

PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) “MAZE OF BUSY CITY” TERHADAP PEMAHAMAN ANAK

THE IMPACT OF EDUCATIONAL GAME TOOLS “MAZE OF BUSY CITY” ON UNDERSTANDINGS ASPECT OF CHILDREN

Oleh:

Nungky Rizka Nugraheni
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendiikan
email: nun9kyrizka@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) yang berbentuk *Maze of Busy City* terhadap pemahaman anak pada tema pekerjaan di kelompok A TK ABA II Wonosari, Kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini termasuk jenis penelitian *true eksperimental design* dengan pendekatan *pre-test* dan *post-test control group* yang melibatkan subjek penelitian anak kelompok A di TK ABA II, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul pada semester 2 (genap) tahun pelajaran 2016 / 2017 sebanyak 20 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Instrumen yang digunakan berupa *pre-eksperimen test*, *post-eksperimen test* dan lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan APE *Maze of Busy City*. Pengaruh pemanfaatan terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pemahaman anak yang memanfaatkan maze sebesar 83 dan yang memanfaatkan media gambar sebesar 75. Selain itu perbedaan pengaruh pemanfaatan juga ditunjukkan dari hasil uji *independent sample t-test* (uji-t) sebelum adanya perlakuan diperoleh probabilitas 0,793 selanjutnya setelah diberikan perlakuan dengan *Maze of Busy City* diperoleh probabilitas sebesar 0,040 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan APE berbentuk *Maze of Busy City* terhadap pemahaman anak kelompok A TK ABA II Wonosari.

Kata Kunci : *pemahaman anak, pemanfaatan APE Maze of Busy City*

Abstract

This research aims to know the impacts of educational game tools (Alat Permainan Edukatif, APE) “Maze of Busy City” utilization on understandings aspect of children group A TK ABA II Wonosari, Gunungkidul on work theme. This research is considered a true experimental design research which the subjects are children in group A which consist of 20 children of TK ABA II Wonosari, Gunungkidul in second semester of academic year 2016-2017. The data was collected using test and observation techniques, while the instrument used in this research were pre-experimental test, post-experimental test and observation paper. The result of the research shows that there’s a difference impacts between APE Maze of Busy City and pictures utilization. It can be seen through the increasing mean value of children cognitive who utilizing maze were 83 and pictures were 75. Besides, the difference impact of APE utilization can be seen through the result of t-test. The probability before getting treatment was 0.793, while after getting treatment using Maze Busy City turned to be 0.040. It means there’s a significant difference of APE Maze of Busy City utilization on understandings aspect of children in group A TK ABA II Wonosari.

Key Word : *understandings aspect, Maze of Busy City (APE) utilization*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak merupakan bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak berusia empat sampai enam tahun (Mansur MA, 2005). Fungsi pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah untuk mengembangkan potensi setiap anak baik secara psikis maupun fisik yang meliputi nilai moral,

agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik, motorik, kemandirian ataupun seni.

Begitu pula dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Agar kemampuan anak berkembang dan hasil belajar memuaskan, maka kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Santrock dalam Izzaty (2002:88) mengemukakan bahwa masa kanak-kanak berada pada tahap perkembangan

pra-operasional dimana cara berpikir anak masih kacau dan belum terorganisasi dengan baik. Untuk itu, dalam kegiatan pembelajaran diperlukan pendampingan dari pendidik atau orang yang lebih dewasa agar terjadi kolaborasi dalam rangka menstimulasi perkembangan kognisi di daerah sekitar kematangan (*zone of proximal development*) dengan menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran untuk anak usia dini dituntut agar sesuai dengan perkembangan anak. Bahan ajar dapat dicapai melalui tema yang sesuai dengan lingkungan anak dan dibatasi sesuai dengan perkembangan anak seperti mengenali diri sendiri, lingkungan, kebutuhan, binatang, tanaman, rekreasi, pekerjaan, alam semesta, alat komunikasi, dan tanah air. Setiap tema disampaikan sesuai dengan perkembangan anak karena kemampuan anak untuk mempelajari ide-ide tertentu masih sangat terbatas. Oleh karena itu, perlu diciptakan suasana pembelajaran yang memberikan rasa aman dan menyenangkan bagi anak didik. Bermain sambil belajar merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik karena ketika seorang anak berinteraksi langsung dengan objek (alat permainan) disitulah terjadi proses mengkonstruksi pengetahuan baru (Piaget dalam Suyanto, 2005:124).

Bermain merupakan wahana yang penting dan dibutuhkan untuk perkembangan anak. Belajar yang paling efektif di Taman Kanak-kanak adalah melalui kegiatan berorientasi bermain. Ketika bermain interaksi antara anak dengan orang dewasa terjalin melalui bahasa dan gerakan. Dari situlah anak akan menerjemahkan komunikasi yang terjalin bersama orang dewasa hingga tumbuhlah cara berpikir verbal dan terbangunlah sebuah pengetahuan (Piaget dalam Masitoh, 2003:5).

