

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Penelitian

Penelitian berjudul uji validitas isi modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif pada tahap pra-operasional untuk peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi ini bertujuan untuk menguji validitas isi modul agar diperoleh modul yang valid dan dapat diimplementasikan di lapangan. Di dalam modul tersebut, terdapat pula instrumen *pre-test* dan *post-test* pembelajaran berupa lembar observasi *checklist* perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun serta lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD yang juga akan turut divalidasi. Dua orang ahli bidang psikologi pendidikan dan satu orang ahli bidang pendidikan anak usia dini akan menjadi validator dalam pengujian validitas isi modul ini.

Adapun ketiga validator tersebut adalah Fainna Safitri, S.Psi., M.Psi., Psikolog. dan Firma Nata, S.Psi., M.Psi., Psikolog. yang berprofesi sebagai psikolog pendidikan, serta Tri Dewi Indriany, S.Pd. yang berprofesi sebagai ahli di bidang pendidikan anak usia dini atau PAUD.

Pelaksanaan uji validitas isi modul ini dapat dijabarkan dalam poin-poin sebagai berikut.

- a) Validator memperoleh berkas penelitian yang meliputi: *informed consent*, lembar uji validitas isi modul, lembar uji validitas instrumen *pre-test* dan *post-test*, modul, dan surat izin penelitian yang diberikan oleh peneliti.
- b) Validator memberikan penilaian, komentar, serta saran perbaikan terhadap modul dan instrumen *pre-test post-test* melalui pengisian lembar uji validitas isi modul dan lembar uji validitas instrumen *pre-test post-test*.

- c) Peneliti kemudian mengadakan diskusi dengan validator secara luring maupun daring, menyesuaikan kepada kesediaan dan kondisi tiap-tiap validator. Jika secara luring, peneliti akan melaksanakan pertemuan tatap muka dengan validator dan melangsungkan diskusi mengenai perbaikan modul dalam pertemuan tersebut. Selain itu, penyerahan hasil uji validitas isi modul dan hasil revisi modul dapat dikembalikan dan diserahkan secara langsung. Apabila secara daring, peneliti akan melaksanakan pertemuan virtual dengan menggunakan media Zoom atau media komunikasi lainnya yang dapat memungkinkan terlaksananya diskusi.
- d) Peneliti merevisi isi modul sesuai dengan saran perbaikan dari validator.
- e) Peneliti memberikan surat pernyataan *expert judgement* pada validator untuk mendapatkan pernyataan mengenai hasil validitas isi modul.

4.2. Profil Lokasi Penelitian

4.1.1. Identitas TK An-Nahl Jambi

Taman Kanak-Kanak (TK) An-Nahl Jambi adalah satu dari serangkaian instansi pendidikan Sekolah Islam Terpadu (SIT) An-Nahl Jambi yang berlokasi di Kelurahan Buluran Kenali, Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. TK An-Nahl Jambi didirikan pada 12 Agustus 2016 yang disahkan dengan Surat Keputusan (SK) Nomor 420/234/BPMPPT/2016. TK An-Nahl memiliki Nomor Kepala Sekolah Nasional (NPSN) 10507050 dan dikepalai oleh kepala sekolah bernama Bunga Kartika, S.Pd. (dapo.kemdikbud.go.id, 2021).

4.1.2. Visi Misi TK An-Nahl Jambi

Sesuai dengan data yang dilansir dari *website* resmi SIT An-Nahl Jambi (2021), SIT An-Nahl Jambi, termasuk TK An-Nahl Jambi memiliki visi dan misi sebagai berikut:

4.1.2.1. Visi

Visi dari SIT An-Nahl Jambi adalah menjadi sekolah terdepan dalam membentuk Generasi Tangguh, Agamis, Qurani, Wawasan Luas, dan *Akhlaqul Karimah* (TAQWA), yang dapat dijabarkan dalam poin-poin berikut:

- a) Nilai ‘Tangguh’ bermakna siswa memiliki kemandirian, gigih, serta adaptif dalam setiap situasi;
- b) Nilai ‘Agamis’ bermakna siswa memiliki keshalihan secara pribadi dan sosial;
- c) Nilai ‘Qurani’ bermakna siswa mencintai Alquran dan Sunnah serta dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari;
- d) Nilai ‘Wawasan Luas’ bermakna siswa memiliki kemampuan berbahasa Arab dan berbahasa Inggris dengan baik, serta memiliki keingintahuan dan motivasi yang tinggi untuk meraih prestasi;
- e) Nilai ‘*Akhlaqul Karimah*’ bermakna siswa memiliki adab yang baik kepada Allah, Rasul, orang tua, teman, maupun masyarakat.

4.1.2.2. Misi

Misi SIT An-Nahl yaitu:

- a) Membina peserta didik dalam membangun *aqidah* yang bersih (*salimul aqidah*) dan ibadah yang benar (*shahihul ibadah*);
- b) Membentuk peserta didik agar mencintai dan mengamalkan Alquran dan Sunnah serta menanamkan karakter dasar Islami pada peserta didik (*akhlaqul karimah*);
- c) Mengoptimalkan kompetensi peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang memadukan nilai-nilai islami dan ilmu pengetahuan.

4.3. Alur Kronologis Uji Validitas Isi Modul

Pengujian validitas isi merupakan uji yang dilakukan untuk memperoleh penilaian validitas isi produk, yang dalam hal ini berupa modul, dari validator yang ahli di bidang yang bersesuaian dengan produk. Validitas modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif untuk peserta didik TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi akan diuji oleh psikolog pendidikan dan ahli pendidikan anak usia dini, yaitu Fainna Safitri, S.Psi., M.Psi., Psikolog., Firma Nata, S.Psi., M.Psi., Psikolog., dan Tri Dewi Indriany, S.Pd. 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.

