

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF RUMAH KATA UNTUK ANAK TK
KELOMPOK B**

ARTIKEL JURNAL

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Hesti Nurhayati
NIM 11105241041

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2015**

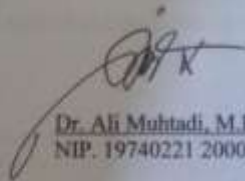
HALAMAN PERSETUJUAN

Artikel yang berjudul "PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF RUMAH KATA UNTUK ANAK TK KELOMPOK B" yang disusun oleh Hesti Nurhayati, NIM 11105241041 telah disetujui oleh Pembimbing untuk dipublikasikan.


Yogyakarta, Agustus 2015

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Ali Muhtadi, M.Pd
NIP. 19740221 200012 1 001



Deni Hardianto, M.Pd
NIP. 19810605 200501 1 003

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF RUMAH KATA UNTUK ANAK TK KELOMPOK B

DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOL RUMAH KATA FOR CHILD KINDERGARTEN

Oleh: Hesti Nurhayati, Ali Muhtadi, Deni Hardianto
FIP, Universitas Negeri Yogyakarta
hestiinurhayatii@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif yang layak digunakan untuk mengembangkan aspek kemampuan dasar motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi anak TK Pertiwi Tampirwetan kelompok B, Candimulyo, Magelang.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang diadopsi dari sepuluh langkah penelitian dan pengembangan Borg & Gall. Langkah yang ditempuh peneliti hanya tujuh langkah yaitu: 1) penelitian awal dan pengumpulan informasi, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji coba lapangan awal, 5) revisi hasil uji coba, 6) uji coba lapangan utama, 7) penyempurnaan produk akhir. Instrumen penelitian yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket, dan observasi. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan anak sebagai pengguna. Data hasil angket ahli dan anak dianalisis dengan konversi skala lima.

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan rerata skor 4,3 dengan kriteria sangat baik. Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rerata skor 4,09 dengan kriteria sangat baik, dan rata-rata penilaian pada uji lapangan utama 3,98 dengan kriteria baik, sehingga secara keseluruhan produk alat permainan edukatif Rumah Kata hasil pengembangan dikatakan layak untuk mengembangkan aspek kemampuan dasar motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi anak TK Pertiwi Tampirwetan kelompok B.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, Rumah Kata , Anak TK Kelompok B

Abstract

Purpose of the development research is to create educational game tool that suitable to use as a medium learning to a child kindergarten pertiwi tampirwetan group b , candimulyo , magelang . The steps of the research design used R&D model according to Borg and Gall, consist of research dan information collecting, planning, develop preliminary form of product, preliminary field testing, main product revision, main field testing, operational product revision, operational field testing, final product revision. The subjects of this research include material expert, media expert and students of a child kindergarten at TK Pertiwi Tampirwetan, Candimulyo, Magelang. The research is research development adopted from ten steps research and development borg & amp; gall .Step taken researchers only seven steps namely: 1 early research and information collection , 2) planning , 3 of the development of products the beginning , 4) the trial of the field early , 5) the revision of the results of the trial , 6) the trial main field , 7) the improvement of the final product .Research instruments used is guidelines , poll , and observation .The feasibility of products based on expert assessments of material , media experts , and children as the user . The techniques of data collection used observation, interview and questionnaire with the techniques of quantitative descriptive data analysis. Result from media expert get 4,3 and counted in very well category. Result from material expert get 4,09 and counted in very well category.

Keywords: Educative Game Tools, Rumah Kata, a child kindergarten

Masa anak-anak masih cenderung suka bermain. Seperti yang di ungkapkan oleh Mayke S Tedjasaputra (2001: 38) bahwa kegiatan bermain paling digemari oleh anak-anak pada masa pra sekolah, dan sebagian waktu anak digunakan untuk bermain. Pernyataan tersebut jelas bahwa masa anak-anak khususnya usia pra sekolah kegiatan yang lebih dominan dan sering dilakukan anak-anak adalah bermain. Anggani Sudono (2000:1) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Kegiatan bermain pada anak dibedakan menjadi dua yaitu bermain tanpa menggunakan alat dan juga bermain dengan menggunakan alat. Alat-alat yang digunakan untuk kepentingan bermain menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, serta memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak adalah alat permainan edukatif.

Cocby dan Sawyer yang dikutip 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. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat dan untuk berkreaitivitas. Motivasi bermain anak-anak muncul dari dalam diri anak sendiri, anak-

PENDAHULUAN

anak bermain untuk menikmati aktivitasnya, untuk merasakan bahwa anak-anak mampu menyempurnakan apa saja yang telah anak peroleh baik yang telah anak ketahui sebelumnya maupun hal-hal baru.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Pertiwi Tampirwetan, bahwa Taman Kanak-kanak dijadikan sebagai sarana pengembangan potensi dan dituntut untuk memiliki alat-alat permainan edukatif untuk menggali potensi yang dimiliki anak-anak. TK Tampirwetan yang merupakan lembaga pendidikan anak usia dini sudah memiliki beberapa alat permainan edukatif. Namun dari berbagai macam alat permainan edukatif yang dimiliki oleh TK Pertiwi Tampirwetan belum tersedia alat permainan edukatif yang dapat membantu mengembangkan berbagai aspek berdasarkan tahap perkembangan anak usia dini. Sebagai contoh alat permainan edukatif Rumah Raba, alat permainan tersebut bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif anak yaitu dengan mengenalkan beberapa bangun geometri. Namun pada kenyataannya alat permainan tersebut belum mampu mengembangkan aspek kognitif secara maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari tingkat hasil belajar yang telah dicapai anak usia dini, yaitu dari 80% hasil yang diharapkan, hanya 60% yang tercapai. Selain itu beberapa alat permainan tersebut tidak

disertai dengan buku petunjuk dan kompetensi yang harus dicapai anak sehingga tujuan yang diinginkan belum dapat dinyatakan berhasil.

Beberapa faktor lain yang mempengaruhi tidak tercapainya pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu, anak belum mampu dalam mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, jenis, warna dan ukuran. Selain itu sikap saling bekerja sama terhadap teman sebaya maupun kelompok kecil dalam pembelajaran juga tidak nampak di dalam diri anak-anak TK Pertiwi Tampirwetan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu karena belum adanya alat permainan edukatif yang mampu mengembangkan aspek perkembangan anak secara maksimal.

Oleh sebab itu dibutuhkan suatu alat permainan edukatif yang dapat menjadi jalan keluar permasalahan-permasalahan yang terkait dengan perkembangan aspek dasar anak usia dini. Sebuah alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan tidak hanya aspek kognitif saja, melainkan juga aspek kognitif, aspek motorik, aspek bahasa, aspek sosial dan emosi.

Aspek kognitif yang dimaksud dalam penelitian antara lain mencakup kemampuan anak usia dini dalam : (1) mengelompokkan dan menyebutkan bentuk-bentuk bangun geometri (lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang dan setengah lingkaran), (2) menyebutkan warna-warna yang ada pada tiap bangun geometri (3) mampu menyusun

bangun geometri sesuai dengan urutan dan ketentuan yang tepat, (4) mengenal huruf dari a-z dengan symbol yang melambangkannya/ ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil, (5) mengurutkan benda berdasarkan urutan nomor dari yang paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, (6) mengurutkan angka dari 1 sampai 20.

Aspek motorik yang yang dimaksud dalam penelitian antara lain mencakup kemampuan anak usia dini dalam : (1) menyusun bangun geometri dengan cepat sesuai dengan waktu dan ketepatan yang telah ditentukan, (2) menjodohkan huruf sesuai dengan objek bergambar yang ditunjuk, (3) menyanyi dan menari sesuai dengan lagu anak. Dari ketiga kemampuan di atas, pengembangan aspek motorik bertujuan agar anak dapat melatih kemampuan mengamati, menyusun dan mengurutkan bangun geometri yang telah diberi nomor atau angka sesuai dengan petunjuk yang telah dibacakan oleh guru atau pendamping dalam permainan. Selain itu, pengembangan aspek motorik juga dapat melatih anak dalam bergerak bebas dalam mengekspresikan dirinya sesuai lagu dan tarian yang meraka nyanyikan.

Aspek bahasa yang yang dimaksud dalam penelitian antara lain mencakup kemampuan anak usia dini dalam : (1) melakukan perintah 3-5 secara berurutan dengan benar, (2) memahami aturan dalam suatu permainan, (3) berkomunikasi secara lisan dengan bahasanya sendiri (sesuai dengan

keinginan dan kemampuan anak), (4) menyebutkan kata-kata yang dikenal, (5) menyebutkan huruf a sampai z dengan lancar, (6) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, (7) mengenal huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya (8) menyebutkan nama benda yang diperlihatkan, dan (9) menceritakan kembali sesuatu berdasarkan ingatannya yang telah dijelaskan oleh guru pendamping.

Aspek sosial dan emosional yang dimaksud dalam penelitian antara lain mencakup kemampuan anak usia dini dalam : (1) bersedia bermain dengan teman sebaya dan orang dewasa, (2) bekerja sama dengan teman satu kelompok atau tim, (3) memahami peraturan permainan dan disiplin, (4) mentaati peraturan permainan, (5) memiliki sikap gigih/ tidak mudah menyerah, (6) menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, dan (7) merapikan kembali alat permainan setelah selesai digunakan.

Rumah Kata yang dimaksud dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah benda tiruan rumah yaitu benda manipulasi berbentuk bangunan rumah yang terbuat dari kayu dan plastik yang dijadikan media bermain untuk menyusun bangun-geometri dengan masing-masing warna dan angka yang berbeda sehingga setelah tersusun akan terbentuk sebuah bangunan rumah yang setelah itu menjodohkan huruf yang ada pada

kotak huruf dengan huruf yang ada pada dinding huruf sesuai dengan objek bergambar yang ditunjuk oleh guru.

Alat permainan edukatif rumah kata dirancang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, angka, warna, bangun geometri 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. Anak akan mengenal huruf dan belajar membaca tahap awal.

Alat permainan edukatif Rumah Kata terdiri dari satu set kotak kit Rumah Kata yang berisi 20 buah keping bangun-geometri dengan bermacam-macam bentuk. Bentuk-bentuk tersebut terbuat dari bahan dasar kayu yang aman untuk digunakan anak. Bangun-geometri tersebut antara lain berbentuk persegi, lingkaran, segitiga, persegi panjang dan setengah lingkaran.

Dari ke 20 bangun-geometri tersebut memiliki warna dan nomor yang berbeda-beda pada masing-masing bangunnya. Pada tiap-tiap bangun geometri terdapat lubang pengait untuk menyatukan kesemua bangun geometri tersebut hingga tersusun menjadi sebuah bangun yang disebut Rumah Kata. Pada bagian sisi bangun persegi panjang yang digunakan sebagai dinding rumah terdapat 26 gambar huruf a-z beserta pengait

yang nantinya akan dipasangkan dengan huruf yang ada pada kotak huruf dalam permainan menjodohkan huruf. Dalam menjodohkan huruf menggunakan objek bergambar dengan lambang dan symbol yang menarik untuk memudahkan dalam menjelaskan huruf-huruf abjad.

Objek bergambar yang digunakan terbuat dari bahan kertas ivory yang sangat aman untuk anak serta menimbulkan efek yang menarik pada setiap objek bergambarnya karena menggunakan gambar yang berwarna cerah. Serta dilengkapi dengan buku petunjuk permainan yang lengkap untuk menjelaskan mengenai keseluruhan permainan edukatif Rumah Kata tersebut.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini berorientasi pada produk. Menurut Borg and Gall yang dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 168), terdapat 10 langkah dalam penelitian pengembangan, yaitu:

1. Penelitian dan pengumpulan data (*research dan information collecting*)
2. Perencanaan (*planning*)
3. Pengembangan produk awal (*develop preliminary form of product*)
4. Uji coba lapangan (*preliminary field testing*)
5. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*)

6. Uji coba lapangan utama (*main field testing*)
7. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*)
8. Uji coba pelaksanaan (*operasional field testing*)
9. Penyempurnaan produk Akhir (*final product revision*)
10. Diseminasi dan implementasi (*Dissemination and implementasion*)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Tempat penelitian dilakukan di TK Pertiwi Tampirwetan, Candimulyo, Magelang.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam pengembangan ini adalah anak TK Pertiwi Tampirwetan kelompok B. Jumlah subjek uji coba lapangan awal sebanyak 3 anak, dan uji coba lapangan utama 11 anak.

Prosedur

Dengan tidak mengurangi validitas proses dan temuan dari penelitian ini, langkah-langkah atau prosedural *Research and development (R&D)* yang dikemukakan Borg and Gall. Pada penelitian pengembangan ini hanya menggunakan tujuh tahapan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

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

Metode pengumpulan data yang digunakan diantaranya: a) Metode wawancara dilakukan pada saat penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pembelajaran yang ada di TK Pertiwi Tampirwretan. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi-informasi yang mendetail berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam pembelajaran, b) Metode Observasi dilakukan pada saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang terjadi dikelas berkaitan dengan karakteristik peserta didik, 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 lapangan.

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, ahli media dan subjek uji coba.

Konversi yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus konversi yang dikemukakan oleh Eko Putro Widoyoko (2009:238). Adapun keterangan untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

Data Kuantitatif	Rentang	Nilai	Data Kualitatif
5	$X > 4,2$	A	Sangat Baik
4	$3,4 < X \leq 4,2$	B	Baik
3	$2,6 < X \leq 3,4$	C	Cukup
2	$1,8 < X \leq 2,6$	D	Kurang
1	$X \leq 1,8$	E	Sangat Kurang

Dalam penelitian pengembangan untuk anak TK kelompok B ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal dengan kategori “baik”. Sehingga, apabila hasil penelitian yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan uji pelaksanaan lapangan minimal termasuk dalam kriteria penilaian “Baik”, maka produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan sudah dianggap baik dan sudah layak digunakan (Estu Miyarso, 2009:69-70).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan saat proses belajar mengajar dan wawancara dilakukan kepada guru kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ditemukan beberapa hal, sebagai berikut:

- 1) Pengembangan aspek-aspek dasar anak usia dini di TK Pertiwi Tampirwetan yang belum maksimal.
- 2) Masih minimnya alat permainan edukatif di TK Pertiwi Tampirwetan yang dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan dasar anak usia dini. Siswa kelas 1 memiliki kesulitan belajar mengenali, membedakan huruf, sehingga dalam pelafalannya sering terjadi kesalahan.
- 3) Anak cenderung pasif karena kurang adanya interaksi antar anak yang dapat menggugah semangat seperti permainan beregu atau berkelompok.
- 4) Belum adanya alat permainan edukatif seperti "Rumah Kata" di TK Pertiwi Tampirwetan yang dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan dasar anak usia dini.

b. Hasil Perencanaan

Tahapan perancangan ini merupakan lanjutan dari tahapan penelitian dan pengumpulan data dalam rangka memecahkan permasalahan yang

ada. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif Rumah Kata yang layak, pada tahap ini peneliti merencanakan menggunakan metodologi penelitian R&D menurut Borg and Gall. Dalam metodologi penelitian R&D Borg and Gall dilakukan dengan 7 tahapan saja.

c. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Merumuskan isi materi pembelajaran untuk TK kelompok B dan berkonsultasi dengan guru kelas.
- 2) Mengumpulkan alat dan bahan-bahan yang diperlukan dalam mengembangkan alat permainan edukatif Rumah Kata.
- 3) Produksi media pembelajaran sesuai dengan tahap perencanaan.
- 4) Evaluasi Media dilakukan dengan meminta pertimbangan ahli (*expert judgement*) atau validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Validasi materi dilakukan oleh dosen PGPAUD, dengan validasi melalui 1 tahapan. Tahap 1 mendapatkan jumlah skor 43 dengan rata-rata 4,3 termasuk kedalam kategori "sangat baik". Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) Pada kartu hukuman diganti menjadi kartu merah agar anak tidak merasa terbebani dengan kata

hukuman; b) Pada cover kartu hukuman diganti menjadi warna merah sesuai dengan nama kartu merah. Setelah dilakukan perbaikan sesuai dengan teori yang digunakan, validator ahli materi menyatakan bahwa alat permainan edukatif Rumah Kata layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi. Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 86 dengan rata-rata 4,09 termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) Urutan nomor dibuat lebih konsisten; b) Bentuk bangun geometri yang runcing lebih ditumpulkan; c) Desain grafis objek bergambar dibuat lebih sederhana. Tahap II mendapatkan jumlah skor 94 dengan rata-rata 4,47 termasuk kategori “sangat baik”. Validator ahli materi menyatakan bahwa alat permainan edukatif Rumah Kata layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi.

d. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan awal melibatkan 3 anak TK Pertiwi Tampirwetan Kelompok B, Candimulyo, Magelang. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh jumlah skor 363 dengan rata-rata 3,87. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 98% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Rumah Kata “Layak”. Dari pengamatan yang dilakukan, anak-anak antusias dan aktif menggunakan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan. Jadi dapat disimpulkan

bahwa alat permainan edukatif Rumah Kata mendapatkan respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan.

e. Hasil Merevisi Uji Coba

Revisi produk ini dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dari uji coba lapangan awal. Dalam pelaksanaan uji coba lapangan awal anak tidak merasa kesulitan dan anak menikmati permainan saat menggunakan alat permainan edukatif, sehingga tidak ada bagian produk yang harus direvisi.

f. Hasil Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama melibatkan 11 anak TK Pertiwi Tampirwetan Kelompok B. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh jumlah skor 1356 dengan rata-rata skor 3,98. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 97% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Rumah Kata “Layak”.

g. Hasil Penyempurnaan produk uji lapangan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama menyatakan bahwa alat permainan edukatif Rumah Kata sudah layak dan baik untuk digunakan dalam mengembangkan aspek kemampuan dasar kognitif, motorik, bahasa, sosial dan emosi anak TK kelompok B..

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data awal perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk

mengembangkan aspek kemampuan dasar anak TK Kelompok B. Melalui alat permainan edukatif yang dikembangkan, diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran dan mengembangkan aspek kemampuan motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi anak. Alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan), dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak (Departemen Pendidikan Nasional, 2007:)

Penelitian pengembangan alat permainan edukatif yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk alat permainan edukatif Rumah Kata yang layak untuk meningkatkan aspek kemampuan dasar motorik, kognitif, bahasa, sosial dan emosi anak TK kelompok B. Penelitian pengembangan ini dilakukan di TK Pertiwi Tampirwetan. Alasan peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut karena ada beberapa kendala dalam aspek kemampuan dasar pada anak TK kelompok B.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, ada beberapa aspek-aspek yang dinilai untuk mengetahui tingkat kelayakan media oleh validator ahli. Penilaian aspek-aspek tersebut, antara lain:

1) Materi

Materi yang ada didalam media alat permainan edukatif Kokotar dibuat sesuai dengan silabus yang dipakai dalam

pembelajaran sehingga kebenaran isi materi media dapat dipertanggungjawabkan. Dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, isi materi yang disajikan telah benar-benar teruji validitas atau kebenarannya.

2) Penyajian Materi

Materi dalam media pembelajaran harus ditampilkan secara menarik supaya anak yang menggunakan media tersebut tidak jenuh. Dalam media pembelajaran ini materi disajikan dengan bahasa yang komunikatif, *simple* (sederhana) dan gampang dipahami dan didukung dengan gambar dan warna yang menarik supaya siswa tidak bosan .

3) Fisik

Dari sisi fisik media ini sudah memenuhi ciri-ciri peralatan bermain dan belajar yang baik seperti, keamanan bahan, keawetan, menarik dan berukuran yang sesuai untuk anak-anak. Bahan yang digunakan menggunakan bahan kayu sehingga dapat lebih tahan lama. Selain itu, komponen permainan dibuat dengan menggunakan kertas agar tidak membahayakan siswa. Ukuran papan yang besar serta penggunaan gambar dan warna yang cerah dapat menarik perhatian siswa.

4) Pemakaian

Media pembelajaran yang baik ialah yang mudah digunakan sehingga partisipasi aktif siswa dapat terbentuk. Media pembelajaran harus dapat merangsang keaktifan siswa,

dengan penggunaan media yang mudah diharapkan siswa dapat aktif dalam belajar. Alat permainan edukatif Rumah Kata dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memainkannya. sehingga siswa tidak merasa kesulitan dan dapat lebih berkonsentrasi untuk aktif belajar.

5) Gambar

Gambar dalam media pembelajaran ini berfungsi untuk mengvisualisasikan materi isi pembelajaran, sehingga materi tidak disajikan lewat tulisan saja tetapi divisualisasikan juga lewat gambar-gambar yang konkret untuk mempermudah pemahaman anak. Dengan gambar-gambar yang beragam juga dapat menarik anak untuk bermain alat permainan edukatif Rumah Kata.

6) Warna

Media pembelajaran ini disesuaikan dengan karakteristik anak-anak dengan menggunakan warna yang *fullcolours* agar anak lebih tertarik dan menyenangkan. Warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang, dengan kata lain unsur warna sangat penting dalam pengembangan sebuah media pembelajaran.

7) Tulisan

Tulisan dalam pengembangan media pembelajaran ini berkaitan dengan penggunaan huruf yang tepat untuk pengguna (anak). Penggunaan huruf pada media ini disesuaikan dengan jenis huruf

untuk anak-anak supaya anak lebih tertarik. Warna huruf dibuat sekontras mungkin dengan warna *background* sehingga anak jelas dan tidak kebingungan dalam membaca.

KESIMPULAN DAN SARAN

Keimpulan

Penelitian ini menghasilkan sebuah alat permainan edukatif berupa alat permainan edukatif Rumah Kata yang layak digunakan untuk mengembangkan aspek kemampuan dasar motoric, kognitif, bahasa, sosial, dan emosi anak TK Kelompok B TK Pertiwi Tampirwetan, Candimulyo, Magelang.

Hasil penelitian menunjukkan, (1) Dihasilkan alat permainan edukatif Rumah Kata yang layak untuk mengembangkan aspek kemampuan dasar anak di TK Pertiwi Tampirwetan kelompok B. (2) Alat permainan edukatif Rumah Kata yang dihasilkann terdiri dari dari 20 bangun geometri tiga dimenasi, dua puluh keping huruf abjad, dua puluh enam objek bergambar, cap bintang, serta dilengkapi dengan kartu merah apabila tim tidak dapat bermain sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan. (3) Hasil validasi oleh ahli media memperoleh skor keseluruhan 96 dan termasuk dalam kategori layak, sedangkan hasil validasi untuk ahli materi memperoleh skor keseluruhan 43 dan termasuk dalam kategori layak. (4) hasil pengamatan pada anak terhadap alat permainan edukatif Rumah Kata berdasarkan ujicoba kepada siswa yaitu

pada uji coba lapangan awal dengan 3 subjek memperoleh prosentase sebesar 98% termasuk dalam kategori layak. Sedangkan pada uji coba lapangan utama dengan 11 subjek memperoleh prosentase sebesar 97% termasuk dalam kategori layak. Hasil keseluruhan uji coba alat permainan edukatif Rumah Kata adalah layak.

Saran

1. Saran penggunaan bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan alat permainan edukatif Rumah Kata sebagai alat permainan yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi. Guru diharapkan terlebih dahulu membaca petunjuk penggunaan permainan agar permainan dapat berjalan dengan maksimal sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak secara optimal.
2. Saran penelitian selanjutnya bagi peneliti, diharapkan mengembangkan sebuah alat permainan edukatif baru yang lebih inovatif khususnya untuk anak TK kelompok B dengan menambah aspek kemampuan dasar anak yang belum ada dalam alat permainan edukatif Rumah Kata, yaitu aspek moral dan seni agar alat permainan edukatif yang digunakan dalam proses bermain sambil belajar di

TK lebih bervariasi dan dapat merangsang minat anak untuk belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggani sudono. (2000). *Sumber Belajar Dan Alat Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Gramedia.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games (Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Eko Putro Widoyoko. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Estu Miyarso. 2004. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Mata Kuliah Sinematografi. Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mayke S Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Partini. (2010). *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo Litera Media.