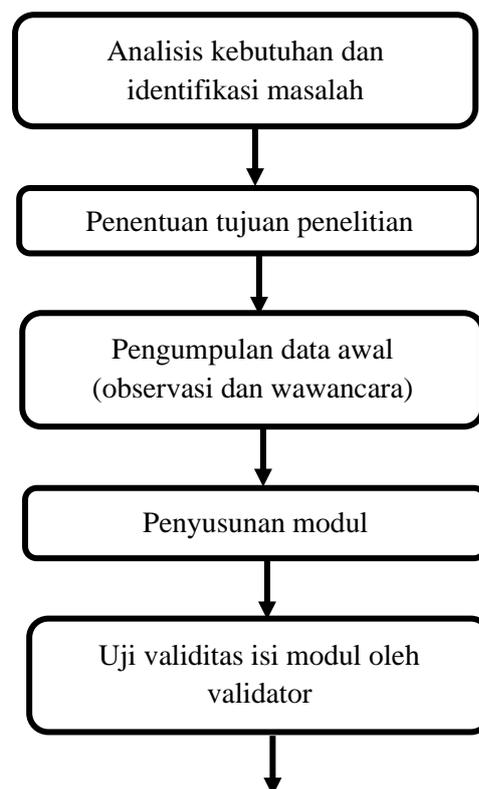
Beberapa keterbatasan yang dimiliki penelitian ini yaitu:

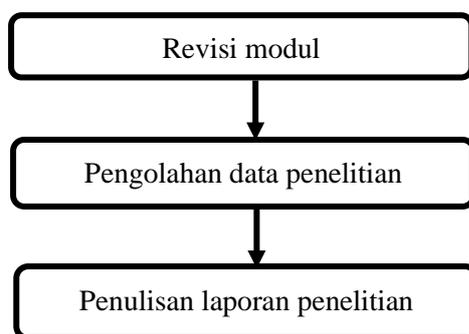
- a) lokasi penelitian jauh dari daerah pesisir atau kawasan laut, sehingga pembelajaran kemaritiman tidak dapat dilakukan secara langsung pada zona maritim sesungguhnya, yakni di pantai atau laut, dan;
- b) anak yang menjadi subjek penelitian hanya berjumlah sepuluh orang dari total keseluruhan peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi yang berjumlah dua belas orang. Dua orang peserta didik lainnya tidak diikutsertakan menjadi subjek dikarenakan kedua peserta didik tersebut telah berusia enam tahun, yang artinya tidak sesuai dengan kriteria pemilihan sampel.

3.1. Prosedur Penelitian

Berikut ini, peneliti memaparkan proses penelitian yang akan peneliti tempuh, dari awal hingga akhir penelitian:

Bagan 3.2. Prosedur Penelitian





Proposal penelitian ini digubah dan ditata berdasarkan kaidah dan tahap-tahap penelitian yang absah, meliputi analisis kebutuhan dan identifikasi permasalahan subjek, penentuan tujuan penelitian, pengumpulan data awal melalui observasi dan wawancara, kemudian penyusunan modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif yang mencakup rancangan pembelajaran kemaritiman, di mana rancangan pembelajaran ini akan disesuaikan dan dimodifikasi dengan mengikuti panduan pendidikan kemaritiman di satuan PAUD yang berlaku dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia serta landasan teori perkembangan kognitif anak usia empat hingga tahun. Modul tersebut kemudian akan divalidasi oleh tiga orang validator, yaitu dua orang ahli psikologi pendidikan dan satu orang guru TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi. Modul nantinya juga akan melalui tahapan revisi dengan mempertimbangkan saran dan pendapat para validator yang didapat melalui proses diskusi hingga menghasilkan modul yang validitasnya telah teruji dengan baik. Setelah memperoleh validasi yang baik, seluruh data penelitian kemudian diolah untuk membuahakan hasil penelitian. Proses penelitian beserta hasilnya kemudian akan dituangkan ke dalam laporan penelitian yang menjadi penghujung dari penelitian.