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Kegiatan yang identik dengan kegiatan bermain tersebut tidak terlepas dari berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri anak seperti kemauan dan

kemampuan untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain. Menurut Suryana (2008:4) Selain faktor internal, terdapat pula faktor eksternal meliputi: (1) faktor orang tua (2) faktor pendidik (3) faktor media dan sumber belajar.

Sejalan dengan hal tersebut, keberadaan dan ketersediaan media belajar (sumber belajar) sangat penting dalam menunjang proses belajar dan bermain pada anak TK. Media pembelajaran merupakan komponen yang dapat merangsang seorang anak untuk dapat belajar. Media pembelajaran memudahkan anak untuk memahami pesan pembelajaran yang disampaikan. Terlebih media pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang dikemas dalam bentuk APE membuat anak merasa senang ketika menggunakannya untuk belajar. Zaman (2007:63) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang berbentuk APE dirancang khusus bagi anak usia dini untuk membangun pengalaman belajar pada anak, menumbuhkan kemandirian dalam bermain dan membangkitkan motivasi untuk mengetahui lebih jauh tentang media yang dimainkan dalam rangka mengembangkan potensi dan pengetahuannya.

Media pembelajaran tentang pekerjaan sangat berperan dalam membantu guru mengenalkan macam-macam profesi yang ada di dalam masyarakat. Dengan menggunakan media, pembelajaran akan berlangsung menyenangkan dan memudahkan anak untuk memahami konsep-konsep yang ada karena pembelajaran tersebut berkesan dalam benak Anak Usia Dini. Namun dalam kenyataan, media pembelajaran yang digunakan sering kurang diperhatikan. Terlebih pada tema pekerjaan, media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung upaya pemahaman konsep sangat terbatas. Terkadang di saat pembelajaran, anak selalu mencari kegiatan lain yang menyenangkan dan dapat mengusir rasa bosan. Terlebih Anak Usia Dini selalu asyik dengan dunia bermain. Jika pembelajaran di kelas tidak menyenangkan, apapun yang disampaikan oleh guru tidak akan membekas dan bermakna bagi anak.

Demikian halnya yang terjadi pada pembelajaran dengan tema pekerjaan (profesi) di Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) II Wonosari, anak-anak masih sulit untuk mengenali berbagai jenis pekerjaan (profesi) di dalam masyarakat. Terkadang mereka mengenali pekerjaan tersebut namun masih sulit untuk menyebutkan nama dan tempat kerjanya. Kesulitan tersebut dikarenakan terbatasnya informasi (pengetahuan) yang diperoleh anak dalam mengenali profesi dan tempat kerja. Guru masih menjadi tokoh sentral dalam pembelajaran. Akibatnya, anak selalu mencari kesibukan sendiri-sendiri untuk mengusir kebosanan di dalam kelas. Hal tersebut ternyata juga berdampak pada pemahaman anak yang tergolong masih rendah terbukti dengan capaian nilai rata-rata pada tema pekerjaan adalah sebesar 72,5 dibandingkan dengan aspek perkembangan yang lain.

Berangkat dari hal di atas, permasalahan tersebut menjadi masalah yang harus segera dicari solusi dan pemecahannya. Untuk itu peneliti segera tergerak untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Hal tersebut dilakukan dengan memanfaatkan jenis APE baru yang lebih inovatif, menarik dan merangsang daya nalar anak dalam mengenali berbagai profesi dan tempat kerja.

Salah satu bentuk APE yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah *maze* (papan alur). Menurut Depdiknas *maze* merupakan game sederhana yang bertujuan untuk merangsang daya nalar anak (aspek kognitif) dalam menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam APE ini, anak harus menemukan jalur pada bagian-bagian *maze* berupa kotak-kotak yang dilewati untuk setiap baris atau kolom. Melalui APE ini anak-anak akan menemukan sesuatu yang baru dan belum pernah ditemukan sebelumnya. APE ini bernama *Maze of Busy City* atau bisa disebut dengan papan alur untuk miniatur kota yang sangat sibuk (ramai) karena aktivitas berbagai profesi.

Maze of Busy City merupakan papan alur yang terbuat dari bahan dasar papan kayu gambilina dan pule. Bahan yang digunakan tidak mudah rusak meskipun digunakan berkali-kali. Selain itu didukung dengan bahan pewarna yang aman untuk digunakan oleh anak-anak saat bermain. Ukurannya juga tidak terlalu kecil sehingga tampilan APE menjadi sangat jelas ketika digunakan sebagai alat peraga di depan kelas. Satu hal yang terpenting, APE ini dipilih karena dapat memberikan nilai positif dalam mengenalkan jenis-jenis pekerjaan dan tempat kerja, mengenalkan warna, mengenalkan huruf abjad, mengenalkan angka, mengembangkan daya pikir dalam menjodohkan antara profesi dan tempat kerja serta melatih keterampilan motorik halus pada anak usia dini dibandingkan media gambar atau cerita mengenai jenis-jenis profesi yang selama ini digunakan di Taman Kanak-kanak. Hanya saja pengaruh dalam pemanfaatannya (efektifitasnya) belum diketahui jika dibandingkan dengan media gambar yang sudah digunakan.

METODE PENELITIAN

Peneliti memilih menggunakan metode penelitian kuantitatif karena peneliti ingin mendapatkan informasi yang luas namun tidak mendalam dari suatu populasi.

Penelitian ini juga digunakan untuk menguji apakah suatu perlakuan tertentu dapat mempengaruhi perilaku tertentu pada sekelompok subyek melalui pendekatan (metode) eksperimen. Pendekatan eksperimen atau pendekatan quasi eksperimen disebut juga sebagai penelitian intervensi atau perbandingan kelompok. Peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) pada sekelompok subjek kemudian mencatat perubahan perilaku yang terjadi pada kelompok subjek tersebut dengan menggunakan kriteria tertentu. Perlakuan tersebut bisa berwujud aktivitas atau bahan yang diasumsikan dapat menyebabkan perubahan perilaku.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *Pre-test dan Post-test Control Group Design* karena menurut Sugiyono

(2011:114) dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Berikut desain *Pre-test-Post-test Control Group Design*.

$$\begin{array}{cccc} R & O_1 & X & O_2 \\ R & O_3 & & O_4 \end{array}$$

(Sugiyono, 2011 :114)

Keterangan:

R : Pengambilan sampel secara random

O_{1,3} : *Pre-test*

O_{2,4} : *Post-test*

X : Treatment (perlakuan)

Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara *random* (acak) kemudian diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hasil *pre-test* yang baik bila nilai dari kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. O₁ dan O₃ merupakan derajat capaian pemahaman anak sebelum mendapat perlakuan dengan menggunakan APE berbentuk *Maze of Busy City*. O₂ merupakan derajat capaian pemahaman anak setelah mendapat perlakuan. Sedangkan O₄ merupakan derajat capaian pemahaman anak yang tidak mendapat perlakuan menggunakan *Maze of Busy City*. Pengaruh pemanfaatan *Maze of Busy City* terhadap pemahaman anak Taman Kanak-kanak adalah: $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$

Prosedur Penelitian

Penelitian ini meliputi 3 tahapan yaitu pra-eksperimen, tahap eksperimen dan post-eksperimen.

1. Tahap Pra-eksperimen

Pada tahap *pra-eksperimen*, peneliti melakukan pengontrolan terhadap variabel usia, jenis kelamin serta pekerjaan orang tua di kelas eksperimen dan kontrol. Pengontrolan ini bertujuan untuk mengetahui kesepadanan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen dan kontrol memiliki kesamaan yang signifikan baik dilihat dari

variabel usia, jenis kelamin, maupun jenis pekerjaan orang tua. Pengambilan data dilakukan melalui dokumentasi data tabel yang diambil dari pendidik kelas tersebut dan *pre-test* berupa tes dan observasi di awal sebelum diberi perlakuan.

b. Tahap Pelaksanaan Eksperimen

Pada tahap ini, kedua kelompok yang dianggap sepadan diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Eksperimen dilakukan selama 3 kali pertemuan, dengan 1 kali pertemuan untuk pemberian *pre-test* dan 1 kali pertemuan untuk pemberian *post-test* di akhir pertemuan selebihnya digunakan untuk memberikan perlakuan yang berbeda pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen menggunakan APE berbentuk *Maze of Busy City* sebagai media pembelajarannya, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media gambar.

3. Tahap Post Eksperimen

Tahap ini merupakan tahap akhir setelah melakukan eksperimen. Dalam tahap ini peneliti membandingkan hasil dari pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen dan menganalisis apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan APE berbentuk *Maze of Busy City* dengan kelas yang menggunakan media gambar dalam memahami tema pekerjaan. Analisis dilakukan melalui data dari hasil observasi, dokumentasi, *Pre-test* dan *Post-test*.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan, dihitung sejak menyusun proposal skripsi pada bulan Maret 2017 di TK ABA II Wonosari, Gunungkidul.

Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A TK ABA II Wonosari. Sampel yang digunakan sebanyak 20 anak, yang terdiri dari 10

anak rombongan belajar A₂ sebagai kelompok kontrol dan 10 anak rombongan belajar A₁ sebagai kelompok eksperimen.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Arikunto (2004:1) mengemukakan bahwa mengevaluasi sama dengan kegiatan mengumpulkan informasi (data) tentang bekerjanya sesuatu kemudian selanjutnya digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan informasi (data) menggunakan metode tes, kuesioner (angket), observasi, dan dokumentasi.

b. Instrumen Penelitian

Arikunto (2002:136) mengungkapkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam artian lebih cermat, lebih lengkap dan sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah soal *pre-test*, soal *post-test* dan lembar observasi.

Validitas dan Reliabilitas

a. Validitas Butir Soal

Dalam penelitian ini, untuk menguji validitas butir soal peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0 kemudian untuk menganalisis hasil validitasnya menggunakan analisis korelasi rumus korelasi *product moment* di dalam SPSS versi 16.0 yang dicetuskan oleh Pearson.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes sehingga memerlukan validitas logis yang dilakukan oleh dosen kemudian diujicobakan kepada 10 anak kelompok A di TK ABA II Wonosari di luar populasi. Uji coba dilakukan sebelum *pre test* dilaksanakan di kelas eksperimen dan kontrol sebagai populasi penelitian. Setiap butir soal dikatakan valid apabila harga sig (1-tailed) setelah dicocokkan dengan r tabel (rt) sama atau

lebih besar pada taraf signifikan 5%. Apabila harga r hitung setelah dicocokkan dengan taraf signifikan 5% lebih kecil daripada harga r tabel maka butir soal tersebut tidak valid. Hasil penelitian menunjukkan validitas dari 5 butir soal sebanyak 4 butir soal diantaranya dinyatakan valid karena besarnya nilai korelasi lebih banyak dibandingkan batas minimum (nilai r tabel) yaitu sebesar 0,632.

b. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya (diandalkan). Instrumen yang dapat dipercaya nantinya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Apabila data yang dihasilkan benar-benar sesuai dengan kenyataan maka berapa kalipun diambil akan tetap sama. Untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan program SPSS 16.0 yang diproses dengan analisis data bivariate menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dikarenakan di dalam instrumen tidak ada jawaban yang bernilai benar atau salah.

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai koefisien alpha hitung untuk pemahaman >0,500 yaitu 0,634 > 0,500. Sehingga dapat disimpulkan bahwa soal (tes) sebagai alat pengukur data bersifat reliabel. Dengan demikian dapat digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data statistik untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan APE berbentuk *Maze of Busy City* terhadap pemahaman anak Taman Kanak-kanak. Uji statistik yang digunakan antara lain:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat normalitas sampel. Dalam melakukan uji normalitas sampel penelitian ini dibantu dengan menggunakan komputer melalui aplikasi SPSS versi 16.0 dengan uji dan analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dalam

uji normalitas yakni : jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas sampel digunakan untuk menguji kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yakni seragam tidaknya variansi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Pada penelitian ini, uji homogenitas sampel dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 16.0 dengan analisis menggunakan *compare means – One way ANOVA*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah: Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama. Sedangkan, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

3. Uji-t (uji beda)

Pada dasarnya ada dua jenis uji-t untuk dua populasi independen dengan satu variabel terikat yaitu dengan mengasumsikan variasi populasi sama dan mengasumsikan variansi populasi tidak sama. Dalam penelitian ini, uji-t untuk mengasumsikan variansi populasi yang tidak sama sehingga dapat diketahui tingkat pemahaman anak pada tema pekerjaan baik di awal maupun di akhir. Pada penelitian ini uji beda dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16.0 dengan analisis menggunakan *compare means – Independent t-test* karena peneliti ingin melihat perbedaan variabel yang sama (variabel terikat) pada dua populasi. Adapun keputusan ujinya adalah sebagai berikut: Jika nilai sig (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman anak di kelompok eksperimen (A1) dengan kelompok kontrol (A2) begitupun sebaliknya. Jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman

anak di kelompok eksperimen (A1) dengan kelompok kontrol (A2)

4. Menentukan Keputusan Uji

Menentukan keputusan uji mengenai hipotesis ditolak atau diterima. Penentuan keputusannya uji t tersebut adalah jika probabilitas $> 0,05$ maka Hipotesis ditolak dan jika probabilitas $< 0,05$ maka hipotesis diterima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menerapkan keilmuan Teknologi Pendidikan pada kawasan pemanfaatan. Penerapan kawasan tersebut adalah dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE) berbentuk Maze (Papan Alur) pada pembelajaran jenis-jenis pekerjaan dan tempat kerja di Taman Kanak-kanak. Sampel yang diambil pada penelitian ini sebanyak 20 anak yang terdiri dari 2 rombongan belajar yang masing-masing terdiri dari 10 anak dari kelompok A₁ dan 10 anak dari kelompok A₂. Hasil penelitian yang diperoleh berupa pengaruh pemanfaatan maze terhadap pemahaman anak. Berikut penjelasan hasil penelitian.

a. Deskripsi data pemahaman awal pada Tema Pekerjaan

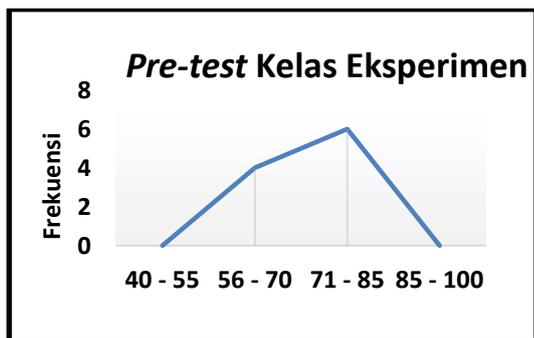
Data mengenai pemahaman awal pada tema pekerjaan diperoleh dari pemberian *pre-test* kepada anak yang ada di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Soal *pre test* berupa lembar kerja anak yang terdiri dari 3 aktivitas antara lain menjodohkan, menebalkan angka dan huruf serta mewarnai gambar.

1. Deskripsi Data Pemahaman Awal Kelas Eksperimen

Data pemahaman awal kelas eksperimen berdasarkan hasil pemberian *pre-test* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini merupakan distribusi frekuensi skor *pre-test* melalui perhitungan menggunakan Microsoft Excel.

Tabel 1. Distribusi frekuensi skor *pre-test* kelas eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	86 - 100	0	0
2	71 - 85	6	6
3	56 - 70	4	10
4	41 - 55	0	10

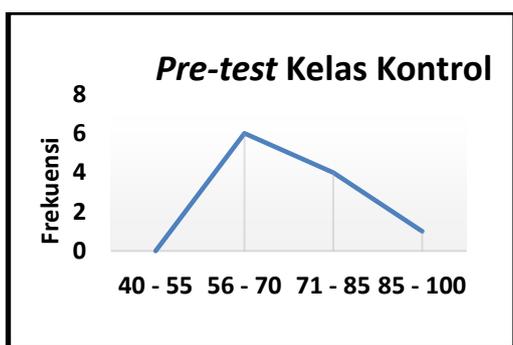


Gambar 1. Frekuensi Data Pemahaman Awal Kelas Eksperimen

2) Deskripsi data pemahaman awal kelas kontrol

Data pemahaman awal kelas kontrol berdasarkan hasil pemberian *pre-test* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 2. Distribusi frekuensi skor *pre-test*



b. Deskripsi Data Pemahaman Akhir pada Tema Pekerjaan

Data pemahaman (akhir) anak pada tema pekerjaan diperoleh dari pemberian tes akhir (*post-test*) yang diberikan kepada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Soal post test terdiri dari 10 butir pertanyaan lisan untuk

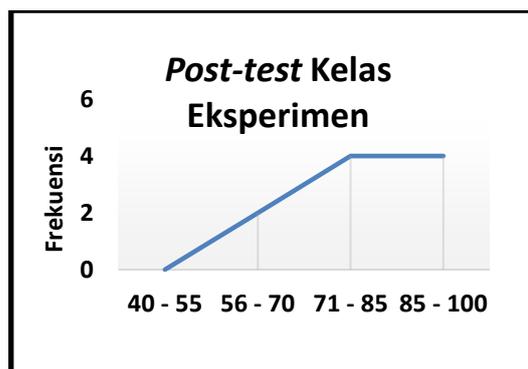
mengetahui seberapa jauh anak-anak paham tentang pekerjaan (profesi).

1) Deskripsi data pemahaman akhir kelas eksperimen

Data pemahaman akhir kelas eksperimen berdasarkan hasil pemberian *post-test* yang dilakukan setelah diberikan perlakuan. Berikut ini merupakan distribusi frekuensi skor *post-test* melalui perhitungan menggunakan Microsoft Excel.

Tabel 3. Distribusi frekuensi skor *post-test* kelas eksperimen

No	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	86 – 100	4	4
2	71 – 85	4	8
3	56 – 70	2	10
4	40 – 55	0	10



No	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	86 – 100	0	0
2	71 – 85	4	4
3	56 – 70	6	10
4	41 – 55	0	10

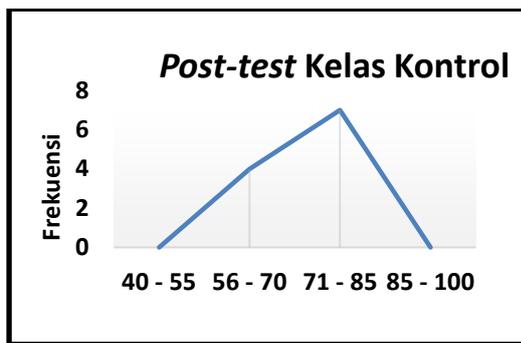
Gambar 3. Grafik Frekuensi Data Pemahaman Akhir Kelas Eksperimen

2) Deskripsi data pemahaman akhir kelas kontrol

Data pemahaman akhir kelas kontrol berdasarkan hasil pemberian *post-test* Berikut merupakan distribusi frekuensi skor *post-test*

Tabel 4. Distribusi skor *post-test* kelas kontrol

No	Nilai	Frekuensi	Frekuensi Kumulatif
1	86 – 100	0	0
2	71 – 85	6	6
3	56 – 70	4	10
4	40 – 55	0	10

**Gambar 4. Grafik Distribusi Frekuensi Data Pemahaman Akhir Kelas Kontrol****c. Perbandingan Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Perbandingan data antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol dilihat dari hasil penghitungan nilai tertinggi, nilai terendah, mean, median, modus dan standard deviasi. Penghitungan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbandingan pemahaman awal dengan pemahaman akhir anak dalam pembelajaran dengan tema pekerjaan. Dengan demikian dapat diketahui perbedaan kognitif anak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Perbandingan Data Pemahaman Kelas Eksperimen dengan Kelas Kontrol

Jenis Data	Ma	Min	Mean	Mod
<i>Pre-test</i> Eksperimen	85	60	73	80
<i>Pre-test</i> Kontrol	85	60	72	70
<i>Post-test</i> Eksperimen	100	70	83	90
<i>Post-test</i> Kontrol	85	65	75	70

Kontrol**Hasil Pengujian Prasyarat Analisis**

Untuk memeriksa keabsahan sampel digunakan teknik analisis statistik berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini dilakukan pada skor data pemahaman anak awal yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan pemahaman akhir anak yang diperoleh dari nilai *post-test* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Analisis statistika yang digunakan adalah Uji *Kolmogrov Smirnov* yang dihitung dengan program SPSS versi 16.0 menggunakan rumus *Shapiro Wilk*.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Data	Sig. (<i>Shapiro-Wilk</i>)	Keterangan
<i>Pre-test</i> kelompok eksperimen	0,867	Beristribusi Normal
<i>Post-test</i> kelompok eksperimen	0,953	Beristribusi Normal
<i>Pre-test</i> kelompok kontrol	0,818	Beristribusi Normal
<i>Post-test</i> kelompok kontrol	0,819	Beristribusi Normal

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas penelitian ini dilakukan pada skor data pemahaman awal anak yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan pemahaman akhir anak yang diperoleh dari nilai *post-test* baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji homogenitas yang dihitung menggunakan aplikasi SPSS versi 16.0.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Varian

Data	Sig	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0,811	Varian homogen (sama)
<i>Post-test</i>	0,212	Varian homogen (sama)

Jika diamati kedua varian tersebut hasilnya $>0,05$ atau $>50\%$ sehingga dapat disimpulkan jika kedua varian tersebut baik *pre-test* maupun *post-test* pada populasi bersifat sama (homogen).

c. Uji-t (Uji Beda)

Pada penelitian ini, Uji-t antar kelompok dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16.0 menggunakan uji *independent samples t-test*. Hasil uji t antar kelompok pada dua kelas yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* pemahaman anak dengan penentuan keputusan jika *probabilitas* $>0,05$ bisa dikatakan jika tidak ada pengaruh dalam pemanfaatan “*Maze of Busy City*” namun jika nilai probabilitas $<0,05$ maka bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dalam pemanfaatan “*Maze of Busy City*” terhadap pemahaman anak kelompok A TK ABA II Wonosari.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji-t Pre-test dan Post-test Pemahaman Kelas Eksperimen dan Kontrol

Sum ber Data	t- hitun g	r tabel	Sig (2- tailed)	Ket
Pre- test	0,266	0,632	0,793	Tidak Signifikan
Post- test	2,138	0,632	0,040	Signifikan

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang terkumpul dari masing-masing instrumen pengumpulan data dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan “*Maze of Busy City*” dengan pemahaman anak kelompok A TK ABA II Wonosari pada tema pekerjaan. Dari

hasil penelitian dapat juga dikatakan bahwa perbedaan perlakuan yang diberikan menghasilkan pengaruh yang berbeda pula. Hal tersebut nampak pada perbedaan perolehan nilai rata-rata pemahaman anak.

Rata-rata nilai tersebut diperoleh dari skor *post-test* yang diberikan setelah diberikannya perlakuan yang berbeda pada anak di kelompok eksperimen dan anak di kelompok kontrol. Rata-rata nilai pemahaman anak kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan “*Maze of Busy City*” ternyata lebih tinggi jika dibandingkan nilai rata-rata pemahaman siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan gambar.

Perbedaan nilai rata-rata tersebut disebabkan karena perbedaan pemilihan media yang akhirnya berpengaruh terhadap ketertarikan, keaktifan dan proses pemrosesan informasi di dalam pembelajaran. Pemberian perlakuan dengan media *maze* ataupun media gambar sedikit banyak akhirnya memiliki pengaruh terhadap pemahaman anak dalam tema pekerjaan.

APE “*Maze of Busy City*” dimanfaatkan di dalam pembelajaran karena anak-anak membutuhkan alat bantu (media) yang konkret dan menarik untuk membantu mereka belajar. Pengetahuan yang sudah dimiliki masih sangat abstrak sehingga mereka membutuhkan alat dan pendamping belajar yang mampu membantu mengaitkan antara pengetahuan baru yang diterima dengan pengetahuan abstrak yang sudah dimiliki. Dikarenakan usia Taman Kanak-kanak merupakan usia bermain dimana sebagian besar waktu yang dimiliki oleh anak digunakan untuk bermain maka dipilihlah Alat Permainan Edukatif sebagai alat bantu anak dalam belajar.

Pemilihan APE tersebut diperkuat dengan pendapat Zaman (2006:3) bahwa APE merupakan Alat Permainan yang ditujukan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan berkesan. Kegiatan bermain yang dimaksud adalah proses berpikir menggunakan kognitifnya sehingga dapat

memecahkan permasalahan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Piaget dalam Suyanto (2005:124) yang menyatakan bahwa bermain di dalam pendidikan merupakan kegiatan untuk mengkonstruksi pengetahuan (kognitif) siswa dengan cara berinteraksi langsung dengan objek bermain (APE).

Dalam konteks penelitian ini, kegiatan bermain sambil belajar di kelompok A TK ABA II Wonosari dilakukan dengan maksud untuk membangun pengetahuan siswa tentang pekerjaan termasuk di dalamnya jenis-jenis pekerjaan, jenis-jenis tempat kerja dan peralatan yang digunakan dalam bekerja melalui kegiatan memainkan "*Maze of Busy City*" secara langsung ditambah dengan mendengarkan penjelasan dari guru.

Alat Permainan Edukatif yang berbentuk "*Maze of Busy City*" menurut jenisnya merupakan APE yang diciptakan oleh Montessori selain berbagai macam puzzle dan bentuk geometri. Desain "*Maze of Busy City*" yang dipenuhi dengan jalan sempit, berliku, berbelok dan buntu bertujuan untuk merangsang daya nalar (memancing) siswa agar menemukan jalan keluar tempat yang dituju. Desain papan alur semacam itu digunakan untuk merangsang daya nalar siswa dalam menggerakkan bus yang membawa beberapa profesi menuju tempat kerja masing-masing. Ketika siswa menggerakkan bus menuju tempat profesi, secara tidak langsung siswa menggunakan nalar (aspek kognitifnya) untuk menjodohkan tempat kerja mana yang sesuai dengan profesi yang akan di turunkan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Vigotsky melalui Syaodih (2017:12) bahwa salah satu manfaat APE berbentuk *maze* adalah mengembangkan daya nalar (kognitif) anak.

Selama ini, pembelajaran di TK ABA II Wonosari juga menggunakan media gambar untuk menyampaikan materi tema pekerjaan. Berbagai gambar cetak ditampilkan untuk membantu anak mengenali jenis-jenis profesi dan tempat kerjanya tanpa harus datang ke tempat kerja ataupun menemui profesi tersebut. Sebagaimana manfaat praktis sebuah media

gambar di dalam pembelajaran. Arsyad Azhar (2009:25) mengungkapkan bahwa media gambar yang menarik dapat memperlancar untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung di dalam gambar. Namun setelah dibandingkan melalui *post-test* pemahaman anak rata-rata nilai pemahaman yang dihasilkan dibawah rata-rata nilai pemahaman dengan memanfaatkan *maze*. Dari segi keaktifan juga nampak perbedaan yang jelas. Anak cenderung lebih pasif atau kurang aktif untuk mencari tahu informasi apa yang disampaikan melalui gambar. Melalui pengamatan yang dilakukan oleh observer bahkan anak yang diberi perlakuan menggunakan media gambar sering terlihat kurang memperhatikan apa yang disampaikan oleh peneliti dan guru. Beberapa dari mereka sibuk bercerita ataupun jalan-jalan di dalam kelas sehingga perhatian kurang terfokus pada materi yang disampaikan.

Baik *maze* maupun gambar merupakan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Keduanya bisa dimanfaatkan di dalam pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah menyampaikan pesan atau materi kepada anak. Namun kesan yang diterima anak setelah memanfaatkan APE berbentuk *maze* berbeda dengan kesan setelah menerima materi dengan menggunakan gambar. Hal tersebut disebabkan karena ketika anak menerima pesan dari media gambar mereka hanya sebatas melihat dan beberapa menit kemudian bisa saja mereka lupa. Berbeda ketika mereka menggunakan "*Maze of Busy City*", lebih dari sekadar mengamati mereka bisa memainkan atau menggerakkan sehingga ada kesan yang lebih mendalam setelah memanfaatkan APE tersebut. Sebagaimana yang diungkapkan Edgar Dale dalam *Cone of Experience* (1969) bahwa pebelajar mampu mengingat 30% dari apa yang mereka lihat dan dapat mengingat 90% dari apa yang mereka lakukan. Untuk itulah APE berbentuk *maze* dimanfaatkan di dalam pembelajaran sebagai alat bantu anak dalam memahami tema pekerjaan.

Selain itu perbedaan pengaruh pemanfaatan juga disebabkan oleh proses pemrosesan informasi. Ketika muncul ketertarikan dalam menangkap sebuah informasi, maka pada waktu itulah memori kita akan bekerja untuk menangkap pesan dan mengolah menjadi sebuah pemahaman. Untuk pertamakalinya, informasi tentang pekerjaan akan ditangkap oleh sensori reseptor atau alat indra manusia dalam bentuk asli (sesuai informasi yang disampaikan) dalam waktu yang sangat singkat. Setelah informasi tersebut masuk atau ditangkap dalam benak siswa selanjutnya akan muncul sebuah perhatian. Ketika perhatian tersebut mulai terbangun selanjutnya munculah sebuah persepsi atau anggapan anak yang dikuatkan dengan kemampuan abstrak yang dimilikinya. Pada tahap inilah berlangsung asimilasi dan akomodasi. Ketika informasi ditangkap kemudian kesan (persepsi) mulai terbangun dan mengenai memori (ingatan) yang bekerja maka pesan tersebut akan membekas dalam benak si anak. Jika informasi yang masuk tertata dengan baik selanjutnya akan berubah menjadi pengetahuan yang permanen (*long term memory*).

Dalam konteks penelitian ini, informasi mengenai jenis-jenis pekerjaan dan tempat kerja dikemas dalam bentuk yang ringan dan menarik sehingga tidak memberatkan anak dalam mengolah informasi. Terlebih anak menangkap materi tersebut sambil melakukan kegiatan yang ia senangi yaitu bermain. Berbeda ketika anak menangkap informasi melalui bentuk gambar. Ingatan anak perlu bekerja dua kali untuk mengingat jenis-jenis pekerjaan dan tempat kerja. Atau bisa juga dikatakan pengemasan informasi pada tema pekerjaan kurang sederhana. Jadi tidak heran jika anak lebih mudah untuk memahami tema pekerjaan melalui APE berbentuk "Maze of Busy City". Dengan kata lain, pemanfaatan APE tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman anak pada tema pekerjaan.

Berbicara tentang pemahaman anak, selama ini pemahaman dipandang sebagai

konsep yang mengacu kepada kegiatan mental yang salah satunya berupa kegiatan pemanfaatan pengetahuan. Termasuk kegiatan pembelajaran pada tema pekerjaan dengan memanfaatkan APE berbentuk "Maze of Busy City" secara tidak langsung anak memanfaatkan pengetahuan mengenai jenis-jenis pekerjaan dan tempat kerja yang informasinya diperoleh melalui kegiatan bermain kemudian diproses dengan kegiatan mental (kognitif). Ciri khas keberhasilan pemahaman ditandai dengan perolehan informasi dari obyek langsung yang dihadapi kemudian dihadirkan dalam diri seseorang melalui pikiran dan tanggapan. Sehingga ketika anak di dalam kelas terlihat aktif atau memberikan tanggapan yang positif seperti banyak bertanya, banyak mengungkapkan gagasan dan banyak berimajinasi berarti kognitif yang dimiliki semakin kaya dan luas. Dalam penelitian ini, siswa kelompok A di TK ABA II Wonosari, Gunungkidul menunjukkan respon yang berbeda dari masing-masing perlakuan yang diberikan di dalam pembelajaran. Siswa di kelompok A1 atau kelas eksperimen terlihat lebih aktif dan menunjukkan ketertarikannya terhadap "Maze of Busy City". Kedua kelompok tersebut berada pada tahapan perkembangan kognitif yang sama dengan pemahaman yang sama pula di usia 4-6 tahun. Pada usia tersebut, anak sudah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan jelas, mampu memberi informasi atau berbicara tentang apa yang diketahuinya, dan dapat menceritakan hal-hal yang terjadi pada situasi nyata dengan bantuan sebuah media.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana tercantum dalam bab IV penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan APE "Maze of Busy City" terhadap pemahaman tema pekerjaan pada anak kelompok A TK ABA II Wonosari, Gunungkidul.

Pengaruh pemanfaatan tersebut dapat dilihat melalui perbedaan nilai rata-rata dan hasil

uji-t. Rata-rata pemahaman anak kelompok A pada tema pekerjaan meningkat sebesar 10 poin. Sebelum tindakan diberikan rata-rata nilai *pre-test* pemahaman anak adalah 73 sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan “*Maze of Busy City*” meningkat menjadi 83. Selain itu perbedaan pengaruh pemanfaatan juga ditunjukkan dari hasil *uji independent sample test* (uji-t) yang dihitung melalui hasil *post-test* pemahaman anak. Berdasarkan hasil uji-t yang dihitung berdasarkan skor *post-test* (setelah adanya perlakuan menggunakan “*maze of busy city*”), diperoleh nilai probabilitas sebesar 0,040. Selain itu, pengaruh pemanfaatan juga nampak dari perbandingan hasil t hitung yang lebih besar jika dibandingkan dengan r tabel. Nilai t hitung sebesar $2,138 > r$ tabel sebesar 0,632 juga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam pemanfaatan APE “*Maze of Busy City*” terhadap pemahaman anak kelompok A pada tema pekerjaan.

Saran

1. Bagi Pendidik

Pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran mengingat siswa Taman Kanak-kanak masih berada pada usia bermain. Jadi alangkah lebih baik jika media yang digunakan di dalam pembelajaran adalah media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak sehingga pesan yang disampaikan melalui media tersebut mudah diterima dan dipahami oleh anak.

2. Bagi Pengembang Media Pembelajaran

“*Maze of Busy City*” telah didesain dan dikembangkan oleh peneliti. Alangkah lebih baik lagi jika dilakukan evaluasi lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan anak di pendidikan pra sekolah sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik dalam mencapai keberhasilan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah memberikan fasilitas berupa media pembelajaran yang berkaitan

berbagai tema yang akan diberikan kepada anak, salah satunya adalah tema pekerjaan. Variasi media pembelajaran sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2004). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi keenam)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Izzaty, Rita Eka. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Mansur MA. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Masitoh.dkk. (2003). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depdiknas.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administratif*. Bandung : Alfabeta
- Suryana. (2008). <http://www.jurnal-media-pendidikan.html>. diakses pada 7 Januari 2017.
- Suyanto Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publishing.
- Syaodih Ernawulan. *Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*. Artikel Dosen PGTK FIP UPI. Halaman 12-13. Diakses pada 4 Maret 2017.
- Zaman Badru. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak Taman Kanak-kanak*. Makalah
- Zaman Badru, dkk. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.

BIODATA PENULIS

Nungky Rizka Nugraheni. Lahir di Gunungkidul, 16 Februari 1995. Tinggal di Kepek, RT:01 Rw:08, Padukuhan Kepek 1, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul, DIY.

Pernah menempuh pendidikan formal di SD Wonosari VI kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Wonosari (lulus tahun 2010) dan pada tahun yang sama melanjutkan ke SMA Negeri 1 Wonosari hingga lulus pada tahun 2013 sebelum akhirnya menempuh pendidikan sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.