

# PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF LUBANG WARNA UNTUK ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK (TK)

## *EDUCATIONAL GAME TOOLS OF HOLE COLOUR DEVELOPMENT FOR KINDERGARTEN*

Rochmat Komarudin

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

rkomarudin7@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk Alat Permainan Edukatif Lubang Warna yang layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak kelompok B TK Kutilang Banyuwangi, Purworejo. Jenis Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian ini sebanyak 24 anak. Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah kelayakan Alat Permainan Edukatif Lubang Warna. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket, dan observasi. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan tanggapan anak terhadap media sebagai pengguna. Data hasil angket ahli materi dan ahli media dianalisis dengan konversi skala empat. Sedangkan data hasil angket anak dianalisis dengan skala Guttman. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif Lubang Warna Layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian dari ahli materi (kategori layak) dengan rerata skor 3,7. Hasil penilaian dari ahli media (kategori layak), rerata skor 3,6 dan pada uji pelaksanaan lapangan (kategori layak) dengan rata-rata 0,90.

**Kata kunci:** Alat permainan edukatif , kelompok B Taman kanak-kanak

### **Abstract**

*This study aims to produce Educational Game Tools Color Hole that feasible to be used as a medium of learning for children of group B, Kutilang Kindergarten, Banyuwangi, Purworejo.*

*The type of this research is research and development (R&D). The subjects of this research were 24 children. The objects of this research were the feasibility of educational tool of the color hole. The research instruments which were used interview guides, questionnaires, and observations. The feasibility of the product based on the results of the assessment of material expert, media expert, and children responses to media as users. The results of the questionnaire are material and media experts were analyzed by four-scale conversion. While the results of children questionnaire data were analyzed by Guttman scale.*

*The results of research and discussion of this research can be concluded that the educational tools of color holes were suitable to use as a learning media. The results of the assessment of the material expert get the average score of 3.7 (viable category). The results of the assessment of the media expert get the average score of 3.6 (viable category), and the average assessment on the operational test was 0.90 (feasible category).*

**Keywords:** Educational game tool, group B of children Kindergarten

## **PENDAHULUAN**

Masa anak-anak adalah masa dimana masih cenderung suka bermain. Seperti yang diungkapkan oleh Tedjasaputra (dalam Nurhayati 2015), bahwa kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa pra sekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain. Kegiatan bermain pada anak dibedakan menjadi dua yaitu bermain tanpa menggunakan alat dan juga bermain dengan menggunakan alat.

Cocby dan Sawyer (dalam Yuliani 2009: 144), menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Belajar awal dalam pendidikan formal dapat dilaksanakan di Taman Kanak-kanak. TK adalah tempat anak belajar dan bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak mendapatkan pelajaran yang mendukung aspek kognitif, emosi, sosial, dan perkembangan

fisik untuk meletakkan ke dasar perkembangan sikap pengetahuan melalui berbagai permainan yang dapat menumbuhkan potensi anak secara optimal. Makna bermain akan dapat dicapai apabila didukung adanya penataan lingkungan yang memadai seperti tersedianya alat-alat permainan yang bervariasi dan dalam sesuai dengan usia anak.

Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat memenuhi seluruh aspek kebahagiaan anak. Ketika anak merasa senang, maka pertumbuhan otak anakpun kian meningkat sempurna sehingga makin memudahkan anak dalam melakukan proses pembelajarannya, oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat alat permainan edukatif lubang warna yang dibuat untuk mengenal bentuk buah, mengenalkan warna, mengenal huruf, dan menyebut angka. Berbagai studi yang dilakukan berbagai para ahli menyimpulkan bahwa pendidikan anak sejak usia dini dapat memperbaiki prestasi dan meningkatkan produktivitas kerja masa dewasanya. Begitu pentingnya masa usia dini, Santrock dan Yussen (dalam Solehuddin 2000: 2), berpendapat bahwa usia dini adalah masa yang penuh dengan kejadian-kejadian penting dan unik (*a highly eventful and unique period of life*) yang meletakkan dasar pada orang dimasa dewasa. Usia TK merupakan salah satu rentang usia pada anak usia dini, yaitu usia 4 sampai 6 tahun. Masa ini disebut sebagai masa keemasan, karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga.