Adapun alur kronologis uji validitas isi modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif pada tahap pra-operasional untuk peserta didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1. Alur Kronologis Uji Validitas Isi Modul

Validator	Tanggal dan Jam	Kegiatan	Persiapan	Mekanisme
Fainna Safitri, S.Psi., M.Psi., Psikolog.	16 Februari 2022; 14.51 WIB.	Permohonan kesediaan untuk menjadi validator	Peneliti meminta kesediaan Fainna Safitri, S.Psi., M.Psi., Psikolog. untuk menjadi validator	Melalui WhatsApp
	17 Februari 2022, 10.30 – 10.46 WIB	Penjelasan prosedur uji validitas isi modul	Peneliti menjelaskan prosedur uji validitas isi modul	Melalui WhatsApp
	18 Februari 2022, 09.57 – 10.02 WIB	Konfirmasi kesediaan validator dan pengiriman	• Fainna Safitri, S.Psi., M.Psi., Psikolog. menyatakan	Melalui WhatsApp dan email

		berkas-berkas penelitian	bersedia menjadi validator • Peneliti mengirim berkas-berkas penelitian yang terdiri dari <i>informed consent</i> , lembar uji validitas isi modul, lembar uji validitas isi instrumen <i>pre-test post-test</i> , modul, dan Surat Izin Penelitian melalui email	
27 Februari 2022; WIB	17.39	Konfirmasi pernyataan finalisasi hasil uji validitas isi modul dan instrumen <i>pre-test post-test</i>	Validator mengonfirmasi bahwa validator telah selesai memberi penilaian dalam uji validitas isi modul dan telah mengirimkan kembali berkas yang telah diisi kepada peneliti melalui email	Melalui WhatsApp dan email
28 Februari 2022 – 2 Maret 2022		Revisi modul	Peneliti merevisi modul sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan validator	Secara mandiri

	3 Maret 2022; 16.25 – 17.05 WIB	Diskusi hasil revisi uji validitas isi modul	Peneliti dan validator mendiskusikan hasil revisi uji validitas isi modul	Melalui Zoom
Firma Nata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.	16 Februari 2022; 14.49 – 15.59 WIB	Permohonan kesediaan untuk menjadi validator, penjelasan prosedur uji validitas isi modul, dan konfirmasi kesediaan validator	• Peneliti meminta kesediaan Firma Nata, M.Psi., Psikolog. untuk menjadi validator • Peneliti menjelaskan prosedur uji validitas isi modul • Firma Nata, M.Psi., Psikolog. menyatakan bersedia menjadi validator	Melalui WhatsApp
	17 Februari 2022; 20.07 – 20.37 WIB	Pengiriman berkas-berkas penelitian	Peneliti mengirim berkas-berkas penelitian yang terdiri dari <i>informed consent</i> , lembar uji validitas isi modul, lembar uji validitas isi instrumen <i>pre-test post-test</i> , modul, dan Surat Izin Penelitian melalui email	Melalui email
	18 Februari 2022; 11.24 – 12.24 WIB	Pengiriman ulang berkas- berkas penelitian	Peneliti mengirim kembali berkas-berkas penelitian	Melalui email

			yang terdiri dari <i>informed consent</i> , lembar uji validitas isi modul, dan lembar uji validitas isi instrumen <i>pre-test post-test</i> , melalui email	
	20 Februari 2022; 15.41 WIB	Konfirmasi pernyataan finalisasi hasil uji validitas isi modul dan instrumen <i>pre-test post-test</i>	Validator mengonfirmasi bahwa validator telah selesai memberi penilaian dalam uji validitas isi modul dan telah mengirimkan kembali berkas yang telah diisi kepada peneliti melalui email	Melalui WhatsApp dan email
	27 dan 28 Februari 2022	Revisi modul	Peneliti merevisi modul sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan validator	Secara mandiri
	1 Maret 2022	Diskusi hasil revisi uji validitas isi modul	Peneliti dan validator mendiskusikan hasil revisi uji validitas isi modul	Melalui Zoom

Tri Dewi Indriany, S.Pd.	18 Februari 2022; 10.10 – 13.30 WIB	Permohonan kesediaan untuk menjadi validator, penjelasan prosedur uji validitas isi modul, dan konfirmasi kesediaan validator	• Peneliti meminta kesediaan Tri Dewi Indriany, S.Pd. untuk menjadi validator • Peneliti menjelaskan prosedur uji validitas isi modul • Tri Dewi Indriany, S.Pd. menyatakan bersedia menjadi validator	Pertemuan tatap muka
	22 Februari 2022; 12.10 – 12.30 WIB	Penyerahan berkas-berkas penelitian pada validator	Peneliti mengirim berkas-berkas penelitian yang terdiri dari <i>informed consent</i> , lembar uji validitas isi modul, lembar uji validitas isi instrumen <i>pre-test post-test</i> , modul, dan Surat Izin Penelitian secara langsung	Pertemuan tatap muka
	24 Februari 2022; 10.47 WIB	Konfirmasi pernyataan finalisasi hasil uji validitas isi modul dan instrumen <i>pre-test post-test</i>	Validator mengonfirmasi bahwa validator telah selesai memberi penilaian dalam uji validitas isi modul	Melalui WhatsApp

	25 Februari 2022;	Penyerahan kembali berkas-berkas penelitian pada peneliti dan diskusi perbaikan	Peneliti menerima kembali berkas-berkas penelitian yang telah diisi, lalu mengadakan diskusi untuk mendiskusikan saran perbaikan dengan validator.	Pertemuan tatap muka
--	-------------------	---	--	----------------------

4.4. Hasil Validasi Isi Modul

Tabel 4.2. Hasil Validasi Isi Modul

Sesi	No Item	Skor						Σr	Σs	n	c-1	V	Ket.
		r1	S	r2	s	r3	s						
1	1	1	0	4	3	5	4	10	7	3	4	0,58	Sedang
	2	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	3	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	4	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	5	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
2	1	1	0	4	3	4	3	9	6	3	4	0,5	Sedang
	2	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	3	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	4	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi

	5	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
3	1	1	0	4	3	5	4	10	7	3	4	0,58	Sedang
	2	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	3	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	4	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	5	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	6	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	7	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	8	1	0	4	3	4	3	9	6	3	4	0,5	Sedang
	9	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
4	1	1	0	4	3	5	4	10	7	3	4	0,58	Sedang
	2	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	3	5	4	3	2	5	4	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	4	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	5	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	6	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	7	1	0	4	3	4	3	9	6	3	4	0,5	Sedang
	8	1	0	4	3	5	4	10	7	3	4	0,58	Sedang
	9	1	0	4	3	5	4	10	7	3	4	0,58	Sedang

	10	1	0	4	3	5	4	10	7	3	4	0,58	Sedang
	11	1	0	4	3	4	4	9	7	3	4	0,58	Sedang
	12	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	13	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
5	1	1	0	4	3	4	3	9	6	3	4	0,5	Sedang
	2	5	4	4	3	4	3	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
	3	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	4	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	5	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	6	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	7	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	8	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	9	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	10	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
	11	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa modul pembelajaran kemaritiman berbasis kognitif untuk anak berusia empat hingga lima tahun memiliki 43 butir item. 32 butir item memiliki validitas sangat tinggi yang bergerak dari skor 0,83 hingga 0,92, sedangkan 11 butir item lainnya memiliki validitas sedang yang bergerak dari skor 0,5 hingga 0,58 dikarenakan kegiatan pembelajaran yang

mendapat validitas sedang tersebut kurang relevan dengan tujuan pembelajaran kemaritiman berbasis kognitif ini sendiri.

4.5. Hasil Validasi Isi Instrumen *Pre-Test Post-Test*

Tabel 4.3. Hasil Validasi Isi Checklist Observasi Perkembangan Kognitif

No. Indikator	Skor						Σr	Σs	N	c-1	V	Ket.
	r1	s	r2	s	r3	s						
1	5	4	3	2	4	3	12	9	3	4	0,75	Tinggi
2	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
3	5	4	4	3	5	4	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
4	5	4	3	2	5	4	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
5	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
6	5	4	5	4	4	3	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
7	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
8	5	4	3	2	5	4	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
9	5	4	3	2	5	4	13	10	3	4	0,83	Sangat Tinggi
10	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
11	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
12	5	4	5	4	4	3	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
13	5	4	5	4	4	3	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi

14	5	4	5	4	4	3	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
----	---	---	---	---	---	---	----	----	---	---	------	---------------

Dari tabel di atas, diketahui bahwa *checklist* observasi perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun memiliki 14 butir item. 13 butir item memiliki validitas sangat tinggi yang bergerak dari skor 0,83 hingga 1,00, sedangkan 1 butir item lainnya memiliki validitas tinggi dengan skor 0,75.

Tabel 4.4. Hasil Validasi Isi Lembar Pemahaman Wawasan Kemaritiman dalam Satuan PAUD

No. Item	Skor						$\sum r$	$\sum s$	N	c-1	V	Ket.
	r1	s	r2	s	r3	s						
1	5	4	2	1	5	4	12	9	3	4	0,75	Tinggi
2	5	4	2	1	4	3	11	8	3	4	0,66	Tinggi
3	5	4	5	4	4	3	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
4	5	4	2	1	4	3	11	8	3	4	0,66	Tinggi
5	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
6	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
7	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
8	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
9	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
10	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
11	5	4	5	4	4	3	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi

12	5	4	5	4	4	3	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi
13	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
14	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
15	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
16	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
17	5	4	5	4	5	4	15	12	3	4	1,00	Sangat Tinggi
18	5	4	5	4	4	3	14	11	3	4	0,92	Sangat Tinggi

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD memiliki 18 butir item. 15 butir item memiliki validitas sangat tinggi yang bergerak dari skor 0,92 hingga 1,00, sedangkan 3 butir item lainnya memiliki validitas tinggi yang bergerak dari skor 0,66 hingga 0,75.

4.6. Saran Perbaikan dari Validator

Selain memberikan penilaian validitas isi melalui uji Aiken's V, validator juga memberikan saran perbaikan sebagai berikut.

Tabel 4.5. Saran Perbaikan dari Validator

No.	Validator	Saran Perbaikan	Rencana Perbaikan
1.	Fainna Safitri, S.Psi., M.Psi., Psikolog.	Tiap kegiatan <i>recalling</i> hari dan bulan dihapus dari kegiatan pembelajaran dikarenakan tidak relevan terhadap pembelajaran kemaritiman. Jika ingin memasukkan sesi <i>recalling</i> hari dan bulan sebaiknya di luar kegiatan pembelajaran yang disusun dalam modul.	Kegiatan <i>recalling</i> hari dan bulan dihapus dari kegiatan pembelajaran kemaritiman.

		Kegiatan '<i>Lihat dan Dengarkan Urutannya</i>' dihapus dari kegiatan pembelajaran dikarenakan kegiatan tersebut minim manfaatnya untuk menambah pengetahuan anak terhadap wawasan kemaritiman. Sesi ini lebih menjurus kepada tujuan untuk mengajari anak mengenal urutan dua pola yang berbeda dan sebaiknya diajarkan di luar pembelajaran kemaritiman yang disusun dalam modul.	Kegiatan '<i>Lihat dan Dengarkan Urutannya</i>' dihapus dari kegiatan pembelajaran kemaritiman.
		Kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan mengenal angka dan operasi hitung sederhana, seperti '<i>Menghitung Cangkang Kerang</i>', '<i>Menghitung Kerang dalam Rumah</i>', '<i>Operasi Penjumlahan Sederhana</i>', dan '<i>Operasi Pengurangan Sederhana</i>' dihapus dari kegiatan pembelajaran dikarenakan tujuannya lebih menjurus pada peningkatan kemampuan kognitif anak, bukan untuk memberikan anak pengetahuan kemaritiman. Apabila hendak memasukkan kegiatan mengenal angka dan menghitung pada anak, akan jauh lebih baik apabila menyelipkan kegiatan tersebut dalam kegiatan yang berpotensi menambah wawasan kemaritiman anak, seperti fasilitator menyediakan berbagai jenis kerang, lalu anak diminta untuk menghitung kerang yang sesuai dengan jenisnya. Dengan begitu, anak akan mendapatkan pengetahuan kemaritiman baru berupa jenis-jenis kerang.	Kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan mengenal angka dan menghitung dialihkan pada kegiatan menghitung kerang sesuai jenisnya, sehingga dalam kegiatan ini, fungsi pembelajaran kemaritiman pun terpenuhi dengan peserta didik mengenal jenis-jenis kerang.
		Kegiatan '<i>Bermain Flash Card – Cepat dan Tepat</i>' yang menggunakan <i>flash card</i> bertema kemaritiman dan tujuan awalnya untuk melatih konsentrasi anak	Kegiatan '<i>Bermain Flash Card – Cepat dan Tepat</i>' di-ubah tujuannya untuk mengenalkan dan menambah pengetahuan anak tentang kemaritiman.

		diubah fokus tujuannya menjadi mengenalkan dan menambah pengetahuan anak tentang kemaritiman, karena melatih konsentrasi anak bukan isu yang diangkat dalam pembelajaran kemaritiman.	
		Kegiatan ‘ <i>Tunjuk Geometri</i> ’ dihapus karena tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran kemaritiman dan justru lebih menjurus pada fungsi kognitif anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri.	Kegiatan ‘ <i>Tunjuk Geometri</i> ’ dihapus dari kegiatan pembelajaran kemaritiman.
		Lembar <i>checklist</i> observasi perkembangan kognitif anak usia empat hingga lima tahun cukup dijadikan sebagai instrumen survei untuk mengukur perkembangan kognitif anak sebelum rangkaian pembelajaran dimulai, bukan sebagai instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> . Cukup lembar pemahaman wawasan kemaritiman PAUD saja yang menjadi instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> . Hal ini dikarenakan agar fasilitator dapat fokus pada tujuan pembelajaran kemaritiman itu saja yang kegiatan pembelajarannya berbasis perkembangan kognitif. Selain itu, beberapa indikator perilaku dalam <i>checklist</i> observasi perkembangan kognitif, seperti membilang atau menyebut urutan bilangan, mengenal geometri, menyebutkan nama-nama hari, bulan, dan tahun juga merupakan pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari dunia dan keterampilan kognitif yang didapatkan peserta didik dari proses belajar sebelumnya, bukan dari penelitian ini.	Lembar <i>checklist</i> observasi perkembangan kognitif anak usia empat hingga lima tahun menjadi instrumen survei, sedangkan lembar pemahaman wawasan kemaritiman PAUD menjadi instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .
		Redaksi ‘kemaritiman’ pada lembar <i>checklist</i> observasi	Redaksi ‘kemaritiman’ pada lembar <i>checklist</i> observasi

		perkembangan kognitif anak usia empat hingga lima tahun, seperti pada indikator perilaku menyebutkan sedikitnya 12 benda kemaritiman beserta fungsinya, mengenal berbagai macam profesi, dan mengenal berbagai macal alat transportasi dihilangkan karena pada dasarnya, indikator perilaku tersebut berlaku secara general, bukan dikhususkan pada kemaritiman saja.	perkembangan kognitif anak usia empat hingga lima tahun dihilangkan.
		Dalam tiap sesi kegiatan pembelajaran, alangkah baiknya apabila fasilitator juga menyiapkan instrumen observasi berupa catatan anekdotat untuk mencatat perilaku anak atau kondisi yang terjadi pada anak sehingga apabila terdapat anak yang tidak maksimal performansi-nya saat diuji dalam kegiatan <i>post-test</i> , anak dapat dimaklumi dengan kondisi tersebut.	Fasilitator, dalam kegiatan pembelajaran, akan diberikan catatan anekdotat.
		Pembelajaran dibuka dengan <i>sounding</i> kepada peserta didik dan ditutup dengan <i>recalling</i> pembelajaran yang intensif.	Kegiatan <i>sounding</i> dan <i>recalling</i> pembelajaran yang intensif akan diterapkan.
2.	Firma Nata, S.Psi., M.Psi., Psikolog.	Redaksi yang ambigu pada instrumen <i>pre-test post-test</i> seperti yang merujuk pada kriteria rentang bilangan (misalnya: kurang dari tiga bentuk, kurang dari 12 benda); pernyataan yang memiliki kriteria kurang objektif (misalnya: pertanyaan dasar, mengetahui, dan membedakan) diubah menjadi lebih spesifik dan mengandung pernyataan kriteria perilaku nyata yang bisa diukur secara objektif dan tidak mengan-dung bias.	Redaksi yang ambigu pada instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> diperjelas menjadi lebih spesifik, nyata, objektif, dan terukur.
		Sebelum pembelajaran dimulai, hendaknya diawali dengan <i>briefing</i> yang intensif dengan para fasilitator dengan tujuan agar	Kegiatan <i>briefing</i> antar-fasilitator akan ditambahkan dan diimplementasikan sebe-

		fasilitator lebih memahami dan tidak kebingungan saat mengisi instrumen <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .	lum memulai kegiatan pembelajaran.
		Fasilitator sebaiknya menggali, mengetahui, dan memahami kondisi peserta didik yang pasif dan tidak terlibat dalam pembelajaran untuk memastikan bahwa ada faktor lain yang membuat performansi peserta didik tidak optimal, bukan disebabkan oleh kekeliruan modul pembelajaran.	Fasilitator akan diberikan catatan anekdotikal untuk mengobservasi dan menggali kondisi peserta didik.
3.	Tri Dewi Indriany, S.Pd.	Pembelajaran ditambah dengan kegiatan pembelajaran bermetode kerja proyek (<i>project based learning</i>) agar peserta didik dapat terlibat secara langsung dan lebih mendalami pembelajaran dengan praktek langsung, seperti contohnya pembelajaran berjenis bermain kronologis dengan membuat es rumput laut bersama-sama.	Beberapa kegiatan pembelajaran bermetode kerja proyek akan ditambahkan ke susunan pembelajaran kemaritiman dalam modul.
		Beberapa media alat permainan edukatif (APE) dalam pembelajaran jika bisa disubstitusi dengan APE tiga dimensi.	Tidak ada rencana perbaikan, karena menurut Peneliti, media pembelajaran sebagian besar telah meliputi APE tiga dimensi.
		Kegiatan ‘Bermain Peran Kemaritiman’ dimodifikasi lebih kompleks dengan menghadirkan berbagai peran, seperti ikan dan hewan-hewan laut, serta menggunakan lebih banyak properti yang berkaitan, seperti topi penanda peran yang bersangkutan dan benda-benda kemaritiman.	Kegiatan ‘Bermain Peran Kemaritiman’ akan dimodifikasi lebih kompleks sesuai saran validator.

Rencana perbaikan akan digunakan sebagai pedoman atau acuan revisi modul, di mana revisi modul pembelajaran kemaritiman berbasis kognitif untuk anak berusia empat hingga lima tahun ini bertujuan untuk menyempurnakan modul

sehingga diperoleh modul yang valid dan sesuai dengan tujuan sesungguhnya yang ingin dicapai.

4.7. Pembahasan

Penelitian berjudul ‘Uji Validitas Isi Modul Pembelajaran Kemaritiman Berbasis Perkembangan Kognitif pada Tahap Pra-Operasional untuk Peserta Didik TK A TK IT An-Nahl Percikan Iman Jambi’ ini merupakan penelitian kuantitatif berjenis uji validitas isi modul. Teknik analisis data dalam penelitian uji validitas isi modul ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan penilaian Aiken’s V. Validitas isi modul dinilai oleh para *expert* atau ahli di bidang psikologi pendidikan dan pendidikan anak usia dini, yang mana kegiatan penilaian ini dapat dinamakan *expert judgement*. Adapun validitas isi yang dinilai dalam penelitian ini adalah validitas isi kegiatan pembelajaran kemaritiman dalam modul dan validitas isi instrumen *pre-test post-test* yang terdiri dari *checklist* observasi perkembangan kognitif anak usia empat hingga lima tahun dan lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD.

Melalui *expert judgement* yang melibatkan partisipasi dua orang ahli psikologi pendidikan dan seorang ahli pendidikan anak usia dini sebagai validator, yaitu Fainna Safitri, S.Psi., M.Psi., Psikolog., Firma Nata, S.Psi., M.Psi., Psikolog., dan Tri Dewi Indriany, S.Pd., modul pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif untuk anak usia empat sampai lima tahun terbukti valid. Suatu alat ukur dapat dikatakan valid apabila skor validitas item-itemnya berada pada angka minimum 0,50 atau di atas 0,50. Secara keseluruhan, nilai validitas isi kegiatan pembelajaran dalam modul pembelajaran ini bergerak dari angka 0,5 yang menandakan validitas sedang hingga angka 0,92 yang menandakan validitas sangat tinggi. Sementara itu, nilai validitas isi *checklist* observasi perkembangan kognitif anak usia empat hingga lima tahun berkisar dari rentang 0,75 yang menandakan validitas tinggi hingga 1,00 yang menandakan validitas sangat tinggi. Terakhir, nilai validitas lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD

mendapatkan nilai validitas isi yang bergerak dari rentang 0,66 yang menandakan validitas tinggi hingga 1,00 yang menandakan validitas sangat tinggi.

Secara spesifik, pembahasan perolehan nilai validitas isi pada ketiga instrumen tersebut dapat dijabarkan dalam poin-poin berikut.

4.7.1. Instrumen Validasi Isi Modul

Instrumen validasi isi modul merupakan instrumen yang mengemas item-item kegiatan pembelajaran kemaritiman yang tersusun dalam modul. Item-item yang memuat kegiatan pembelajaran kemaritiman inilah yang dinilai relevansi dan ketepatannya sesuai tujuan penyusunan modul oleh validator. Setelah melalui pengujian validitas isi, item-item ini mendapatkan nilai validitas terendah berupa 0,5 yang dapat dikategorikan sebagai validitas sedang dan nilai validitas tertinggi berupa 0,92 yang dapat dikategorikan sebagai validitas sangat tinggi. Terdapat sebelas item yang mendapatkan validitas sedang, yang nilainya direpresentasikan dari rentang 0,5 hingga 0,58 dan terdapat 32 item yang mendapatkan validitas sangat tinggi, yang nilainya direpresentasikan dari rentang 0,83 hingga 0,92. Kategori validitas sedang didapatkan sebelas item karena kegiatan pembelajaran yang tergambar dalam item-item tersebut kurang relevan dengan tujuan penyusunan modul. Sedangkan 32 item lainnya memiliki relevansi yang sesuai dengan tujuan penyusunan modul. Kegiatan-kegiatan pembelajaran dalam 32 item ini telah sesuai dengan muatan pembelajaran kemaritiman di satuan PAUD dan standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia empat hingga lima tahun.

32 item ini juga dinilai baik untuk menstimulasi perkembangan kognitif peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang ada. Seperti namanya, pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif yang dipedomani oleh modul ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kemaritiman secara kognitif pada peserta didik, di mana penekanan fungsi kognitif di sini memiliki arti proses pembelajaran yang akan dilalui peserta didik hanya sekadar untuk menambah pengetahuan dan pemahaman melalui konsep berpikir saja. Untuk dapat dipahami peserta didik berusia empat hingga lima tahun, pembelajaran mestilah dikemas

dengan memerhatikan standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak sesuai usianya, sehingga dengan demikian, pembelajaran tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan dan pemahaman terkait konsep kemaritiman saja, melainkan juga menstimulasi dinamika psikologis yang ditinjau dari perkembangan kognitif peserta didik.

Dinamika psikologis perkembangan kognitif yang dapat terlihat dalam kegiatan pembelajaran kemaritiman yang telah disusun dalam modul dapat dirumuskan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6. Dinamika Psikologis Perkembangan Kognitif dalam Pembelajaran

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 – 5 Tahun	Jenis Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai	Deskripsi
Dapat mengenal pengklasifikasian sederhana	Permainan ‘Berwarnanya Indonesiaku’	Permainan ‘Berwarnanya Indonesiaku’ merupakan permainan edukatif mengenai keberagaman budaya di lima pulau besar Indonesia dengan menempelkan stiker kebudayaan masing-masing daerah yang terdapat di lima pulau besar tersebut, seperti makanan khas, pakaian adat, rumah adat, dan sebagainya. Dengan adanya kekhasan budaya ini, peserta didik dapat mengenal klasifikasi kebudayaan Indonesia secara sederhana.
	Membuat diorama laut	Diorama merupakan sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi perincian lingkungan seperti aslinya. Dalam membuat diorama laut, peserta didik akan mengenal bagaimana sajian pemandangan laut, sehingga peserta didik dapat mengenal klasifikasi-klasifikasi yang terdapat di dalamnya, misalnya seperti biota laut, benda abiotik

		dalam laut, alat transportasi laut, dan sebagainya.
	Bermain <i>flash card</i> kemaritiman	<i>Flash card</i> kemaritiman mencakup beberapa klasifikasi seperti hewan laut, tumbuhan laut, transportasi laut, profesi di laut, kekayaan laut, dan kehidupan sosial masyarakat maritim. Dengan pengklasifikasian yang disajikan melalui <i>flash card</i> , peserta didik dapat mempelajari klasifikasi secara efektif.
	Bermain <i>tap and bingo</i> dengan <i>flash card</i>	<i>Tap and bingo</i> merupakan permainan menunjuk salah satu dari beberapa <i>flash card</i> sesuai dengan apa yang disebutkan fasilitator. Untuk menunjuk <i>flash card</i> yang tepat, anak harus lebih dulu mengenal klasifikasi sederhana. Dengan adanya permainan ini, anak dapat distimulasi untuk mengenal pengklasifikasian sederhana.
	Bermain game ‘Cepat dan Tepat’ dengan <i>flash card</i>	‘ <i>Cepat dan Tepat</i> ’ merupakan game yang hampir sama dengan <i>tap and bingo</i> , hanya saja pada game ‘ <i>Cepat dan Tepat</i> ’, anak mengangkat <i>flash card</i> yang diinstruksikan fasilitator. Untuk memilih <i>flash card</i> yang tepat, anak harus lebih dulu mengenal klasifikasi sederhana. Dengan adanya permainan ini, anak dapat distimulasi untuk mengenal pengklasifikasian sederhana.
	Mempelajari benda kemaritiman dan fungsinya dari buku	Mempelajari benda kemaritiman dapat menstimulasi anak dalam mengenal pengklasifikasian sederhana, karena anak dapat secara langsung mengenal benda-benda tersebut, mulai dari bentuk, warna, dan fungsinya.
	Membuat replika keadaan air laut sesuai karakteristik	Anak dapat mengamati proses sains secara sederhana yang terjadi

Dapat mengenal konsep sains sederhana	waktu ketika cuaca cerah, senja, dan malam	melalui eksperimen ini, seperti pencampuran warna dengan menggunakan media air dan pewarna makanan.
	Membuat replika sungai, danau, laut, teluk, selat, dan samudera sesuai karakteristiknya dari bahan-bahan sederhana	Anak dapat mengamati proses sains secara sederhana yang terjadi melalui eksperimen ini, seperti bagaimana wadah air memengaruhi pergerakan air, mulai dari segi bagaimana bentuk wadah, kedalaman wadah, dan luas wadah.
	Melakukan eksperimen hujan dan badai di laut	Anak dapat mengamati proses sains secara sederhana yang terjadi melalui eksperimen ini, seperti bagaimana proses hujan dan badai terjadi, serta apa pengaruhnya.
	Melakukan eksperimen banjir sederhana yang disebabkan membuang sampah sembarangan	Anak dapat mengamati proses sains secara sederhana yang terjadi melalui eksperimen ini, seperti bagaimana proses banjir terjadi, penyebabnya, dan dampaknya.
Dapat mengenal bilangan	Menghitung lima pulau besar di Indonesia	Dengan menghitung pulau besar di Indonesia, anak dapat distimulasi untuk lebih mumpuni dalam mengenal urutan bilangan dan berhitung.
	Menghitung jumlah kerang berdasarkan jenis kerang melalui media gambar	Dengan menghitung jumlah kerang berdasarkan jenis kerang, anak dapat distimulasi untuk lebih mumpuni dalam mengenal urutan bilangan dan menghitung beberapa kumpulan benda yang berbeda jenis.
	Mengerjakan <i>worksheet</i> dengan menghubungkan garis antara gambar biota laut dan lambang bilangan sesuai jumlahnya	Melalui lembar kerja ini, anak dapat distimulasi untuk menghitung jumlah gambar biota laut yang sejenis dan menandainya dengan simbol angka yang tepat. Kegiatan seperti ini juga efektif untuk mengasah kemampuan berpi-kir simbolik anak terhadap angka.

Dapat mengenal bentuk geometri	Mengenal media pembelajaran yang memiliki bentuk geometri lingkaran, persegi, atau segitiga	Disajikannya media pembelajaran yang memiliki beragam bentuk geometri dan memberikan anak stimulasi dengan mengajak anak menyebutkan bentuk geometri benda tersebut akan dapat memudahkan anak dalam mengenal bentuk geometri.
Dapat memecahkan masalah sederhana	Menyusun <i>puzzle</i> berkelompok	Menyusun <i>puzzle</i> agar menjadi bentuk yang utuh dan berurutan melatih anak untuk dapat menyelesaikan tantangan. Menyusun <i>puzzle</i> akan membantu anak memikirkan cara menuntaskan permasalahan yang dihadapinya.
	Membuat replika peta Indonesia dari plastisin	Dengan membuat replika peta Indonesia, anak ditantang sekaligus dilatih untuk belajar menyelesaikan replika peta Indonesia sesuai dengan tata letak yang seharusnya. Dengan demikian, anak dapat berpikir untuk menuntaskan replika peta tersebut sesuai dengan panduan, yaitu peta aslinya.
	Menceritakan kembali isi dari tayangan video edukatif secara sederhana	Dengan menceritakan kembali isi dari tayangan video edukatif yang ditonton secara sederhana, anak dapat menguraikan pendapat terkait apa yang ia lihat dari video tersebut. Pendapat yang diutarakan anak dapat menggambarkan pemahaman anak tentang substansi video. Anak dilatih untuk menyajikan pendapat dengan mengintegrasikan pengetahuannya, sehingga hal ini dapat dilihat sebagai bentuk pemecahan masalah.
	Bermain “Halo, Ibu Guru?”	“Halo, Ibu Guru?” merupakan kegiatan yang dapat menstimulasi anak untuk giat bertanya. Dari kegiatan ini, anak dapat mempelajari salah satu metode

		untuk memecahkan masalah, yaitu bertanya dan mengomunikasikan hal yang dibingungkan. Dengan bertanya dan berkomunikasi, anak dapat memperoleh jawaban atas permasalahan yang dihadapinya.
	Membuat diorama laut	Membuat diorama laut juga dapat digolongkan sebagai kegiatan pemecahan masalah, karena pada kegiatan ini, anak ditantang untuk membuat suatu sajian replika laut sebagaimana dengan penampakan aslinya, sehingga anak akan berpikir untuk membuat diorama laut yang sesuai.
	Bermain game ‘Ulang, Kunci, dan Tarik Garis’	Game ‘Ulang, Kunci, dan Tarik Garis’ merupakan game di mana anak dilatih untuk memecahkan masalah dengan menggunakan <i>clue</i> atau petunjuk yang telah diberikan. Dalam kegiatan ini, anak dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dengan mengikuti petunjuk yang ada.
	Membuat es rumput laut	Dengan kegiatan membuat es rumput laut, anak ditantang dan dilatih untuk menyelesaikan rumput laut buatannya sesuai urutan kronologis atau dengan caranya sendiri.
	Bermain game ‘Cepat dan Tepat’ dengan <i>flash card</i>	Game ‘Cepat dan Tepat’ ini menantang dan melatih anak untuk berpikir cepat dalam mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi, dikarenakan anak harus mendapatkan <i>flash card</i> yang sesuai dengan instruksi dalam rentang waktu tertentu.
	Membuat dayung kecil dari stik es krim dan origami	Anak dilatih mengintegrasikan bahan-bahan yang ada menjadi sebuah benda yang fungsional dan bermanfaat, yaitu dayung kecil

		yang dibuat dari stik es krim dan origami.
	Menyebutkan benda-benda kemaritiman dan fungsinya	Melalui kegiatan ini, anak dilatih untuk mengintegrasikan pengetahuannya dalam mengemukakan pendapatnya terkait penyebutan benda-benda kemaritiman dan fungsinya.
	Menceritakan informasi yang didapat dari menonton video edukatif tentang kemaritiman	Melalui kegiatan ini, anak dilatih untuk mengintegrasikan pengetahuannya dalam mengemukakan pendapatnya terkait informasi yang didapat melalui video edukatif tentang kemaritiman yang ditonton.
	Mengerjakan <i>worksheet</i> berupa memecahkan <i>maze</i> sederhana	Anak dilatih untuk mencari jalan keluar yang paling efektif melalui berbagai alur sederhana yang disediakan pada <i>maze</i> .
Dapat mengenal konsep ruang dan posisi	Membuat replika peta Indonesia dari plastisin	Melalui pembuatan replika peta Indonesia yang berpedoman pada peta aslinya, anak dilatih untuk memahami tata letak peta kelima pulau besar dan media tambahan lainnya untuk melengkapi replika peta.
	Membuat dayung kecil dari stik es krim dan origami	Melalui pembuatan dayung kecil dari stik es krim dan origami, anak dilatih untuk memahami posisi dari masing-masing bagian yang menyusun keutuhan dayung.
Dapat mengenal ukuran dan berbagai urutan pola	Mengenal media pembelajaran yang memiliki ukuran tertentu	Disajikannya media pembelajaran yang memiliki beragam ukuran dan memberikan anak stimulasi dengan mengajak anak menyebutkan ukuran benda tersebut akan dapat memudahkan anak dalam mengenal ukuran, seperti besar, kecil, panjang, pendek, dalam, dangkal, berat, ringan, berat, dan ringan.
	Memperlihatkan pada peserta didik gambar yang	Melalui kegiatan ini, anak dapat memahami dengan lebih jelas

Dapat mengenal konsep waktu	menunjukkan suasana pagi, siang, sore, dan malam	perbedaan waktu pagi, siang, sore, dan malam dari karakteristik masing-masing, seperti dari segi gradasi warna, kondisi yang khas, dan sebagainya.
	Membuat kolase dari origami pada gambar sketsa pemandangan laut dalam suasana waktu pagi, siang, sore, dan malam	Melalui kegiatan ini, anak dapat memahami dengan lebih jelas perbedaan waktu pagi, siang, sore, dan malam dari karakteristik gradasi warna yang tampak pada air laut.
Dapat mengenal konsep pengetahuan sosial sederhana	Menonton video tentang kehidupan masyarakat maritim, profesi di laut, dan transportasi laut	Melalui menonton video edukatif, anak dapat memperoleh pengetahuan baru mengenai kemaritiman melalui apa yang dilihat dan didengarnya.
	Bermain <i>flash card</i> kemaritiman yang berhubungan dengan pengetahuan sosial sederhana tentang kemaritiman, seperti kehidupan masyarakat maritim, profesi di laut, dan transportasi laut	Melalui bermain <i>flash card</i> kemaritiman, anak dapat memperoleh pengetahuan baru mengenai kemaritiman.
	Mempelajari urgensi dan cara menjaga ekosistem laut	Melalui pembelajaran ini, anak dapat memahami apa urgensi menjaga ekosistem laut dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menjaga ekosistem laut.
	Mempelajari kejahatan di laut melalui gambar	Melalui pembelajaran ini, anak dapat memahami apa saja kejahatan di laut.
	Bermain peran kemaritiman	Melalui bermain peran, anak dapat lebih memahami secara langsung dan nyata kehidupan kemaritiman, baik dari segi masyarakat maritim sendiri serta kehidupan di laut karena anak memerankan peran tersebut.
	Mengerjakan <i>worksheet</i> dengan melingkari gambar	Anak dapat mengetahui dan memahami profesi dan transportasi di laut dengan

	yang menunjukkan profesi dan transportasi di laut	pengerjaan <i>worksheet</i> ini melalui perbedaan-perbedaan karakteristik yang tampak pada gambar-gambar tersebut.
--	---	--

Saran perbaikan yang diberikan validator terhadap item-item kegiatan pembelajaran kemaritiman yang kurang relevan tersebut adalah menghilangkannya atau melakukan diskriminasi item. Selain itu, peneliti juga berencana menambahkan beberapa item kegiatan pembelajaran kemaritiman yang relevan dan bermetode *project based learning* sesuai yang diusulkan validator sebagai pengganti item-item yang didiskriminasi. Kegiatan pembelajaran juga akan diperkuat dengan *briefing* antarfasilitator dan *sounding* kepada peserta didik sebelum pembelajaran dimulai dan ditutup dengan *recalling* yang intensif bersama peserta didik. Terakhir, dalam kegiatan pembelajaran, fasilitator akan dibekali catatan anekdot sebagai instrumen observasi untuk mencatat perilaku atau kondisi peserta didik sebagai keterangan tambahan yang berpotensi memengaruhi performansi peserta didik dalam pembelajaran.

4.7.2. Lembar *Checklist* Observasi Perkembangan Kognitif

Setelah melalui pengujian validitas isi, *checklist* observasi perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun mendapatkan nilai validitas terendah berupa 0,75 yang dapat dikategorikan sebagai validitas tinggi dan nilai validitas tertinggi berupa 1,00 yang dapat dikategorikan sebagai validitas sangat tinggi. Terdapat satu item yang mendapatkan validitas tinggi, yang nilainya direpresentasikan dengan skor 0,75 dan terdapat 13 item yang mendapatkan validitas sangat tinggi, yang nilainya direpresentasikan dari rentang 0,83 hingga 1,00. Saran perbaikan yang diberikan validator terhadap *checklist* observasi perkembangan kognitif anak berusia empat hingga lima tahun ini adalah *checklist* observasi cukup dijadikan instrumen survei saja, tidak perlu menjadi instrumen *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, redaksi yang terbilang ambigu dan masih sulit diukur mestinya direvisi menjadi redaksi yang menyatakan perilaku atau konteks nyata yang dapat diukur dan objektif.

4.7.3. Lembar Pemahaman Wawasan Kemaritiman dalam Satuan PAUD

Setelah melalui pengujian validitas isi, lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD mendapatkan nilai validitas terendah berupa 0,66 yang dapat dikategorikan sebagai validitas tinggi dan nilai validitas tertinggi berupa 1,00 yang dapat dikategorikan sebagai validitas sangat tinggi. Terdapat tiga item yang mendapatkan validitas tinggi, yang nilainya direpresentasikan dengan skor 0,66 hingga 0,75 dan terdapat 15 item yang mendapatkan validitas sangat tinggi, yang nilainya direpresentasikan dari rentang 0,92 hingga 1,00. Saran perbaikan yang diberikan validator terhadap lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD ini adalah redaksi yang terbilang ambigu dan masih sulit diukur mestinya direvisi menjadi redaksi yang menyatakan perilaku atau konteks nyata yang dapat diukur dan objektif. Selain itu, hendaknya lembar pemahaman wawasan kemaritiman dalam satuan PAUD inilah yang menjadi instrumen *pre-test* dan *post-test*, meninjau dari tujuan pembelajaran kemaritiman berbasis perkembangan kognitif ini sendiri. Sebelum mengisi lembar ini, fasilitator akan di-*briefing* terlebih dahulu.