

# PENGEMBANGAN APE KOBAK BAGI ANAK KELOMPOK A TK MASYITHOH BUDI LESTARI YOGYAKARTA

## *THE DEVELOPMENT OF KID BOX LEARNING APE (KOBAK) FOR GROUP A LEARNERS IN MASYITHOH BUDI LESTARI KINDERGARTEN OF YOGYAKARTA*

Olivia Putri Tika Arini  
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan,  
oliviaputri30.jn@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *KOBAK* yang layak untuk pembelajaran anak Kelompok A TK Masyithoh Budi Lestari Bantul. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*R&D*) menurut Borg dan Gall. Produk diuji cobakan kepada anak didik melalui tiga tahap uji validasi yaitu uji coba lapangan awal kepada 2 anak, uji coba lapangan utama kepada 5 anak dan uji coba pelaksanaan operasional kepada 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi produksi. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *KOBAK* dinyatakan layak, penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,28 dalam kriteria sangat baik, penilaian ahli media dengan rata-rata skor 3,82 termasuk kriteria baik, uji coba lapangan awal mendapatkan presentase skor 90,90% dalam kriteria baik, uji coba lapangan utama mendapatkan presentase 92,72% dalam kategori baik dan uji coba lapangan operasional mendapatkan presentase skor 96,36% dalam kriteria baik.

Kata Kunci: Media *KOBAK*, APE, Kelompok A Taman Kanak-kanak

### **Abstract**

*This research development aims at producing teaching media Educational Games Tool KOBAK to generate a feasible of Groups A learners at Masyithoh Budi Lestari in Bantul. This study uses research & development (R & D) design proposed by Borg and Gall. The product tested students through three validation stages: preliminary pilot testing 2 young learners, main field testing 5 learners and operational implementation testing 15 learners. The data collection techniques were conducted through observation, interview, questionnaire and product documentation. The data analysis was done using descriptive quantitative. The results showed the media KOBAK developed declared as eligible, the assessment material experts with the average score 4.28 eligible category, the assessment media experts with an average score 3.82 eligible category, preliminary field testing with the percentage score 90.90% eligible category, The main field testing received the percentage of 92.72% eligible category and operational field testing obtained 96.36% percentage score eligible category.*

Keywords: Media KOBAK, APE, Group A kindergarten

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini telah dipandang sebagai sesuatu yang strategis dalam rangka menyiapkan generasi mendatang yang unggul dan tangguh. Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) dimana anak tersebut akan mudah menerima, mengikuti, melihat dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan dan diperlihatkan. Semua informasi itu disimpan dalam memori otak anak secara tahan lama. Oleh karenanya, pendidikan anak usia dini harus memperhatikan seluruh potensi yang dimilikinya untuk dikembangkan secara optimal (Harun, dkk., 2009: 48).

Dalam kegiatan pembelajaran di TK ada dua bidang yang wajib dikembangkan. Pertama bidang pengembangan perilaku, di dalam bidang ini mencangkup pembentukan perilaku yang meliputi nilai-nilai agama, moral dan sosial-emosional. Kedua adalah bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif dan fisik. Dalam pengembangan fisik ada beberapa aktivitas yang wajib dikembangkan.

Salah satunya adalah pengembangan motorik halus. Pengembangan motorik halus merupakan aktivitas motorik yang melibatkan aktivitas otot-otot kecil/ halus. Gerakan ini lebih

menuntut koordinasi mata dan tangan dan kemampuan pengendalian gerak yang baik yang memungkinkannya untuk melakukan ketepatan dan kecermatan dalam gerakan-gerakannya. Gerakan motorik halus ini antara lain adalah kegiatan mencoret, melempar, menangkap bola, meronce manik-manik, menggambar, menulis, menjahit, dan lain-lain (Dini D.S., 1996: 121).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 29-30 November 2016, diperoleh data bahwa Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo, Sewon, Bantul terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran salah satunya seperti keterbatasan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar. Media yang biasa digunakan guru dalam pembelajaran adalah media visual seperti modul, poster, alat peraga, serta contoh-contoh benda konkret dan juga alam yang ada sekitar taman bermain di sekolahnya saja, ditambah kondisi kelas yang sangat membosankan karena tidak adanya suatu media yang dapat merangsang anak untuk tetap merasa senang pada saat proses belajar berlangsung.

Salah satu kegiatan pembelajaran yang masih memiliki kendala adalah peningkatan motorik halus pada anak. Peningkatan motorik halus pada anak usia 4-6 tahun, bertujuan agar anak nantinya dapat menunjukkan kemampuan mereka dalam menggerakkan anggota tubuhnya dan nantinya akan terjadi koordinasi antara mata dan tangan sebagai persiapan untuk pengenalan menulis pada anak. Guru biasanya menggunakan poster atau gambar-gambar dan benda-benda disekitar tempat belajar mereka sebagai sumber belajar dalam peningkatan motorik halus anak. Hal ini dikarenakan media pembelajaran sebagai sumber belajar mengenai peningkatan motorik halus anak di Taman Kanak-kanak Budi Lestari Masithoh, Kepek, Sewon, Bantul masih terbatas, terutama media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE). Media Alat Permainan Edukatif di TK Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo, Sewon, Bantul masih terbatas karena kendala biaya untuk pengadaan APE.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelompok A mengenai kebutuhan media pembelajaran untuk menangani kendala yang dihadapi dalam masalah yang ada disekolah yaitu:

“Suatu media pembelajaran berupa media permainan sangat dibutuhkan dalam menunjang dan memfasilitasi proses kegiatan pembelajaran anak didik di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo, Sewon, Bantul ini. Media permainan merupakan media yang efektif digunakan sebagai perantara dalam membantu anak lebih mudah untuk menerima materi pembelajaran yang diberikan. Dimana nantinya melalui media permainan anak biasanya dapat belajar lebih lama atau bisa dilakukan secara berulang-ulang dan materi yang kami sampaikan lebih luas. Media permainan banyak disukai oleh anak-anak TK karena warna dan bermacam-macam jenis permainannya, akan tetapi keberadaan media permainan untuk peningkatan motorik halus anak masih terbatas dan sederhana. Kesulitan-kesulitan yang masih sering dijumpai dalam proses belajar terutama pada peningkatan motorik halus pada anak adalah kurang bisa untuk mengkoordinasikan antara indera mata dan tangan, akan tetapi sebagian anak-anak sudah dapat memahami secara bertahap melalui perantara media seadanya yang di sekolah”.

Penyelesaian guru terhadap permasalahan yang ada belum dapat sepenuhnya membantu anak dalam meningkatkan motorik halus secara keseluruhan. Hal ini ditunjukkan oleh anak didik kelompok A kurang bisa belajar hanya menggunakan poster dan benda-benda yang ada disekitar lingkungan sekolah, mereka juga dirasa lebih cepat bosan. Sesuai dengan perkembangan motorik halus yang harus dicapainya, maka kegiatan-kegiatan yang dilakukan di TK Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo, Sewon, Bantul, harus diarahkan untuk meningkatkan keterampilannya. Untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak diperlukan berbagai cara guna mencapai tujuan tersebut. Salah satunya adalah dengan

menerapkan pembelajaran menyenangkan dan banyak jenis permainannya yang dipadukan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dan hasil dari observasi di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo, Sewon, Bantul, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak didik dalam pembelajaran merupakan sesuatu hal yang lazim dan penting. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil pembelajaran secara efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah. Serta untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi anak didik belajar terhadap sasaran atau tujuan pengajaran. Media pembelajaran berfungsi penting untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran agar tercapai suatu tujuan yang efektif dan efisien.

Melihat karakteristik permulaan yang telah di uraikan di atas maka media Alat Permainan Edukatif berupa KOBAK ini merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk kotak yang di tiap sisinya terdapat permainan yang sudah dirancang untuk melatih motorik halus anak dan juga untuk mengenal angka, huruf, bangun datar, warna, dan macam-macam hewan darat dan laut. Melalui media KOBAK ini anak dapat melatih kemampuan motorik halus serta berlatih untuk menulis. Alat permainan edukatif ini merupakan media sederhana tanpa harus belajar ditempat tertentu atau menggunakan peralatan seperti listrik. Sehingga ini aman untuk bermain dan belajar anak didik tingkat kelompok A Taman Kanak-kanak. Pengaplikasian Media KOBAK itu sendiri memiliki prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, dengan tujuan menciptakan belajar menyenangkan di mana anak akan belajar secara menyenangkan karena ada jenis permainan media yang disajikan, agar tidak cepat bosan dan anak lebih

mudah mengingat yang diajarkan oleh guru nantinya.

Oleh karena itu, untuk menyelesaikan masalah dalam melatih atau meningkatkan motorik halus anak pada kelompok A, menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik anak didik. Peneliti tertarik mengembangkan media Kotak Belajar Anak (KOBAK) yang multifungsi dan dapat tahan lama, sehingga peneliti meneliti dengan judul penelitian “Pengembangan Media Alat Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) bagi anak kelompok A Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul Yogyakarta”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), Metode penelitian R&D adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Sugiyono (2013:407) menyebutkan bahwa “metode penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.”

Produk Media Alat Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan Walter R. Borg dan Meredith Damien Gall (Borg & Gall, 1983:775).

### **Prosedur Pengembangan**

Penelitian pengembangan ini telah melalui 9 tahap model Borg & Gall. Langkah-langkahnya yaitu a) penelitian dan pengumpulan data/informasi awal, b) perencanaan desain awal (*planning*), c) pengembangan produk awal, d) uji coba lapangan awal, e) revisi produk utama, f) uji coba lapangan utama, g) revisi produk operasional, h) uji coba lapangan operasional, i) revisi produk akhir.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2017/2018. Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul.

### Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah kelompok A Taman Kanak-Kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul. Subjek uji coba lapangan awal sebanyak 2 anak, uji coba lapangan utama 5 anak, dan uji coba lapangan operasional sebanyak 15 anak.

### Jenis Data dan Instrumen

Data-data yang diperoleh dalam pengembangan Media Alata Permainan Edukatif Kotak Belajar Anaka (*KOBAK*) ini berupa data kuantitatif deskriptif untuk menentukan kelayakan produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli materi, ahli media dan anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul sebagai subjek uji coba.

### Teknik Pengumpulan

Data yang diperoleh dari instrumen penelitian berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif yaitu berupa skor penilaian dari angket/kuesioner dan data kualitatif yang berupa saran dan respons dari ahli materi dan ahli media maupun anak Kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul setelah menilai produk media Alat Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak (*KOBAK*). Teknik analisis data yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif deskriptif. Data yang dianalisis meliputi analisis kelayakan dan penilaian dari anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul terhadap media Alat

Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak (*KOBAK*) yang dikembangkan.

### Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis data hasil penilaian ahli

Analisis data untuk hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media ini menggunakan Skala Likert yaitu dengan penggunaan 5 kategori yang terdiri dari sangat kurang, kurang, cukup, baik, dan sangat baik. Setiap pernyataan diberi bobot sangat kurang (1), kurang (2), cukup (3), baik (4), dan sangat baik (5).

Kelayakan media Alat Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak (*KOBAK*) ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan menurut Sukardjo, (2008: 52-53)

**Tabel Kriteria Kelayakan Media Kotak Belajar Anak (*KOBAK*)**

Skor	Rentang	Kategori
5	$X > 4,08$	Sangat Baik
4	$3,36 < X \leq 4,08$	Baik
3	$2,64 < X \leq 3,36$	Cukup
2	$1,92 < X \leq 2,64$	Kurang
1	$X \leq 1,92$	Sangat Kurang

Jika hasil penilaian mahasiswa menunjukkan skor  $\leq 2,64$  maka media Alat Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak sudah dapat dikatakan layak sebagai sumber belajar bagi anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul.

2. Analisis data hasil penilaian anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul didapatkan dengan menggunakan skala Guttman. Alasan memilih skala Guttman karena peneliti ingin mendapatkan jawaban yang jelas dan konsisten dari responden. Skala pengukuran dengan tipe ini akan didapat jawaban yang jelas, tegas dan konsisten misalnya ya-tidak, benar-salah, atau setuju-tidak setuju. Selain pilihan

ganda, skala guttman juga dapat disajikan dalam bentuk *check lis*. Jawaban responden dapat dibuat skor tertinggi satu dan terendah nol. Misalnya untuk jawaban setuju diberi skor 1, dan jawaban tidak setuju diberi skor 0. Berikut adalah tabel skala Guttman (Widiyoko, 2012: 117):

Skala	Kriteria
1	Setuju
0	Tidak setuju

Hasil jawaban yang diperoleh dengan perhitungan di atas berguna untuk mengembangkan kesimpulan seperti yang telah dikemukakan oleh Sugiyono (2004: 90) yaitu:

- $0,00 - 0,25 =$  *No association or low association (weak association)*
- $0,26 - 0,50 =$  *Moderately low association (moderately weak association)*
- $0,51 - 0,75 =$  *Moderately High association (moderately high association)*
- $0,76 - 1,00 =$  *High association (strong association up to perfect association)*

**Tabel Pedoman Kriteria Kategori Respons Anak**

Skor	Kriteria
$\bar{x} > 0,75$	Layak
$\bar{x} \leq 0,75$	Tidak Layak

Jika hasil penilaian anak menunjukkan skor  $> 0,75$  maka media Alat Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) sudah dapat dikatakan layak sebagai sumber belajar bagi anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Pengembangan Produk

Hasil pengembangan yang didapat adalah produk berupa media alat permainan edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) untuk anak kelompok A TK Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul. Langkah-langkah

penelitian ini mengadopsi dari model Borg & Gall. Penjelasan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ialah sebagai berikut:

Terdapat 10 langkah metode penelitian model Borg & Gall yaitu :

#### 1. Hasil penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*)

Hasil penelitian dan pengembangan produk awal dilakukan melalui observasi dan wawancara kepada guru, bertujuan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang kondisi dan kendala kegiatan belajar mengajar di Kelompok A Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung saat proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sementara wawancara dilakukan kepada guru kelas kelompok A dan kepala sekolah mengenai proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan, kendala dalam pembelajaran, dan karakter subjek penelitian.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Kelompok A Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul didapatkan beberapa permasalahan sebagai berikut :

- Beragamnya karakteristik anak didik, mulai dari yang aktif di dalam kelas, beberapa ada yang pasif, dan kurang fokusnya mereka dalam proses pembelajaran sehingga Guru mengalami kesulitan dalam membangkitkan anak-anak yang pasif.
- Media pembelajaran berupa alat permainan edukatif masih terbatas, terutama dalam menunjang meningkatkan motorik halus dalam melatih koordinasi anata mata dan tangan.
- Keadaan lingkungan kelas yang terkesan membosankan karena tidak adanya suatu media yang dapat merangsang anak untuk tetap merasa senang dalam proses pembelajaran.
- Metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran meningkatkan

motorik halus anak kurang variatif, karena kurang media pendukung.

- e) Anak didik mengalami kesulitan dan cepat bosan dalam kegiatan belajar. Masalah belajar dalam peningkatan motorik halus anak yang belum optimal seperti melatih anak untuk menggerakkan tangannya untuk belajar menulis masih sering dibingungkan (misalnya harus menulis dari atas atau bawah), penulisan angka yang masih sering terbalik (misalnya angka 2 jadi huruf z), dan melatih keterampilan menggunakan media dengan koordinasi antara mata dan tangan, sehingga gerakan tangan dapat dikembangkan dengan baik agar keterampilan dasar yang meliputi membuat garis horizontal, garis vertikal, garis miring ke kiri atau miring ke kanan, lengkung atau lingkaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkannya media pembelajaran yang dapat berguna sebagai penunjang pembelajaran oleh guru maupun digunakan sendiri oleh anak didik pada proses belajar dalam meningkatkan motorik halus anak.

## 2. Hasil Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian awal dalam rangka memecahkan permasalahan yang ada. Dari hasil penelitian awal ditemukan beberapa permasalahan yang ada di Kelompok A Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul. Dalam memecahkan permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk merancang media Alat Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) berupa media alat permainan edukatif diantaranya dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Merencanakan desain awal media alat permainan edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) terutama untuk proses belajar meningkatkan motorik halus anak, dengan menggunakan software (*Corel Draw X7*).

- b. Merencanakan isi pengembangan media alat permainan edukatif KOBAK yang sesuai dengan melihat silabus untuk mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator tema.
- c. Merencanakan berbagai gambar yang mendukung dan berkaitan dengan meningkatkan motorik halus anak.
- d. Merancang desain tempat Kotak Belajar Anak agar dapat bermanfaat sebagai media alat permainan juga. Desain dirancang menggunakan *software Corel Draw X7*.
- e. Merancang bahan dasar yang digunakan untuk membuat bentuk produk, tempat dan buku petunjuk penggunaan.
- f. Perancangan buku petunjuk penggunaan dan sajian pokok isi materi media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK). Buku petunjuk penggunaan dan sajian pokok isi materi dirancang menggunakan *software Corel Draw X7*.
- g. Mencari referensi tempat pemesanan produksi APE dari bahan dasar papan MDF dan cat *Non Toxic*, yang hasilnya bagus dan aman untuk anak usia dini.
- h. Membuat analisis biaya untuk produksi media alat permainan edukatif KOBAK, guna memperlancar jalannya proses produksi pengembangan media Alat Permainan Edukatif (APE) ini.

Produksi pengembangan APE ini tidak dapat dilakukan oleh pengembang sendiri dikarenakan keterbatasan keahlian dan alat produksi, sehingga media diproduksi dengan memesan ke tempat jasa pemesanan alat permainan edukatif dari bahan MDF. Produksi Media APE KOBAK dipesankan sesuai desain awal yang pengembang telah disusun, baik dari sisi ukuran dan warna cat. Produksi bagian stiker dan buku panduan untuk guru pengembang melakukan desain sendiri dengan membawa file desain ke jasa percetakan.

### 3. Mengembangkan produk awal (*develop preliminary form of product*)

Tahap pengembangan bentuk produk awal media alat permainan edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Merumuskan isi materi pembelajaran, berkonsultasi dengan guru kelas Kelompok A Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul terkait dengan materi untuk meningkatkan motorik halus dan sesuai dengan analisis kebutuhan dan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan.
  - 1) Menentukan macam warna
  - 2) Menentukan macam bentuk geometri
  - 3) Menentukan macam ikan
  - 4) Menentukan huruf
  - 5) Menentukan angka
  - 6) Menentukan jenis hewan darat dan tempat tinggalnya
- b. Pelaksanaan pengembangan produk Produksi Desain Kotak Belajar Anak (KOBAK). Media APE Kotak Belajar Anak didesain menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Ukuran kayu 37 cm x 22 cm yang terdiri dari enam sisi yang berisikan permainan yang beda-beda. Sisi 1 ada *maze* hewan darat untuk mengenalkan jenis hewan sesuai habitatnya darat dan bentuk aslinya dengan cara anak menjodohkan bagian tubuh hewan yang terpisah, sisi 2 *pazzel* angka untuk mengenalkan urutan angka 1-10 sesuai dengan urutannya sehingga anak diharapkan mampu meletakkan kayu bentuk huruf sesuai dengan lubang yang sudah disediakan, sisi 3 *pazzel* huruf untuk mengenalkan urutan abjad a-j yang benar anak diharapkan mampu memasangkan bentuk angka sesuai dengan urutan abjadnya, sisi 4 *rintangan* bangun datar untuk mengenalkan jenis bangun datar dan juga melatih gerak tangan dan mata anak diharapkan anak mampu memasukan bentuk bangun datar yang sudah diberikan lubang di tengahnya untuk dimasukan melewati rintangan yang sudah

ada, dan sisi ke 5 ada *pancingan* untuk mengenalkan jenis ikan, dan sisi ke 6 sebagai alas.

### Hasil Uji Coba Produk

1. Hasil validasi produk dari ahli materi memperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,28 (Layak), dengan rincian; pada validasi tahap 1 memperoleh skor 4,13 (layak) dan pada tahap ke 2 memperoleh skor 4,43 (layak).
2. Hasil validasi produk dari ahli media memperoleh rata-rata skor keseluruhan 3,82 (Layak), dengan rincian; pada tahap 1 memperoleh skor 2,73 (kurang); pada tahap 2 memperoleh skor 3,93 (layak); pada tahap 3 memperoleh skor 4,8 (layak).
3. Hasil uji coba lapangan awal diperoleh rata-rata 90,90 masuk dalam kriteria “Layak”
4. Hasil uji coba lapangan utama diperoleh rata-rata keseluruhan 92,72% masuk dalam kriteria “Layak”
5. Hasil uji coba lapangan operasional diperoleh rata-rata keseluruhan 96,36% masuk dalam kriteria “Layak”.

### Revisi Produk

Revisi produk dilakukan sebanyak 5 kali setelah memperoleh penilaian dari ahli materi, ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional. Revisi dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang tertulis pada angket penilaian ahli materi dan ahli media, sehingga media alat permainan edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) menjadi media yang layak.

#### 1. Revisi Ahli Materi

Setelah dilakukan validasi ahli materi, produk direvisi sesuai dengan saran ahli yaitu; 1) Pada permainan puzzle angka yang awalnya 1-0 di ganti 1-10, 2) pada permainan maze hewan darat di ganti menjadi pengenalan hewan ternak, hewan peliharaan, hewan buas, dan hewan dilindungi, 3) pada permainan puzzle huruf bagian batang atas huruf (b, d, dan h) di panjangkan.

## 2. Revisi Ahli Media

Setelah dilakukan validasi ahli media, produk direvisi sesuai dengan saran ahli yaitu: 1) bentuk ikan pada permainan pancingan dibuat menyerupai aslinya, 2) huruf "a" pada bagian puzzle huruf di ganti dengan huruf "a", 3) ukuran bentuk hewan pada permainan maze dibedakan antara hewan lainnya, 4) pada bagian puzzle huruf pada saat di semuanya terpasang belum seimbang, 5) bentuk ukuran hewan pada permainan maze lebih di seimbangkan dengan bentuk medianya, 6) bagian lubang pada bangun datar untuk diperlebar, tiang untuk memasukan bangun datar warna disesuaikan dengan warna bangun datar, 7) pengait pada bagian puzzle huruf untuk lebih diperkuat bagian lemnya, 8) ikan lumba-lumba pada pancingan dibuat bisa berdiri, 9) tiang yang untuk memasukan bangun datar diperkecil sehingga masuk dalam lubang yang ada dipapan.

## 3. Revisi Produk Utama

Setelah dilakukan uji coba lapangan awal, produk direvisi sesuai dengan pengamatan penelitian terhadap anak yaitu; kesulitan dalam permainan dan pembelajaran bangun datar yang susah dimasukan kedalam stik atau tiang.

## 4. Revisi Produk Operasional

Setelah dilakukan uji coba lapangan utama media Kotak Belajar Anak (KOBAK) sudah layak dan Sangat Baik untuk digunakan dalam pembelajaran anak didik kelompok A Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul, sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

## 5. Revisi Produk Akhir

Setelah dilakukan uji coba lapangan operasional, dapat dikatakan media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) sudah layak dan sangat baik digunakan untuk pembelajaran di kelompok A Taman Kanak-kanak. Uji coba tersebut anak didik tidak mengalami kesulitan dalam

menggunakan permainan. Sehingga permainan tidak mengalami proses perbaikan atau revisi.

## Kajian Akhir Produk

Media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan Walter R. Borg dan Meredith Damien Gall (Borg & Gall).

Proses pengembangan media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) mulai dikembangkan pada 10 Maret 2017 yang diawali mencari materi yang akan di susun pada media. Faktor-faktor yang melatarbelakangi pengembangan media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) dari hasil wawancara dengan guru kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul.

Proses pengembangan media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) peneliti mendesain sendiri dengan menggunakan CorelDraw X7, untuk pengembangan lanjutannya produksi selanjutnya pengembangan APE ini tidak dapat dilakukan oleh pengembang sendiri karena keterbatasan keahlian dan alat produksi, sehingga media diproduksi dengan memesan ke tempat jasa pemesanan alat permainan edukatif dari bahan MDF yaitu di CV. LANCAR TOYS Jl. Pedan Cawas km. 2 Kuden, Jetis Wetan, Klaten. Produksi media Alat Permainan Edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) dipesankan sesuai desain awal yang pengembang susun, baik dari sisi ukuran dan warna cat. Produksi bagian stiker dan buku panduan untuk guru pengembang melakukan desain sendiri dengan membawa file desain ke jasa percetakan. Produksi media KOBAK membutuhkan biaya yang lebih banyak dari yang diperkirakan sebelumnya, karena hanya memproduksi 2 set media. Apabila media ini diproduksi dengan jumlah lebih banyak dapat diasumsikan biaya yang akan dibutuhkan untuk pengembangan lebih sedikit.

Media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) dikembangkan dengan maksud untuk meningkatkan kemampuan motorik halus yang belum optimal dan pengetahuan dasar anak didik.



Melalui media APE ini diharapkan sebagai penunjang pembelajaran oleh guru maupun digunakan sendiri oleh anak didik. Pengembangan produk Media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) memperhatikan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran menurut Budiningsih, C.A., (2003: 118-126) pada bab II yaitu 1) Prinsip Kesiapan dan Motivasi, 2) Prinsip Penggunaan Alat Pemusat Perhatian, 3) Prinsip Partisipasi Aktif Anak Didik, 4) Prinsip Umpan Balik dan 5) Prinsip Perulangan. Serta berpedoman pada prinsip-prinsip pokok dalam pelaksanaan Pendidikan Anak Usia Dini menurut Suyadi (2010:12-13) pada bab II yaitu 1) Mengutamakan kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, 3) lingkungan yang kondusif dan menantang, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain, 5) mengembangkan berbagai kecakapan atau ketrampilan hidup (*life skills*), 6) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, dan 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan Alat Permainan Edukatif media Kotak Belajar Anak (KOBAK) yang layak digunakan dalam proses pembelajaran anak didik Kelompok A Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul Yogyakarta. Kelayakan produk dijamin dengan menggunakan instrument angket yang didalamnya terdapat catatan komentar, saran dan kritik. Penilaian angket diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan anak didik Kelompok A Taman Kanak-kanak (dibantu pengisian angket oleh peneliti) sebagai subjek uji coba dan pengguna produk.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapat saran, sehingga media alat permainan edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya Tema Perkembangan Anak pada Semester I Kelompok A Taman Kanak-kanak. Tahapan dalam

penelitian ini, meliputi: 1) tahap validasi ahli materi, 2) validasi ahli media, 3) uji coba lapangan awal, 4) uji coba lapangan utama dan 5) uji coba lapangan operasional.

Pada tahap validasi ahli materi diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,28 dengan rincian tahap 1 memperoleh skor 4,13 dan tahap 2 memperoleh skor 4,43. Pada validasi ahli materi tahap I memperoleh penilaian dengan kategori "Baik". Ada saran yang diberikan oleh validator yaitu media bagus dan sesuai dengan karakteristik anak didik kelompok A Taman Kanak-kanak yang senang bermain, permainannya pun sederhana dan mudah untuk anak-anak, namun ada beberapa bagian yang harus diperbaiki, diantaranya 1) Pada permainan puzzle angka yang awalnya 1-0 di ganti 1-10 2) Pada permainan maze hewan darat di ganti menjadi pengenalan hewan ternak, hewan peliharaan, hewan buas, dan hewan dilindungi 3) Pada permainan puzzle huruf bagian batang atas huruf (b, d, dan h) di panjangkan. Serta mengenai warna utama papan disarankan untuk mengenalkan warna hasil perpaduan warna primer, agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak didik Kelompok A TK. Hal tersebut sesuai dengan fungsi media pembelajaran menurut Hamdani (2011 : 246-248) pada bab II yaitu melalui media anak didik mampu belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya, serta dapat dilakukan berulang-ulang. Serta sesuai dengan prinsip desain pesan pembelajaran menurut Budiningsih, C.A., (2003: 118-126) yang dijelaskan pada bab II yaitu prinsip pertama prinsip kesiapan dan motivasi, bahwa menghadirkan media dan kegiatan pembelajaran yang sesuai kemampuan anak didik akan mendukung adanya kesiapan dan motivasi tinggi, maka hasil belajar akan lebih baik.

Pada validasi ahli materi tahap II memperoleh penilaian dengan katagori "Sangat Baik". Terdapat komentar dari validator bahwa media alat permainan KOBAK sudah sangat baik karena pembuatannya memperhatikan aspek kemenarikan sehingga anak didik kelompok A

Taman Kanak-kanak lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar dan memainkannya khususnya stimulasi aspek perkembangan kognitif dan motorik halus. Pemilihan warnanya sudah tepat, cerah dan sangat menarik untuk anak-anak, sehingga menarik perhatian anak didik dan mendukung belajar anak. Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip desain pesan pembelajaran menurut Budiningsih, C.A., (2003: 118-126) yang dijelaskan pada bab II yaitu prinsip ke dua penggunaan alat pemusat perhatian, bahwa jika dalam proses belajar perhatian anak terpusat pada pesan yang dipelajari maka proses dan hasil belajar semakin baik.pada prinsip kesiapan dan motivasi. Hasil akhir penilaian ahli materi menyatakan bahwa media Kotak Belajar Anak (KOBAK) ini layak serta sangat baik untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Pada tahap validasi ahli media, diperoleh hasil rata-rata skor keseluruhan 3,82 dengan rincian pada tahap 1 memperoleh skor 2,73; tahap 2 memperoleh skor 3,93; dan tahap 3 memperoleh skor 4,8. Pada tahap I memperoleh penilaian kategori “Kurang” dan ada beberapa bagian yang harus diperbaiki, bentuk ikan pada permainan pancingan dibuat menyerupai asliny,huruf a pada bagian puzzle angka di ganti dengan huruf a, ukuran bentuk hewan pada permainan maze dibedakan antara hewan lainnya, pada bagian puzzle huruf pada saat di semuanya terpasang belum seimbang, dan bentuk ukuran hewan pada permainan maze lebih di seimbangkan dengan bentuk medianya.

Validasi ahli media tahap II penilaian media mengalami peningkatan karena memperoleh penilaian dengan katagori “Baik” pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media Kotak Belajar Anak (KOBAK) sudah layak uji coba lapangan, tetapi dengan revisi sesuai saran. Beberapa komponen yang harus diperbaiki sesuai saran antara lain, bagian lubang pada bangun datar untuk diperlebar, tiang untuk memasukan bangun datar warna disesuaikan dengan warna bangun datar, stik pada bagian

puzzle huruf untuk lebih diperkuat bagian lemnya.

Validasi ahli media tahap III penilaian media mengalami peningkatan karena memperoleh penilaian dengan katagori “Sangat Baik” pada tahap ini ahli media menyatakan bahwa media Kotak Belajar Anak (KOBAK) sudah layak uji coba lapangan, tetapi dengan revisi sesuai saran yaitu lubang untuk memasukan tiang bangun datar untuk lebih di perlebar.

Setelah dilakukan validasi ahli materi dan ahli media langkah yang berikutnya adalah uji coba lapangan awal yang melibatkan 2 anak didik kelompok A Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul Yogyakarta. Dari hasil uji coba lapangan awal diperoleh skor 90,90%. Selanjutnya pada uji coba lapangan utama yang melibatkan 5 anak didik kelompok A Taman Kanak-kanak, dengan presentase 92,72 %. Kemudian pada uji coba yang terakhir yaitu uji coba lapangan operasional yang melibatkan 15 anak didik kelompok A Taman Kanak-kanak, dengan presentase 96,36%. Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional dapat disimpulkan bahwa media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) digolongkan ke dalam kriteria “Layak”.

Berdasarkan pada tahap validasi dan uji coba, maka media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) dinyatakan “Layak” sebagai sumber belajar bagi anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul dalam membantu meningkatkan motorik halus anak. Hal ini didukung dengan adanya hasil penilaian respons dari anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul.

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) media Kotak Belajar Anak

(KOBAK) ini hanya sampai pada kelayakan media dan tidak sampai pada uji efektifitas.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Pengembangan media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) ini menggunakan penelitian model Borg & Gall. Berdasarkan hasil validasi materi dan media, serta uji coba maka media APE Kotak Belajar Anak (KOBAK) dinyatakan layak sebagai sarana media pembelajar bagi anak Kelompok A TK Masyithoh Budi Lestari Kepek Timbulharjo Sewon Bantul. Produk dinyatakan layak dengan rincian, hasil penilaian dari ahli materi 4,28 (layak), ahli media 3,82 (layak), uji coba lapangan awal 0,90 (layak), uji coba lapangan utama 0,92 (layak), dan uji coba lapangan operasional 0,96 (layak).

### **Saran Pemanfaatan Produk**

1. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan dan lebih inovatif lagi dalam menciptakan alat permainan edukatif yang bermanfaat bagi anak didik dalam belajar.
2. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat memproduksi dengan jumlah media lebih banyak agar memperkecil biaya yang dibutuhkan untuk 1 set media.
3. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan alat permainan edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sehingga proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan bagi anak didik.
4. Bagi anak didik Taman Kanak-kanak Kelompok A, diharapkan alat permainan edukatif Kotak Belajar Anak (KOBAK) dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar yang menyenangkan karena mereka dapat belajar sambil bermain.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Borg, W.R., dan Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction Fourth Edition*. Longman: Broadway/New York.
- Budiningsih, A. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Dini D.S., 1996. *Metode Mengajar di Taman Kanak-kanak Bagian II*: Jakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Harun., dkk. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.

## **BIODATA PENULIS**

Nama lengkap penulis adalah Olivia Putri Tika Arini. Penulis lahir di Banjarnegara, 30 Januari 1995. Saat ini penulis bertempat di Merden Rt 01 Rw 02 Kecamatan Purwanegara, Kabupaten Banjarnegara.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SDN 1 Merden dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMPN 1 Mandiraja dan lulus pada tahun 2010, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di SMAN 1 Purwanegara lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan. Penulis pernah aktif di organisasi Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan pada tahun 2014-2015.