Berdasarkan berbagai aspek perkembangan di atas, perkembangan kognitif merupakan salah satu yang penting untuk dikembangkan karena mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Gunarsa (dalam Dewi 2005: 11), mengungkapkan bahwa kognitif adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Dalam kurikulum TK (2004), dijelaskan bahwa kompetensi dasar yang harus dikuasai dalam

bidang pengembangan kognitif yaitu anak mampu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan Permendiknas No. 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD terdapat berbagai aspek yang harus dicapai oleh anak yaitu meliputi nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Alat Permainan Edukatif saat ini sudah banyak dijumpai di berbagai tempat dengan fungsi dan tujuan yang beragam. Alat permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara menarik untuk kepentingan pendidikan untuk anak-anak TK, maka Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak TK adalah alat yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Guru TK hendaknya memiliki pemahaman yang baik tentang alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran di TK karena anak juga sebagai sumber belajar yang sangat diperlukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Dunia anak tidak dapat dilepaskan dari dunia bermain dan hampir semua semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan. APE Lubang Warna adalah alat untuk membantu memperjelas materi yang diberikan kepada anak dengan bentuk buah-buahan, kelebihan APE Lubang Warna ini adalah APE yang mampu mengembangkan kemampuan anak TK untuk mengenal bentuk buah, mengenal warna, mengenal huruf, dan menyebut angka. Warna-warna yang mencolok akan merangsang minat anak untuk bermain dengan cara memasukan kepingan buah kedalam lubang buah. Bermain atau permainan merupakan cara yang tepat untuk mendorong motivasi belajar anak usia dini. Mengingat dunia anak usia dini adalah dimana usia anak bermain, maka anak dapat menggunakan APE Lubang Warna untuk bermain dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Kutilang Banyuwangi Purworejo, diperoleh informasi bahwa guru kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru untuk anak, selain itu ketersediaan media pembelajaran di TK tersebut masih monoton, di TK tersebut hanya ada media pembelajaran LKA, ditambah lagi kurang keberagaman Alat Permainan Edukatif, di TK Kutilang hanya ada puzzle, balok, dan kartu kata, maka dari itu

penulis tertarik untuk membuat APE Lubang Warna.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti akan mengambil permasalahan diatas dalam sebuah skripsi yang berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lubang Warna untuk Anak Kelompok B di TK Kutilang Banyuwirip, Purworejo.

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu kurang keberagaman APE yang tersedia di kelompok B di TK Kutilang, Banyuwirip, Purworejo.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan APE lubang warna yang layak untuk anak kelompok B di TK Kutilang Banyuwirip Purworejo.

### **Pengertian Permainan Edukatif**

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak. Pada dasarnya pembelajaran pada anak usia dini menekankan pada dua bidang pengembangan yaitu: (1) Bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi pengembangan kemampuan moral dan nilai-nilai agama serta pengembangan social emosional dan kemandirian, (2) Bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan bahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni (KTSP, 2007: 117). Dari dua kelompok bidang pengembangan di atas, maka dapat kita ketahui berbagai aspek perkembangan yang perlu diperhatikan pada saat pembelajaran Anak Usia Dini.

Permainan edukatif adalah suatu permainan yang sangat menyenangkan yang dapat mendidik serta bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir dan bergaul dengan lingkungan. Kegiatan ini dilakukan untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari cara atau alat pendidikan yang digunakan, khususnya usia antara 0–6 tahun. Menurut Sugianto (1995: 62) Alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Sedangkan menurut Departemen Pendidikan Nasional (dalam Aisyah, 2007) alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai Sarana atau peralatan

bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak. Dalam pengertian ini alat permainan edukatif yaitu sarana yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan anak. Sedangkan menurut Andang Ismail alat permainan edukatif adalah alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat atau sarana permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan anak dalam hal gerakan motorik halus dan motorik kasar berbicara dan mengadakan hubungan dengan orang lain, kecerdasan, menolong diri sendiri dan bergaul. Menurut Zaman (2007: 63), menyatakan bahwa APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK.

Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan. Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak didik TK agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak didik TK seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral.

Alat permainan edukatif lubang warna dirancang untuk mengenal bentuk buah-buahan, mengenal warna, mengenal huruf, dan menyebut angka serta objek di lingkungan sekitar dengan memperhatikan konsep pengembangan dan prinsip-prinsip pengembangan alat permainan edukatif berdasar karakteristik anak. Alat permainan tersebut diharapkan dapat membantu memudahkan anak dalam belajar sesuai dengan taraf kemampuan dasar anak.

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif lubang warna adalah alat untuk membantu memperjelas materi yang diberikan kepada anak dengan bentuk buah-buahan. Dengan alat ini anak akan benar-benar memahami bentuk buah-buahan, mengenal konsep warna, mengenal huruf dan menyebut angka. Penggunaan media

dalam proses pembelajaran sangat membantu guru untuk menanamkan konsep dari materi yang dipelajari.

### **Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif**

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat. Menurut Zaman (2007: 63) alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak TK jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut:

1. Ditujukan untuk anak usia TK.
2. Berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK.
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
4. Aman bagi anak.
5. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Prinsipnya APE meliputi menurut Zaman (2007: 8) adalah:

1. Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
2. Mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuandan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
3. Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
4. Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
5. Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
6. Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Ciri-ciri APE Lubang Warna:

1. Ditujukan untuk anak TK Kelompok B.
2. Dapat digunakan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau multiguna.
3. Dirancang untuk mendorong aktivitas.
4. Aman bagi anak.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran, oleh karena itu penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development.*) Borg & Gall (dalam Setyosari 2012: 215), mengungkapkan bahwa suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Prosedur penelitian atau langkah langkah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadaptasi dari model penelitian dan pengembangan Borg and Gall & model pengembangan pembelajaran Dick & Carey (dalam Setyosari 2012: 223-230).

### **Prosedur Pengembangan**

Prosedur dalam penelitian ini dengan mengadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall yang akan dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian pengembangan ini, meliputi : melakukan penelitian dan pengumpulan data, melakukan perencanaan, melakukan pengembangan produk, melakukan uji coba lapangan awal, melakukan revisi hasil uji coba, melakukan uji coba lapangan utama, melakukan revisi hasil uji coba lapangan utama, melakukan uji lapangan operasional, melakukan revisi akhir produk.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B TK Kutilang terdapat 24 anak, dengan pembagian subjek uji coba lapangan awal 3 anak, subjek uji coba utama 7 anak, dan uji coba operasional 14 anak.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini adalah wawancara, observasi, dan angket penilaian produk untuk ahli materi, ahli media dan respon anak.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari pengembangan Alat permainan edukatif Lubang Warna. Pada penelitian pengembangan ini teknik yang digunakan yaitu:

### 1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis isi, yaitu dengan mengumpulkan informasi-informasi data kualitatif yang berbentuk tanggapan, masukan, saran serta kritik dari hasil uji ahli dan uji lapangan.

### 2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif, yaitu untuk menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket lembar evaluasi yang diperoleh dari uji ahli dan uji coba lapangan. Angket penilaian pada ahli materi dan ahli media menggunakan Skala rentang 1-4.

#### A. Analisis Data Kualitas Produk

Data kualitas produk dihasilkan dari proses penilaian ahli media dan ahli materi kemudian dilakukan analisis sebagai berikut :

a. Menentukan skala penilaian menggunakan skala likert dengan rentang nilai terendah 1 dan nilai tertinggi 4.

b. Menghitung skor rata-rata penilaian dengan rumus sebagaimana

dikemukakan oleh Sudijono (2006: 80):

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = skor rata-rata tiap aspek kualitas

$\sum x$  = jumlah skor tiap aspek kualitas

n = jumlah penilai

c. Mengubah skor rata-rata yang diperoleh ke dalam bentuk kualitatif skala pada tabel 1.

Kelayakan alat permainan edukatif ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, menurut Widoyoko (2012: 108) pada Tabel 1:

Kelayakan Alat permainan edukatif Lubang Warna ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai setiap aspek. Nilai rata-rata kemudian dicocokkan dengan tabel kriteria kelayakan produk, menurut Widoyoko (2012: 108) yaitu:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Produk

Nilai	Interval	Konversi
4	$3,25 \leq \bar{x} \leq 4,00$	Layak
3	$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Layak
2	$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Tidak Layak
1	$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Tidak Layak

#### B. Kelayakan Media Terhadap Anak

Untuk menguji kelayakan media terhadap Anak, peneliti menggunakan skala Guttman. Data respon pengamatan anak kemudian dilakukan analisis ke dalam bentuk kualitatif menggunakan skala guttman, dengan kriteria penilaian menurut Widoyoko (2012: 109) pada tabel 2:

Tabel 2. Kriteria penilaian produk uji coba

Nilai	Interval	Kategori	Konversi
1	$0,5 < \bar{x} \leq 1,00$	Setuju	Layak
0	$0 < \bar{x} \leq 0,5$	Tidak Setuju	Tidak Layak

Jika analisis data respon anak yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “layak” atau memperoleh skor dengan rentang nilai  $0,5 < \bar{x} \leq 1$  maka APE Lubang Warna dapat digunakan dan layak untuk digunakan. Apabila data respon pengamatan anak yang dihasilkan menunjukkan konversi kategori “tidak layak” atau memperoleh skor rata-rata rentang  $0 < \bar{x} \leq 0,5$  maka alat permainan edukatif lubang warna belum layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Penelitian

#### 1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini peneliti mencari tahu dan mengumpulkan data tentang kondisi, situasi atau masalah dalam kegiatan pembelajaran di TK Kutilang. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara observasi di kelas dan wawancara kepada kepala sekolah dan guru kelas. Pada saat melakukan observasi, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran di kelas kelompok B. Kegiatan wawancara dilakukan dengan guru kelompok B dan kepala TK untuk mengetahui permasalahan apa saja yang sering terjadi dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti dapat

menyimpulkan bahwa guru kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru untuk anak, selain itu ketersediaan media pembelajaran di TK tersebut masih monoton, di TK tersebut hanya ada media pembelajaran seperti puzzle, balok, dan kartu kata. Dengan demikian perlu dikembangannya produk alat permainan edukatif untuk kelompok B TK Kutilang.

## 2. Perencanaan Pengembangan

Kegiatan perencanaan produk media yang akan dikembangkan berdasarkan informasi dari hasil observasi yang telah dilaksanakan, sebagai berikut:

- a) Merencanakan desain dan konsep pengembangan alat permainan edukatif bersama guru pengampu TK B. Hasil pengembangan yang diharapkan adalah alat permainan edukatif materi untuk mengenalkan buah, mengenalkan warna, mengenalkan huruf, menyebut angka yang dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar anak secara berkelompok maupun mandiri.
- b) Merencanakan isi pengembangan alat permainan edukatif berdasarkan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator pokok bahasan pengenalan warna.

## 3. Pengembangan produk awal

Tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan produk. Langkah awal dimulai dengan menguraikan materi yang sudah dipilih ke dalam APE lubang warna. Dalam tahap ini lubang warna ini didesain dan dirancang sedemikian rupa untuk menghasilkan desain dan produk yang baik. Tahap pengembangan awal dilakukan melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan isi alat permainan edukatif, berkonsultasi dengan guru pengampu TK B di TK Kutilang Banyuwangi Purworejo, terkait kebutuhan alat permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa TK Kutilang Banyuwangi Purworejo.
- b. Membuat desain produk untuk mempermudah pembuatan alat permainan edukatif lubang warna yang berupa gambar.
- c. Mengumpulkan materi dan bahan-bahan yang dibutuhkan pengembangan alat permainan edukatif lubang warna berupa gambar dari internet.

## d. Proses Produksi

Pada proses ini mempersiapkan rancangan desain produk yang berupa bagian desain diproses menjadi alat permainan edukatif secara utuh dan dilengkapi petunjuk penggunaan dengan bagian cover bagian isi. Sebelum produk diproses terlebih dahulu untuk menyiapkan desain produk berupa gambar menggunakan *corel draw*. Tahap desain pada hasil pengembangan produk awal ini meliputi penyusunan gambar, bentuk, dan warna.

### a) Validasi Ahli

Hasil dari pengembangan produk awal terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan dengan meminta saran dan masukan dari ahli media dan materi. Tahap ini peneliti membutuhkan validator dari segi materi dan media untuk menilai apakah APE lubang warna ini sudah layak untuk digunakan atau tidak.

#### 1. Validasi Ahli Materi

Hasil pengembangan pada langkah pengembangan produk awal APE Lubang Warna diserahkan kepada ahli materi untuk divalidasi atau meminta pertimbangan ahli. Ahli materi dosen jurusan PAUD FIP UNY yang berkompeten di bidang Pembelajaran Taman Kanak-kanak., yaitu Ibu Nur Hayati, M.Pd. Ahli materi memberikan penilaian terhadap materi APE Lubang Warna. Validasi dilakukan dalam 1 tahap materi dalam media dinyatakan layak dengan revisi. Berdasarkan pada hasil penilaian ahli materi diperoleh kesimpulan bahwa produk alat permainan edukatif lubang warna memperoleh angka dan skor Interval 3,7 Kriteria penilaian "**Sangat Baik**". Meskipun hasil penilaian dari ahli materi masuk dalam kategori Layak tetapi masih ada revisi produk yaitu warna kepingan buah pisang belum sesuai dengan kenyataan sehingga perlu disesuaikan lagi.

#### 2. Validasi Ahli Media

Hasil pengembangan pada langkah pengembangan produk awal APE Lubang Warna diserahkan kepada ahli media untuk divalidasi atau meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*). Ahli media dosen jurusan TP FIP UNY yang berkompeten di bidang Alat Permainan Edukatif., yaitu bapak Sungkono, M. Pd. Ahli media memberikan penilaian terhadap materi APE Lubang Warna. Validasi dilakukan dalam 2 tahap:

a) Validasi Media oleh Ahli Media Pembelajaran Tahap 1

Berdasarkan pada hasil penilaian ahli media tahap I, diperoleh kesimpulan bahwa produk alat permainan edukatif lubang warna memperoleh angka **2,75**. Hasil Tersebut termasuk dalam kriteria penilaian "**Baik**", tetapi masih ada saran dari ahli media pembelajaran guna menghasilkan produk Alat Permainan Edukatif Lubang Warna yang lebih baik. Saran dari ahli media yaitu: 1. Warna buah pada papan perlu disesuaikan lagi, 2. Bentuk buah dan kepingan buah apel perlu disesuaikan lagi, 3. Belum adanya tempat kepingan buah.

b) Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II

Berdasarkan pada hasil penilaian ahli media tahap II, diperoleh kesimpulan bahwa produk alat permainan edukatif lubang warna memperoleh angka **3,6**. Hasil Tersebut termasuk dalam kriteria penilaian "**Sangat Baik**", tetapi masih ada saran dari ahli media pembelajaran guna menghasilkan produk alat permainan edukatif lubang warna yang lebih baik. Saran dari ahli media yaitu kepingan buah apel perlu disempurnakan lagi.

4. Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Produk alat permainan edukatif lubang warna yang sudah dinyatakan Layak, kemudian dilakukan uji coba lapangan awal di TK Kutilang Banyuurip. Subjek uji coba lapangan awal dalam penelitian ini melibatkan 3 orang anak, dengan mendapatkan skor rata-rata 0,79 . Jika dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan menurut skala Guttman, maka masuk ke dalam kriteria penilaian "**Layak**" ( $0,5 < \bar{x} \leq 1$ ).

5. Revisi Uji Lapangan Awal

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa alat permainan edukatif lubang warna memperoleh skor rata-rata hasil penilaian anak 0,79 dengan kriteria penilaian "**layak**". Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk Alat Permainan Edukatif Lubang Warna. Hasil uji coba lapangan awal tersebut menunjukkan bahwa Alat Permainan Edukatif Lubang Warna layak untuk dilakukan uji coba berikutnya.

6. Hasil Uji Coba Utama

Produk alat permainan edukatif lubang warna yang sudah dinyatakan Layak sebelumnya, kemudian dilakukan uji coba utama di TK Kutilang Banyuurip. Subjek uji coba utama dalam penelitian ini melibatkan 7 orang anak, dengan mendapatkan skor rata-rata 0,85. Jika dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan menurut skala Guttman, maka masuk ke dalam kriteria penilaian "**Layak**" ( $0,5 < \bar{x} \leq 1$ ).

7. Revisi Uji Coba Utama

Berdasarkan hasil uji coba utama dinyatakan bahwa alat permainan edukatif lubang warna memperoleh skor rata-rata hasil penilaian anak 0,85 dengan kriteria penilaian "**layak**". Dalam pelaksanaan uji coba utama tidak didapatkan kendala oleh siswa sebagai pengguna. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi produk alat permainan edukatif lubang Warwa. Hasil uji coba utama tersebut menunjukkan bahwa alat permainan edukatif lubang warna layak untuk dilakukan uji coba berikutnya.

8. Uji Coba Operasional

Produk alat permainan edukatif lubang warna yang sudah dinyatakan Layak sebelumnya, kemudian dilakukan uji lapangan operasional di TK Kutilang Banyuurip. Subjek uji coba operasional dalam penelitian ini melibatkan 14 orang anak, dengan mendapatkan skor rata-rata 0,85. Jika dikonversikan ke dalam kriteria kelayakan menurut skala Guttman, maka masuk ke dalam kriteria penilaian "**Layak**" ( $0,5 < \bar{x} \leq 1$ ).

9. Hasil Penyempurnaan Produk Akhir

Pada Uji coba operasional tidak didapatkan kendala oleh anak sebagai pengguna, pada uji coba operasional memperoleh skor rata-rata hasil penilaian anak 0,9 dengan kriteria penilaian "**layak**". Hasil yang didapat dari penelitian menyatakan bahwa alat permainan edukatif lubang warna sudah baik dan layak digunakan oleh anak TK kelas B sebagai media pembelajaran. Kegiatan penelitian pengembangan berdasarkan langkah Brog and Gall telah selsai dilakukan.

### Kajian Produk Akhir

Pengembangan alat permainan edukatif lubang warna yang pembuatnya menggunakan bahan triplek mdf ini telah selesai dikembangkan. Alat permainan edukatif lubang warna ini dibuat untuk membantu kegiatan belajar anak kelompok B TK Kutilang, seperti yang dikemukakan Sugianto (1995: 62) Alat permainan edukatif adalah suatu alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Kelebihan alat permainan edukatif lubang warna ini yaitu APE yang mampu mengembangkan kemampuan anak TK untuk mengenal bentuk buah, mengenal warna, mengenal huruf, dan menyebut angka. Proses pembuatan alat permainan edukatif lubang warna ini dilaksanakan secara bertahap dan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif lubang warna yang layak telah dilakukan serangkaian tahap validasi ahli dan uji coba lapangan terhadap pengguna. Validasi ahli dan uji coba lapangan dimaksudkan untuk memperoleh data untuk kepentingan revisi produk APE.

Alat permainan edukatif yang dikembangkan peneliti ini dianggap penting bagi anak TK kelompok B karena alat permainan edukatif lubang warna ini berisi materi-materi untuk anak usia 5-7 tahun, alat permainan edukatif ini dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk buah, mengenal warna, mengenal huruf, dan menyebut angka. Pada usia tersebut anak pada tahapan praoperasional dimana anak belajar melalui benda konkret. Seperti yang dikemukakan Rusdinal (2005: 16) bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah: (1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, (2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, (3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, (4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik.

Pada tahap validasi materi ini dosen ahli materi PAUD melakukan penilaian dan memberikan saran serta masukan mengenai aspek pembelajaran dan aspek materi. Kegiatan validasi materi dilakukan 1 tahap. Yaitu dengan hasil jumlah kriteria penilaian "sangat baik", memperoleh 7, Kriteria penilaian "baik" memperoleh 3, kriteria penilaian "kurang baik" 0, dan kriteria penilaian "sangat kurang" 0. Data

hasil penilaian ahli materi tahap I memperoleh penilaian **3,7** dengan kategori "**Sangat Baik**". Hasil tersebut masuk ke dalam konversi penilaian "**layak**". Alat permainan edukatif lubang warna sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli materi PAUD yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Pada tahap validasi media dilakukan kegiatan validasi dalam 2 tahap. Dosen ahli media pembelajaran melakukan penilaian dan memberikan masukan terkait alat permainan edukatif yang dikembangkan. Angket penilaian ahli media terdiri dari 12 butir instrument yang terdiri dari syarat teknis dan syarat estetika. Pada tahap penilaian validasi media tahap I jumlah kriteria penilaian "sangat baik" memperoleh 2, kriteria penilaian "baik" memperoleh 5, kriteria penilaian "kurang baik" memperoleh 5, dan kriteria "sangat kurang" 0. Proses validasi ahli media tahap I mendapatkan skor penilaian **2,75** dengan kriteria "**Baik**". Meskipun mendapatkan hasil baik tetapi masih ada saran dari ahli media guna penyempurnaan produk, Sedangkan Proses validasi ahli media tahap II jumlah kriteria penilaian "sangat baik" memperoleh 8, kriteria penilaian "baik" memperoleh 4, kriteria penilaian "kurang baik" memperoleh 0, dan kriteria "sangat kurang" 0. skor penilaian **3,6** dengan kriteria "**Sangat Baik**". Hasil tersebut masuk ke dalam konversi penilaian "**layak**" meskipun sudah mendapatkan kriteria Sangat Baik tetapi masih ada revisi dan Alat permainan edukatif lubang warna sudah diperbaiki sesuai saran dari ahli media.

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 orang anak kelompok B TK Kutilang, dari angket penilaian mendapatkan hasil rata-rata skor **0,79** dengan kriteria "**layak**". Pada uji coba utama melibatkan 7 orang anak kelompok B TK Kutilang, yang mendapatkan penilaian dengan hasil rata-rata skor **0,85** dengan kriteria "**layak**". Tahap selanjutnya uji coba operasional melibatkan 14 orang anak kelompok B TK Kutilang, hasil uji coba operasional memperoleh hasil rata-rata skor **0,90** kriteria penilaian "**layak**". Dari ketiga tahap uji coba alat permainan edukatif diperoleh hasil rata-rata penilaian angket yang mengalami kenaikan.

Sebagian besar anak senang dalam menggunakan alat permainan edukatif lubang warna dan memperhatikan penjelasan peragaan Alat Permainan edukatif lubang warna. Pada saat uji coba pelaksanaan berlangsung anak merasa



senang dan tertarik sekali dengan adanya alat permainan edukatif lubang warna ini, karena belum pernah diterapkan jenis alat permainan edukatif sejenis alat permainan edukatif lubang warna. Hal positif yang terlihat pada saat proses pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif lubang warna ini adalah anak aktif dan fokus terhadap materi yang disampaikan. Rasa ingin tahu mereka bertambah sehingga mereka nampak bersemangat dalam belajar. Namun terdapat sedikit kendala pada saat proses penelitian berlangsung. Kendala yang dialami adalah keterbatasan alat permainan edukatif lubang warna, sehingga dibentuklah kelompok kemudian anak bergantian untuk memainkan alat permainan edukatif lubang warna. Alat permainan edukatif lubang warna diharapkan dapat digunakan salah satu sumber belajar anak yang menarik, efektif, dan efisien Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian produk melalui validasi ahli materi PAUD, ahli media pembelajaran, dan anak kelas B TK Kutilang Banyuurip Purworejo, dan guru TK Kutilang Banyuurip Purworejo, selaku pengguna produk, alat permainan edukatif lubang warna hasil pengembangan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran baik oleh guru maupun anak kelas B TK Kutilang Banyuurip Purworejo.

### Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini yaitu: Pada saat uji coba lapangan peneliti hanya menyediakan 2 unit APE Lubang Warna, sehingga anak harus bergantian dalam bermain APE Lubang Warna dan membutuhkan waktu lama untuk mencoba bermain APE Lubang Warna.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif Lubang Warna yang diambil dari 9 langkah Borg & Gall mendapat kategori layak digunakan dalam proses pembelajaran, hal tersebut didukung dari hasil validasi ahli materi mendapatkan kategori layak (skor 3,7). Validasi ahli media mendapatkan kategori layak (skor 3,6). Tahap uji coba lapangan awal, respon pengamatan anak mendapat kategori layak (skor

0,79.) Uji coba utama, respon pengamatan anak mendapatkan kategori layak (skor 0,85). Uji coba operasional, respon pengamatan anak mendapatkan kategori layak (skor 0,90).

### Saran

Adapun saran dari hasil pengembangan alat permainan edukatif lubang warna untuk anak kelompok B di TK Kutilang Banyuurip sebagai berikut :

#### 1. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat menyelenggarakan pelatihan APE Lubang Warna untuk guru-guru guna meningkatkan kemampuan guru.

#### 2. Bagi Guru

Disarankan bagi guru agar dapat menggunakan APE Lubang Warna dalam proses kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran lebih menyenangkan dan pembelajaran lebih bervariasi.

#### 3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat menindaklanjuti APE Lubang Warna untuk mengetahui tingkat keefektifan APE Lubang Warna dengan melakukan penelitian tindakan kelas maupun eksperimen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asnawir & Usman, M. B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Brog, W.R., dan Gall, M.D. (1983) . *Educational Reasearch: An Introduction Fourth Edition*. Longman: Broadway/New York.
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: PerdanaPublishing.
- Setyosari, P . (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2009). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, M. S. (1995). *Bermain dan Permainan*. PT Grusindo Jakarta.

Widoyoko, E.P (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zaman, B dkk. (2009). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

### **BIODATA PENULIS**

Nama lengkap penulis adalah Rochmat Komarudin. Penulis lahir di Purworejo, 9 September 1995. Saat ini penulis beralamat di di Dukuh Kulon RT 01/RW 02 Desa Banyuurip Kecamatan Banyuurip Kabupaten Purworejo.

Penulis mulai menempuh pendidikan formal di SDN Sumber Sari dan lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan di SMPN 9 Purworejo dan lulus pada tahun 2010, pada tahun yang sama penulis melanjutkan di SMA Muhammadiyah Purworejo Jurusan IPS dan lulus pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan.