

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN MAZE "PAPAN LAJU WARNA" UNTUK MENSTIMULASI KESIAPAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B DI TK ABA AS-SALAM

DEVELOPING MAZE EDUCATIVE GAME TOOL "PAPAN LAJU WARNA" FOR STIMULATING READINESS OF READING FOR CHILDREN GROUP B OF TK ABA AS-SALAM

Oleh: Ummu Athiyah, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, email: iyhathiyah@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif *maze* yang layak untuk anak TK kelompok B yang dapat digunakan sebagai penunjang untuk menstimulasi kesiapan membaca anak yang sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak. Penelitian ini menggunakan model pengembangan (*research and development*) Borg & Gall. Tahapan yang ditempuh dalam penelitian ini meliputi: studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk I, uji coba lapangan, revisi II, uji coba lapangan operasional, dan penyempurnaan produk akhir. Subjek uji coba adalah anak kelompok B TK ABA As-Salam. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Data dianalisis menggunakan metode dekriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif yang dihasilkan layak digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar. Hal ini ditunjukkan dari beberapa penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan uji coba lapangan. Penilaian oleh ahli materi dengan rata-rata skor 4,33 dan hasil akhir penilaian produk oleh ahli media dengan rata-rata skor 4,56. Pada hasil uji coba lapangan awal dengan persentase 91%, hasil uji coba lapangan dengan persentase 94% dan hasil uji coba lapangan operasional dengan persentase 98%.

Kata kunci: alat permainan edukatif, *maze*, tk kelompok B

Abstract

This research and development has goal to produce a decent maze educative game tool for kindergarden children group B which can be used as a support for stimulating readiness of children reading. This research using a model of research and development Borg & Gall. The steps are research and preliminary information, collection, planning, development of the initial product format, preliminary field-testing, product revision, field-testing, product second revision, field-operational testing, and final product revision. The subject of this study is group B children of TK ABA As-Salam. Data collection technique by using observation, interview, and questionnaire. While the data are analyzed by using a quantitative descriptive analysis. The results showed that the product can be learn as a supported of learning activities. It is shown from several assessments that have been conducted by subject expert, media expert and field-testing. The final scores by subject expert shows that the scores is equal to 4.33 and the final scores by media expert is equal to 4,56. The scores of first field-testing is 91%, scores of field-testing is 94% and scores of field-operational testing is 98%.

Keywords: educative game tool, maze, group B of kindergarden

PENDAHULUAN

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang sangat penting bagi setiap individu sebagai makhluk sosial. Melalui membaca anak dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta meningkatkan kecerdasan

yang dimiliki sehingga anak akan mampu menjalani hidup.

Namun banyak perdebatan mengenai CALISTUNG (membaca, menulis dan berhitung) bagi anak TK. ada pihak yang mendukung ada pula yang justru tidak memperbolehkan dikarenakan materi tersebut

seharusnya akan diterima anak ketika anak menduduki pendidikan sekolah dasar (SD). Seperti yang dikatakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Mohammad Nuh dalam paud-dikmas.kemendikbud.co.id pada 11 Januari 2013 menegaskan bahwa sekolah dasar (SD) tidak boleh memberikan tes baca tulis hitung (calistung) kepada calon murid. Pendidikan anak usia dini (PAUD) bukanlah tempat anak belajar calistung. Akan tetapi, masih banyak dijumpai di lapangan bahwa sebagian orang tua masih menganggap CALISTUNG sangat baik jika diajarkan sejak dini dikarenakan hal tersebut dianggap dapat menjadi upaya untuk melejitkan prestasi sehingga orangtua menganggap hal tersebut merupakan sesuatu yang membanggakan.

Psikolog keluarga, Anna Surti Ariani dalam KOMPAS, Senin, 11 Juli 2016 mengatakan, mayoritas orangtua menganggap kesuksesan anak termasuk di usia dini bertumpu di faktor akademik. Alasannya, faktor tersebut paling mudah dilihat. Padahal, tahapan perkembangan anak secara fisik dan sosial menentukan kemampuan dan perilaku anak dimasa depan. Piaget khawatir jika anak-anak diajari CALISTUNG sebelum usia 7 tahun anak akan merasa terbebani dan justru malah memunculkan persepsi yang buruk tentang belajar bagi anak. Padahal teori psikologi perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget selama ini telah menjadi acuan dalam pembuatan kurikulum di TK bahkan pendidikan secara umum.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK ABA As-Salam

Maredan Kelompok B, dalam pembelajaran masih banyak anak yang masih mengalami kesulitan dalam kegiatan yang berkaitan dengan kesiapan membaca, seperti mengenali huruf alfabet, menebak huruf awalan pada kata, menemukan huruf yang hilang, dan menjodohkan gambar dengan kata masih rendah. Selama ini yang terjadi dalam pengenalan kosa kata pada anak yakni dengan menuliskan di papan tulis dan anak banyak yang tidak memperhatikan sehingga pada akhirnya kelas menjadi gaduh dan ramai.

Salah satu faktor yang menyebabkan kesiapan membaca pada anak masih rendah yaitu media pembelajaran yang digunakan dalam kelas masih kurang bervariasi sehingga antusias anak dalam mengikuti pembelajaran kurang fokus. Media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan media papan tulis sebagai alat bantu dalam kegiatan stimulasi membaca.

Media papan tulis memiliki kelemahan diantaranya pada media tersebut tidak bisa menampilkan contoh gambar kongkret sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Ketepatan guru dalam memilih media yang digunakan untuk menyampaikan materi sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak. Penyampaian materi dengan menggunakan media yang tepat akan mampu meningkatkan hasil belajar yang diharapkan sehingga tercapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien.

Anak usia dini memiliki karakteristik khusus dalam hal belajar dibandingkan orang dewasa, karena anak usia dini memiliki kecenderungan senang bermain dalam belajar. Kegiatan bermain dapat memotivasi anak

mengembangkan kemampuannya secara spontan dan mendalam, karena dengan bermain anak terlibat secara langsung sehingga anak akan lebih dalam memahami sesuatu. Dengan permainan ini diharapkan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih asyik dan menarik.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Setyosari (2015: 276) strategi untuk mengembangkan suatu produk pendidikan oleh Borg & Gall disebut sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian ini berorientasi pada pengembangan dan pengujian keefektifannya sehingga produk yang dihasilkan layak untuk digunakan.

Subjek Penelitian

Subjek Penelitian dalam perkembangan ini adalah siswa kelompok B TK ABA-As-Salam Maredan. Jumlah subjek uji coba produk awal sebanyak 4 siswa, uji coba lapangan 8 siswa dan uji coba operasional 16 siswa.

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan dari penelitian ini, langkah-langkah atau prosedural *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan Borg and Gall, mengalami sedikit modifikasi. Pada penelitian pengembangan ini hanya sampai tahapan yang ke-9 atau tidak sampai kepada langkah mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam

Pengembangan alat pengembangan edukatif ini berupa data kuantitatif untuk menentukan kelayakan produk. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan angket. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media dan subjek uji coba. Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya:

- a) Metode Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi di kelas berkaitan dengan proses pembelajaran,
- b) Metode wawancara Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, karena wawancara bersifat bebas dan pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.
- c) Angket digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk yang diperoleh dari hasil penilaian produk oleh ahli materi, ahli media dan subjek uji coba.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan Alat Permainan Edukatif ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi dan ahli media. Untuk angket penilaian para ahli menggunakan angket penilaian 5 kategori, yaitu:

Untuk mengukur kelayakan suatu media berdasarkan angket penilaian 5 kategori, dapat dihitung dengan cara berikut:

1. Menentukan skor maksimal dan skor minimal.

a. Skor maksimal

$$\text{skor maks.} = \text{jumlah soal} \times \text{skor tertinggi} \\ \times \text{jumlah responden}$$

b. Skor minimal

$$\text{skor min.} = \text{jumlah soal} \times \text{skor terendah} \\ \times \text{jumlah responden}$$

2. Menentukan rentang yaitu skor maksimal dikurangi skor minimal.

Contoh:

Pada kategori validasi ahli materi

$$\text{rentang} = \text{skor maks.} - \text{skor min.}$$

3. Menentukan panjang kelas interval yaitu dengan rumus:

$$\text{panjang kelas interval} = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas (skala)}}$$

4. Menentukan skor presentase dengan rumus

$$\text{skor presentase (\%)} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan teknik analisis data untuk subjek uji coba menggunakan skala Guttman yaitu:

Tidak Setuju = 0

Setuju = 1

Jika rata-rata skor > 75% maka dapat dikategorikan “Layak”, sedangkan jika rata-rata skor ≤ 75% maka dapat dikategorikan “Tidak layak”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pengumpulan Informasi Awal

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap responden ditemukan beberapa hal sebagai berikut:

a. Terdapat kekeliruan terkait praktik pembelajaran membaca pada anak TK usia 5-6 tahun.

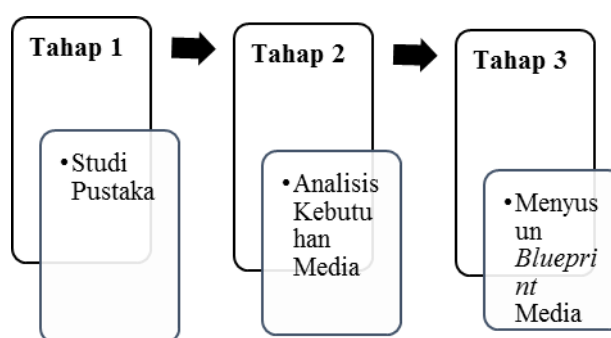
b. Belum digunakannya alat permainan edukatif yang sesuai untuk menstimulasi kesiapan membaca anak.

c. Sekolah belum menyediakan alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi kesiapan membaca yang sesuai untuk anak kelompok.

Dari permasalahan yang telah ditemukan, maka dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya media pembelajaran yang menarik sebagai penunjang kegiatan belajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Perencanaan

Tahap perencanaan ini merupakan lanjutan dari hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal. Dalam memecahkan masalah tersebut, peneliti mencoba untuk merancang sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif *maze* yang diberi nama “Papan Laju Warna” untuk kelompok B, tahap perencanaan ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar Tahapan Perencanaan

3. Pengembangan Produk Awal

Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Memilih tema berdasarkan acuan pada kurikulum.

- b. Mengumpulkan materi terkait dengan stimulasi kesiapan membaca anak dan menyesuaikan dengan tema yang yang digunakan.
- c. Menyediakan alat dan bahan yang diperlukan.
- d. Pelaksanaan pembuatan alat permainan edukatif *Maze*:

- 1) Pembuatan alat permainan edukatif

- a. Pembuatan materi terkait dengan stimulasi kesiapan membaca ini mengangkat tiga tema diantaranya: buah-buahan; binatang; dan alat transportasi.
- b. Pembuatan lembar evaluasi disesuaikan dengan materi.
- c. Membuat buku petunjuk penggunaan
- d. Mencetak buku petunjuk penggunaan alat permainan edukatif.
- e. Pembuatan kemasan (*packaging*) alat permainan edukatif.

4. Validasi Ahli

Berdasarkan penilaian ahli materi mendapatkan skor 52 dengan rata-rata skor 4,33 sehingga presentase hasil penilaian yaitu 87% sehingga kriteria penilaian tersebut masuk dalam kategori "Layak". Validator juga memberikan saran untuk merevisi produk media yang dikembangkan. Adapun bagian yang perlu direvisi sebagai berikut:

- a) Kelompok pada masing-masing materi disesuaikan berdasarkan tingkatan,
- b) Kurangi kata yang harus dibaca anak $\pm 8-10$ kata.

- c) Gambar dan tulisan diperbesar.
- d) Pemberian warna pada suku kata awal untuk memudahkan anak a:
 - a) Perbaiki komposisi dan tata letak gambar.
 - b) Perbaiki gambar pendukung.

5. Uji Coba Lapangan Awal

Hasil uji coba lapangan awal terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna dengan jumlah skor 29 dari skor maksimal 32. Jumlah skor tersebut dipresentasikan hingga didapat hasil 91% dan termasuk kategori "Layak". Dari hasil ujicoba lapangan awal ini, alat permainan edukatif papan laju warna ini mendapatkan respon yang positif dari ke-4 siswa tersebut.

6. Revisi Produk

Hasil dari uji coba awal menyatakan bahwa APE layak untuk digunakan. Dari hasil yang ada, APE tidak ada yang perlu untuk direvisi.

7. Uji Coba Lapangan

Hasil uji coba lapangan terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna dengan jumlah skor 60 dari skor maksimal 64. Jumlah skor tersebut dipresentasikan hingga didapat hasil 94% dan termasuk kategori "Layak". Dari hasil ujicoba lapangan ini, alat permainan edukatif papan laju warna ini mendapatkan respon yang positif dari ke-8 siswa tersebut.

8. Revisi Produk

Hasil dari uji coba awal menyatakan bahwa APE layak untuk digunakan. Dari hasil yang ada, APE tidak ada yang perlu untuk direvisi.

9. Uji Coba Lapangan Operasional

Hasil uji coba lapangan awal terhadap alat permainan edukatif Papan Laju Warna dengan jumlah skor 125 dari skor maksimal 128. Jumlah skor tersebut dipresentasikan hingga didapat hasil 98% dan termasuk kategori “Layak”. Dari hasil ujicoba lapangan operasional ini, alat permainan edukatif papan laju warna ini mendapatkan respon yang positif dari ke-16 siswa tersebut.

10. Penyempurnaan Produk

Dari hasil uji coba yang dilakukan pada anak TK Kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan dapat diambil kesimpulan bahwa alat permainan edukatif Papan Laju Warna sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan perolehan skor 98% dan memenuhi syarat-syarat sebagai alat permainan edukatif yang baik sehingga alat permainan edukatif ini termasuk dalam kategori “Layak”.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa perlu dikembangkannya alat permainan edukatif untuk menstimulasi kesiapan membaca pada anak kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan sebagai penunjang sumber belajar yang ada.

Alat permainan edukatif ini dikembangkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang digunakan oleh siswa baik secara individu maupun kelompok atau digunakan oleh guru sebagai media penunjang lainnya. Dikembangkannya alat permainan

edukatif ini dikarenakan belum adanya media penunjang yang menarik bagi anak dalam kegiatan belajar yang dapat menstimulasi kesiapan membaca yang sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak.

Dalam penerapannya alat permainan edukatif Papan laju Warna mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswaketelompok B TK ABA As-Salam Maredan dikarenakan alat permainan edukatif ini didesain agar dapat digunakan tidak hanya pada satu tema saja, melainkan berbagai macam tema, kemasan dan tampilannya yang menarik membuat siswa semakin antusias dalam menggunakan alat permainan edukatif ini.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang dapat menstimulasi kesiapan membaca anak kelompok B di TK ABA As-Salam yang layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak. Kelayakan produk didapatkan dengan menggunakan instrumen angket yang didalamnya terdapat penilaian dari segi angket materi maupun kemediain. Kelayakan produk diperoleh dengan data yang dijaring menggunakan penilaian responden ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna alat permainan edukatif.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap uji coba untuk mendapatkan hasil penilaian serta saran yang diberikan agar media yang dikembangkan sesuai dengan aspek perkembangan bahasa anak. Tahap uji kelayakan produk dalam penelitian ini meliputi: 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media,

3) tahap uji coba lapangan awal, 4) tahap uji coba lapangan, 5) tahap uji coba lapangan operasional.

Validasi ahli materi dilakukan melalui 2 tahap untuk menghasilkan produk yang sesuai dan baik dari segi kejelasan materi yang ada pada alat permainan edukatif. Pada validasi tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Cukup Layak”. Pada validasi ahli materi tahap II memperoleh penilaian dengan kategori “Layak”. Pada tahap ini validator menyatakan bahwa materi alat permainan edukatif yang dikembangkan sudah baik dan tidak ada bagian yang harus diperbaiki sehingga alat permainan edukatif sudah layak untuk digunakan tanpa revisi dan sudah dapat diuji cobakan kepada pengguna.

Validasi ahli media dilakukan melalui 2 tahap untuk menghasilkan produk yang sesuai dan baik dari segi kemediain yang ada pada modul. Pada validasi tahap I memperoleh penilaian dengan kategori “Layak” namun dengan revisi sesuai saran yang diberikan validator. Pada validasi ahli media tahap II memperoleh penilaian dengan kategori “Layak”. Pada tahap ini validator menyatakan bahwa media alat permainan edukatif yang dikembangkan sudah baik dan tidak ada bagian yang harus diperbaiki sehingga alat permainan edukatif sudah layak untuk digunakan tanpa revisi dan sudah dapat diuji cobakan kepada pengguna.

Dari hasil uji coba yang dilakukan pada anak TK Kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan dapat diambil kesimpulan bahwa alat permainan edukatif ini sudah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan perolehan

skor 98% dan memenuhi syarat-syarat sebagai alat permainan edukatif yang baik sehingga alat permainan edukatif ini termasuk dalam kategori “Layak”.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan pada tahapan validasi ahli materi, validasi ahli media, serta pada siswa kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan selaku subjek uji coba lapangan dan pengguna, maka alat permainan edukatif Papan Laju Warna yang dikembangkan dinyatakan “Layak” untuk dapat digunakan oleh siswa kelompok B di TK ABA As-Salam Maredan dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif *maze* layak untuk digunakan anak kelompok B TK ABA As-Salam Maredan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, agar alat permainan edukatif ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan penunjang bahan ajar, dengan begitu proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif.
2. Bagi guru, agar bisa memanfaatkan media alat permainan edukatif ini dengan baik sebagai alternatif bahan belajar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan.
3. Bagi siswa kelompok B, agar bisa memanfaatkan alat permainan dengan baik

sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Bagi pengembang selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan alat permainan edukatif yang telah dikembangkan sampai pada tahap selanjutnya yaitu uji efektifitas dan didiseminasikan pada masyarakat luas.

Kencana Media Group.

Teguh Susanto. (2013). *Mendikbud: PAUD Bukan Tempat Belajar Calistung*. Diakses tanggal 27 Maret dari www.paud-dikmas.kemendikbud.go.id/

DAFTAR PUS TAKA

- Anna Surti Ariani. (2016). *Hindari Pemaksaan Belajar Menulis*. KOMPAS, Senin, 11 Juli 2016.
- Punaji Setyosari. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: