

**PENGEMBANGAN *MAZE* ALFABET UNTUK MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI KELAS 1 SD**

**ARTIKEL JURNAL**

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



Oleh  
**Anita Risalatul Hasanah**  
**NIM 11105241005**

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

## PERSETUJUAN

Artikel yang berjudul "PENGEMBANGAN MAZE ALFABET UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI KELAS 1 SD" yang disusun oleh Anita Risalatul Hasanah, NIM 11105241005 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.



## **PENGEMBANGAN MAZE ALFABET UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA BAGI KELAS I SD**

### ***THE DEVELOPMENT OF MAZE ALPHABET TOWARDS BAHASA INDONESIA SUBJECT FOR THE FIRST GRADE OF SD***

Oleh: Anita Risalatul Hasanah, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan  
Email rissa.anita@yahoo.com

#### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan alat permainan edukatif *maze* alfabet yang layak untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenal huruf alfabet bagi siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan langkah penelitian pengembangan dari Borg dan Gall yang dimodifikasi. Penelitian dan pengembangan yang dilakukan hanya sampai tahap ketujuh. Uji coba produk yang dilaksanakan melalui dua tahapan, yaitu uji coba lapangan awal dengan 5 subjek dan uji coba lapangan utama dengan 15 subjek. Analisis data menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil validasi oleh ahli materi termasuk dalam kategori layak dan memperoleh skor rerata 90, sedangkan hasil validasi ahli media termasuk dalam kategori layak dan memperoleh skor rerata 129. Uji coba lapangan awal dengan 5 subjek termasuk dalam kategori layak dengan prosentase sebesar 98%. Sedangkan pada uji coba lapangan utama dengan 15 subjek termasuk dalam kategori layak dengan prosentase sebesar 97%.

Kata kunci: Alat permainan edukatif, *Maze* Alfabet, Bahasa Indonesia

#### **Abstract**

*The purpose of this research is to produce a suitable educative game which can help the 1<sup>st</sup> grade students of SDN Bandongan 1 Magelang to develop their ability in identifying alphabet called maze alphabet. This research belongs to research and development study by doing some steps from Borg and Gall which had been modified. Therefore, this research and development was only done up to the seven stage. The experiment test of this research carried out two steps, the first one was employing 5 subject in the field experiment and the second one was done in real field by employing 15 subjects. Besides, descriptive quantitative method is used to analyze data. Based on the validation result from the material expert got 90 score and included to the suitable category. The validation result which obtained from the media expert got 129 score and included to the suitable category. While, The test experiment from 5 subjects obtained percentage as much as 98 % included to the deserve category. Whereas, from the real field by employing 15 subjects obtained percentage as much as 97 % and included to the suitable category.*

*Keywords: Educative Game, Maze Alphabet, Bahasa Indonesia*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu upaya individu untuk mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya dalam hal kecerdasan, keterampilan, pengetahuan, kepribadian, serta awal dari kesuksesan. Kesuksesan suatu bangsa dapat dilihat dari sumber dayanya, terutama sumber daya manusianya. Untuk membentuk sumber daya manusia yang dapat membantu pembangunan nasional maka penyelenggaraan pendidikan harus berkualitas dan berlandaskan pada cinta tanah air. Agar nantinya dapat dihasilkan bibit sumber daya manusia yang cerdas dan mencintai tanah airnya. Hal ini didukung oleh UU No.23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak Pasal 9 Ayat 1 dalam Undang-undang Perlindungan Anak (2003:6) menyebutkan “setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”. Pendidikan tersebut dapat dimulai sejak seorang anak memasuki jenjang pendidikan SD yang merupakan lanjutan dari pendidikan taman kanak-kanak.

Pendidikan di SD sangat penting peranannya bagi seorang siswa, sebab pendidikan dasar merupakan gerbang untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Hal tersebut sesuai dengan UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan dasar Pasal 17 Ayat 1 dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (2003:10) menyebutkan “pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah”. Siswa SD adalah anak yang termasuk dalam perkembangan masa kanak-kanak akhir yang berusia sekitar 6 sampai 12

tahun. Menurut Nandang Budiman (2006:22) kelas I termasuk dalam kelas rendah yang berusia sekitar 6 atau 7 tahun.

Kapasitas memori otak siswa kelas I SD masih sangat besar jika dibandingkan dengan orang dewasa. Oleh karena itu berbagai aspek perkembangan dapat dikembangkan secara maksimal dalam usia ini, seperti kemampuan afektif, kognitif, fisik, bahasa, sosial, agama dan nilai-nilai budi pekerti lainnya. Aspek tersebut penting bagi perkembangan pribadi seorang siswa, baik perkembangan secara rohani maupun jasmani. Agar semua aspek tersebut dapat tertanam maksimal, maka dalam penerapannya semua aspek tersebut tidak dapat berdiri sendiri namun saling berkaitan.

Salah satu aspek penting dalam perkembangan siswa adalah perkembangan bahasa, yang nantinya digunakan untuk berkomunikasi, bersosialisasi dengan teman, orang tua serta guru dan yang terpenting adalah siswa sudah mempunyai bekal kemampuan berbahasa yang dapat digunakan untuk jenjang pendidikan berikutnya. Pentingnya mempelajari bahasa, sesuai dengan IG. A. K. Wardani (1995:16) yang berpendapat bahwa bahasa adalah alat komunikasi utama manusia. Bahasa yang digunakan seseorang dapat mencerminkan tingkat pemahaman serta kemampuan untuk mengungkapkan pikirannya. Pentingnya mempelajari bahasa juga didukung oleh Puji Santosa dan kawan-kawan (2008:2.3) bahwa pembelajaran bahasa mempunyai peran penting dalam segala aspek kehidupan manusia. Adanya mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD merupakan salah satu pendukung dalam perkembangan bahasa.

*Pengembangan Maze Alfabet.... (Anita Risalatul Hasanah) 3* salah satu cara agar siswa mendapatkan bekal awal untuk dapat membaca dan menulis.

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SD, siswa dikenalkan berbagai macam huruf, salah satunya seperti huruf alfabet untuk memperbanyak perbendaharaan hurufnya. Pada permulaan mereka dikenalkan huruf vokal seperti a, i, u, e, o yang merupakan huruf dasar dalam mengenal huruf alfabet, kemudian dilanjutkan sampai dengan mengenalkan 14 huruf alfabet pada tahap pertama pengenalan huruf. Ke 14 huruf tersebut antara lain a, b, d, e, i, k, l, m, n, o, p, s, t, u. beberapa huruf tersebut sesuai dengan yang dikutip dari Darmiyati Zuchdi Budiasih (1996:51), 14 huruf tersebut diantaranya huruf a, b, d, e, i, k, l, m, n, o, p, s, t, u. Mengenal huruf alfabet sangat penting untuk mendukung perkembangan, terutama perkembangan baca tulis siswa kelas I SD. Namun, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama tentang “mengenal huruf alfabet” di kelas I SD N Bandongan 1 saat ini masih dominan menggunakan metode ceramah, sedangkan alat bantu belajar yang digunakan berupa kartu huruf. Metode tersebut cenderung membuat siswa cepat bosan, dan tidak tertarik karena siswa hanya melihat huruf tanpa melihat contoh.

Anak masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak, guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar. (Pebrianiria, 2012:3)

Berdasarkan pendapat di atas, mengenalkan huruf terutama huruf alfabet pada siswa harus menggunakan metode yang tepat dan menyenangkan, karena huruf alfabet merupakan

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas I di SD N Bandongan 1 Magelang dapat diketahui bahwa pada beberapa mata pelajaran terdapat kendala dalam proses pembelajarannya, namun mata pelajaran yang sulit untuk diajarkan guru pada siswa kelas I SD N Bandongan 1 adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama tentang mengenal huruf alfabet. Hal tersebut dikarenakan sebagian besar siswa kelas I SD N Bandongan 1 banyak diantara mereka yang masih sulit untuk mengenali dan membedakan huruf alfabet sehingga saat mereka melafalkan huruf sering terjadi kesalahan.

Berdasarkan pengamatan peneliti, proses pembelajaran Bahasa Indonesia terutama tentang huruf alfabet di SD N Bandongan 1 Magelang kurang menarik dan kurang maksimal. Kurang menariknya proses mengenalkan huruf alfabet bagi siswa kelas I di SD N Bandongan 1 Magelang terbukti saat peneliti melakukan observasi guru masih dominan menggunakan metode ceramah, sedangkan bahan ajar yang digunakan dalam mengenalkan huruf alfabet berupa buku paket dari (buku sekolah elektronik) BSE, lembar kegiatan siswa (LKS) dan kartu huruf yang tidak tertera contoh gambarnya sehingga pembelajaran tersebut kurang maksimal dikarenakan kekurangan alat bantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Metode yang sudah digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terutama tentang mengenal huruf alfabet di SD N Bandongan 1 cenderung membosankan bagi siswa kelas I SD terutama kartu-kartu huruf yang tidak tertera contoh gambar, sehingga tidak menarik dan sulit untuk merangsang keaktifan siswa di kelas. Bagi

usia kelas I SD, mereka lebih cenderung menyukai sesuatu yang menarik, aktif dan mengandung unsur permainan. Guru kelas I SD N Bandongan 1 juga mengalami kendala untuk memilih atau menyediakan alat permainan edukatif yang tepat untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan rasa ketertarikan siswa, yaitu bermain sambil belajar. Belum tersedianya dan belum dikembangkannya alat permainan edukatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sekaligus dapat menarik minat siswa terhadap Bahasa Indonesia juga menjadi salah satu kendala dalam mengenalkan huruf alfabet.

Kendala dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia terutama tentang mengenal huruf alfabet pada kelas I di SD N Bandongan 1 Magelang yang telah di paparkan di atas menyebabkan proses mengenal huruf alfabet bagi siswa menjadi kurang menarik dan kurang maksimal. Padahal jika dilihat dari prespektif teknologi pendidikan, kedudukan alat permainan edukatif untuk pembelajaran sangat penting. Adanya alat bantu pembelajaran seperti alat permainan edukatif dapat membantu memaksimalkan pembelajaran, membuat belajar menjadi menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Usia kelas I SD merupakan masa transisi dari fase perkembangan kanak-kanak awal ke kanak-kanak akhir. Penggunaan alat permainan edukatif untuk bermain sambil belajar dirasa sangat tepat dengan perkembangan siswa kelas I SD. Alat permainan yang digunakan juga harus mengandung unsur edukasi. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:4) yang dimaksud dengan alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana

atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan siswa. Alat permainan edukatif dapat berbentuk apa saja, seperti balok susun, lego, puzzle, dan *maze*.

Permainan *maze* adalah sebuah permainan untuk mencari suatu tujuan akhir tertentu yang menggunakan jalur berliku, sempit dan didalamnya dapat ditemukan jalan buntu atau rintangan. Permainan *Maze* Alfabet ini merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk mencari dan menyusun huruf menjadi nama binatang sesuai dengan gambar yang tersedia kemudian membaca dan mendeskripsikannya secara sederhana. Materi yang disajikan berupa huruf vokal dan huruf konsonan.

Alat permainan edukatif ini dapat merangsang dan melatih aspek berbahasa, melatih motorik halus serta melatih kognitif siswa. Selain itu permainan ini melatih koordinasi mata dan tangan karena siswa harus menelusuri jalur berliku untuk menyusun jawaban. Melalui penggunaan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alfabet siswa dapat berinteraksi langsung menggunakan alat permainan edukatif ini, karena dengan pengalaman belajar secara langsung akan tertanam lebih kuat dalam ingatannya. Permainan ini merupakan langkah awal siswa untuk dapat melatih kemampuan mengenali huruf, yaitu dengan membaca huruf dalam permainan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, mendorong peneliti untuk dapat mengembangkan alat permainan edukatif *maze* alfabet yang membahas mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia tentang mengenal huruf alfabet bagi siswa kelas I SD N Bandongan

*Pengembangan Maze Alfabet.... (Anita Risalatul Hasanah) 5*  
karena peneliti tidak mengukur efektivitas penggunaan alat permainan edukatif *maze* alfabet.

1 Magelang. Peneliti juga bermaksud melakukan penelitian tentang pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD N Bandongan 1 Magelang dengan judul penelitian “Pengembangan alat permainan edukatif *maze* alfabet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia “mengenal huruf alfabet” bagi siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang”.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian pengembangan alat permainan edukatif *maze* alfabet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenal huruf alfabet bagi siswa kelas I SD N Bandongan 1 ini mengacu pada penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* yang menggunakan model pengembangan Borg dan Gall (1989). Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan alat permainan edukatif *maze* alfabet yang layak untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenal huruf alfabet bagi siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang

Langkah penelitian dan pengembangan menurut Borg dan Gall dalam Nana Syaodih Sukmadinata (2013:169) ada 10 langkah pelaksanaan penelitian dan pengembangan, yaitu : 1) Penelitian dan pengumpulan data; 2) Perencanaan pengembangan produk; 3. Pengembangan produk awal; 4) Uji coba lapangan awal; 5) Revisi atau penyempurnaan produk awal; 6) Uji coba lapangan utama; 7) Revisi atau penyempurnaan produk; 8) Uji coba lapangan pelaksanaan; 9) Penyempurnaan produk akhir; 10) Diseminasi dan implementasi.

Dari kesepuluh langkah tersebut, peneliti hanya melakukan 7 langkah yakni berhenti pada revisi atau penyempurnaan produk, disebabkan

### **Prosedur**

Pada tahap prosedur pengembangan ini menggunakan langkah-langkah *Research and Development (R&D)* yang dikemukakan oleh Borg dan Gall, namun dalam penerapannya mengalami sedikit modifikasi. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan langkah penelitian dan pengembangan yang dimodifikasi menjadi 7 langkah pengembangan, dikarenakan tujuan utama peneliti adalah untuk menghasilkan APE *maze* alfabet yang layak untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia “mengenal huruf alfabet” bagi kelas I SD dan bukan untuk mengukur efektivitas penggunaannya.

### **Teknik Pengumpulan Data, Instrumen dan Teknik Analisis Data**

Jenis data yang akan didapatkan dalam penelitian pengembangan alat permainan edukatif *maze* alfabet ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang berupa angka sebagai hasil dari penilaian subjek uji coba. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari uraian, kritik, saran dari subjek uji coba.

Teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya : a). Metode wawancara dilakukan pada saat studi pendahuluan. Hasil dari wawancara digunakan untuk melengkapi data hasil observasi. Penggunaan metode wawancara juga dilakukan pada saat uji coba lapangan untuk mengetahui pendapat responden mengenai alat permainan edukatif *maze* alfabet yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan atau revisi. b.) Metode observasi dilakukan pada saat penelitian awal untuk

mendapatkan dan mengumpulkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya mengenal huruf alfabet dilaksanakan di kelas I SD N Bandongan 1. c). Angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi dan ahli media. Angket yang digunakan bertujuan untuk mengukur kelayakan produk yang dihasilkan menurut ahli media dan ahli materi. Hasil dari angket ini akan dijadikan dasar dalam melakukan revisi alat permainan edukatif maupun materi produk yang akan dikembangkan.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis data ini digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli materi dan ahli Media. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan konversi Eko Putro Widyoko (2009:238) sebagai berikut:

No.	Rentang	Kriteria	Konversi
1	$X > \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Sangat baik	Layak
2	$\bar{X}_i + 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 \times sb_i$	Baik	
3	$\bar{X}_i - 0,6 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i + 0,6 \times sb_i$	Cukup	Tidak

4	$\bar{X}_i - 1,8 \times sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 \times sb_i$	Kurang	Layak
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,8 \times sb_i$	Sangat kurang	

Keterangan:

$\bar{X}_i$  : rata-rata ideal

$sb_i$  : simpangan baku ideal

$X$  : skor empiris

$$\bar{X}_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

$$sb_i = \left(\frac{1}{2} \cdot \frac{1}{3}\right) \times (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimum ideal})$$

Skor maksimal ideal :  $\sum$  butir kriteria x skor tertinggi (5)

Skor minimum ideal :  $\sum$  butir kriteria x skor terendah (1)

Maze Alfabet ini dikatakan layak apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal dengan kriteria "Baik".

Sedangkan teknik analisis data untuk subjek ujicoba menggunakan skala Guttman yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel Penilaian Total Instrumen Siswa**

Persentase	Kategori
$\bar{x} > 75\%$	Layak
$\bar{x} \leq 75\%$	Tidak layak

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh adalah, sebagai berikut : a) Guru masih dominan menggunakan metode



ceramah untuk menyampaikan materi; b) Bahan ajar yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa hanya buku paket buku sekolah elektronik (BSE), lembar kegiatan siswa (LKS) dan kartu huruf, sedangkan alat permainan edukatif terutama *maze* belum ada; c) Siswa kelas I memiliki kesulitan belajar mengenali, membedakan huruf; d) Guru mengalami kendala untuk memilih atau menyediakan alat permainan edukatif yang tepat untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan rasa ketertarikan siswa, yaitu bermain sambil belajar; e) Belum tersedianya dan belum dikembangkannya alat permainan edukatif *maze* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sekaligus dapat menarik minat siswa terhadap Bahasa Indonesia.

## 2. Hasil Perencanaan

Perencanaan pengembangan alat permainan edukatif *maze* alfabet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenal huruf alfabet bagi siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang diantaranya sebagai berikut :

- a. Menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, serta Indikator yang ingin dicapai dengan menggunakan alat permainan edukatif *maze* alfabet.
- b. Merencanakan konsep dan desain alat permainan edukatif *maze* alfabet bersama dosen pembimbing dan guru kelas.

## 3. Hasil Pengembangan Produk Awal

Pengembangan produk awal melalui proses dan langkah-langkah sebagai berikut: a) Mengumpulkan materi gambar yang diperlukan; b) Mengumpulkan bahan yang

*Pengembangan Maze Alfabet.... (Anita Risalatul Hasanah) 7* digunakan; c) Konsultasi desain; d) Produksi papan alat permainan edukatif *maze* alfabet; e) Produksi komponen binatang; f) Produksi komponen huruf; g) Produksi petunjuk penggunaan *maze* alfabet; h) Produksi kotak kemasan *maze* alfabet; i) Produksi tas *maze* alfabet; j) Melakukan review dan evaluasi media.

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 PGSD, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 44 termasuk kedalam kategori “Layak”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: 1). Tulisan huruf alfabet pada bagian belakang papan ditiadakan; 2). Penulisan jenis huruf pada cover kotak kemasan diganti; 3). Penambahan penulisan huruf pada kata; 4). Penambahan penulisan kata pada kalimat; 5). Penambahan penulisan tanda baca; 6). Kesalahan penulisan huruf besar dan huruf kecil; 7). Kesalahan penulisan kata. Tahap II mendapatkan jumlah skor 46 termasuk kategori “Layak”. Validator ahli materi menyatakan bahwa *maze* alfabet layak untuk di uji coba tanpa revisi.

Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan jumlah skor 59 termasuk kedalam kategori “Layak”. Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: 1) Desain cover kotak kemasan diganti warna dan ilustrasinya; 2) Desain tas *maze* alfabet diganti warna dan

ilustrasinya; 3) Warna huruf diganti menjadi 1 warna yang sama dan harus kontras dengan gambar latar belakang; 4) Sudut-sudut kayu yang runcing diperhalus; 5). Gambar latar belakang diganti menjadi lebih terang dan kontras dengan warna huruf; 6). Desain petunjuk penggunaan diganti warna dan ilustrasinya. Tahap II mendapatkan jumlah skor 70 termasuk kategori “layak”. Validator ahli media menyatakan bahwa *maze* alfabet layak untuk di uji coba tanpa revisi.

#### **4. Uji Coba Lapangan Awal**

Uji coba lapangan awal penggunaan alat permainan edukatif *maze* alfabet melibatkan 5 siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang. Lima siswa ini memiliki tingkatan kognisi kurang, sedang, dan tinggi. Hasil uji coba lapangan awal memperoleh jumlah penilaian 49. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan 98% dan dapat dikatakan bahwa *maze* alfabet “Layak”. Dari pengamatan yang dilakukan, para siswa antusias dan aktif menggunakan dan menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan. Jadi dapat disimpulkan bahwa bahwa *maze* alfabet mendapatkan respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan awal.

#### **5. Revisi Hasil Uji Coba Lapangan Awal**

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal dinyatakan bahwa alat permainan edukatif *maze* alfabet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenal huruf alfabet bagi siswa kelas I sudah layak untuk digunakan. Sehingga peneliti tidak melakukan revisi terhadap produk alat permainan edukatif *maze* alfabet.

#### **6. Uji Coba Lapangan Utama**

Uji coba lapangan utama penggunaan alat permainan edukatif *maze* alfabet melibatkan 15 siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang. Hasil uji coba lapangan utama memperoleh jumlah penilaian 146. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan 97% dan dapat dikatakan bahwa *maze* alfabet “Layak”. Jadi dapat disimpulkan bahwa *maze* alfabet mendapatkan respon yang baik dari siswa berdasarkan hasil uji coba lapangan utama.

#### **7. Penyempurnaan Produk Akhir**

Pada uji coba lapangan utama didapatkan hasil bahwa alat permainan edukatif *maze* alfabet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenal huruf alfabet bagi siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang sudah layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil tersebut peneliti tidak melakukan revisi terhadap produk alat permainan edukatif *maze* alfabet.

#### **B. Pembahasan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif *maze* alfabet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia “mengenal huruf alfabet” bagi siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang. Penelitian pengembangan alat permainan edukatif *maze* alfabet ini, mengadaptasi dan memodifikasi langkah-langkah pelaksanaan pengembangan dari Borg dan Gall. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan alat permainan edukatif *maze* alfabet yang layak untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia “mengenal huruf alfabet” bagi siswa kelas I di SD N Bandongan 1 Magelang.

Uji kelayakan produk dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui

beberapa tahapan guna mendapatkan penilaian, saran dan komentar sehingga alat permainan edukatif *maze* alfabet yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia “mengenal huruf alfabet”. Uji kelayakan produk tersebut terbagi ke dalam beberapa tahapan, yaitu: 1) tahap validasi ahli materi, 2) tahap validasi ahli media, 3) tahap uji coba lapangan awal, dan 4) tahap uji coba lapangan utama. Sebelum dilakukan validasi, terlebih dahulu dilakukan peninjauan oleh dosen pembimbing. Kemudian dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan komentar dari dosen pembimbing. Setelah melakukan perbaikan, kemudian dilakukan tahap validasi dan uji coba terhadap produk hasil pengembangan.

Tahap validasi materi, dosen ahli materi pelajaran Bahasa Indonesia dari prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY yaitu ibu Dr. Enny Zubaidah, M. Pd. melakukan penilaian dan memberikan saran terkait aspek materi, aspek penyajian materi. Kegiatan validasi pada ahli materi melalui 2 tahap. Pada tahap I data hasil penilaian aspek materi diperoleh skor 31, penilaian aspek penyajian materi tahap I diperoleh skor 13. Hasil penilaian ahli materi pada semua aspek adalah 44 dan masuk dalam kriteria Layak. Sehingga alat permainan edukatif *maze* alfabet yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi sesuai saran dari validator yaitu ahli materi.

Perbaikan atau revisi yang dilakukan terhadap produk adalah sebagai berikut:

1. Tulisan huruf alfabet pada bagian belakang papan ditiadakan, karena siswa

*Pengembangan Maze Alfabet.... (Anita Risalatul Hasanah) 9*  
kelas I belum boleh diajarkan huruf kapital

2. Penulisan huruf pada cover kotak kemasan diganti dengan huruf yang sesuai dengan tahap berpikir siswa kelas I SD
3. Beberapa bagian pada petunjuk penggunaan *maze* alfabet diperbaiki, diantaranya : penulisan angka diikuti titik dan letaknya sejajar dengan penulisan huruf, beberapa kata dalam kalimat perlu diperbaiki dan beberapa huruf pada kalimat perlu ditambah, ada kesalahan penulisan kata, huruf besar dan huruf kecil.

Tahap II, penilaian semua aspek mengalami peningkatan. Data hasil penilaian aspek materi memperoleh skor 32, pada aspek penyajian materi memperoleh skor 14. Hasil penilaian ahli media pada semua aspek adalah 46 dan masuk dalam kriteria Layak. Sehingga alat permainan edukatif *maze* alfabet yang dikembangkan telah layak untuk digunakan tanpa revisi, dan siap untuk diujicobakan kepada pengguna.

Tahap validasi media, dosen ahli media melakukan penilaian dan memberikan masukan terkait aspek tampilan, dan aspek petunjuk penggunaan. Kegiatan validasi media dilakukan melalui 2 tahap. Data hasil penilaian media tahap I pada aspek tampilan diperoleh skor 41. Data hasil penilaian tahap I pada aspek petunjuk penggunaan diperoleh skor 18 dan beberapa indikator yang harus mengalami perbaikan/revisi. Hasil penilaian ahli media pada semua aspek adalah 59 dan masuk dalam kriteria Baik. Sehingga alat permainan edukatif *maze* alfabet yang

dikembangkan sudah layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi sesuai saran dari validator yaitu ahli media.

Perbaikan atau revisi yang dilakukan terhadap produk adalah sebagai berikut:

1. Desain pada cover kotak kemasan *maze* alfabet diganti dengan warna dan ilustrasi yang sesuai.
2. Desain tas *maze* alfabet diganti dengan warna dan ilustrasi yang sesuai.
3. Warna huruf, dicat ulang menjadi 1 warna primer yang sama dan harus kontras dengan latar belakang.
4. Sudut pada komponen yang terbuat dari kayu diperhalus agar aman saat digunakan.
5. Gambar latar belakang diganti dengan yang lebih cerah dan harus kontras dengan warna huruf.
6. Desain petunjuk penggunaan diganti dengan warna dan ilustrasi yang sesuai.

Pada tahap II, penilaian semua aspek mengalami peningkatan. Data hasil penilaian aspek tampilan memperoleh skor 49, pada aspek petunjuk penggunaan memperoleh skor 21. Hasil penilaian ahli media pada semua aspek adalah 70 dan masuk dalam kriteria Layak. Sehingga alat permainan edukatif *maze* alfabet yang dikembangkan telah layak untuk digunakan tanpa revisi, dan siap untuk diujicobakan kepada pengguna

Uji coba lapangan awal melibatkan 5 orang siswa. Hasil uji coba lapangan awal didapatkan hasil bahwa jumlah skor adalah 49 dan dipersentasikan sehingga didapatkan hasil 98 %. Sehingga dapat dikatakan alat permainan edukatif *maze* alfabet “Layak”

digunakan. Respon dari subjek uji coba, mereka sangat tertarik, dan menyukai bermain sambil belajar menggunakan *maze* alfabet. Mereka sangat antusias mengikuti jalannya permainan dan menyukai situasi bermain sambil belajar menggunakan *maze* alfabet. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Badru Zaman (2006:8-10) fungsi alat permainan edukatif yaitu memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya dan menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak. Pada tahap uji coba lapangan awal, peneliti juga melakukan wawancara terkait kendala apa yang dialami siswa saat menggunakan produk. Namun tidak ditemukan kendala yang berarti sehingga tidak dilakukan revisi terhadap materi maupun tampilan alat permainan edukatif *maze* alfabet.

Uji coba lapangan utama melibatkan 15 orang siswa. Hasil uji coba lapangan utama didapatkan hasil bahwa jumlah skor adalah 146 dan dipersentasikan sehingga didapatkan hasil 97%. Respon dari subjek sangat antusias bermain sambil belajar mengenai huruf alfabet menggunakan *maze* alfabet. Minat dan perhatian mereka terhadap pelajaran Bahasa Indonesia “mengenal huruf alfabet” meningkat. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Frank dan Theresa Caplan dalam Maimunah Hasan (2012:360-361), yaitu : bermain memperluas minat dan pusat perhatian, bermain merupakan cara dinamis

untuk belajar. Pada tahap uji coba lapangan utama tidak ada masukan, sehingga produk alat permainan edukatif *maze* alfabet siap untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia mengenal huruf alfabet.

Berdasarkan nilai rata-rata hasil penilaian produk melalui validasi ahli materi pelajaran Bahasa Indonesia, ahli media, serta siswa kelas I SD N Bandongan 1 Magelang selaku pengguna produk, hasil pengembangan dinyatakan “layak” untuk digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia “mengetahui huruf alfabet”.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Maze* Alfabet untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia “mengetahui huruf alfabet” bagi siswa kelas I SD N Bandongan 1, Magelang ini menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan model Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh langkah. Alat permainan edukatif *maze* alfabet dapat dikategorikan layak, hal ini dibuktikan berdasarkan hasil penilaian produk oleh ahli materi memperoleh skor rerata 90 dan penilaian produk oleh ahli media yang diperoleh skor rerata 129. Pada hasil uji coba lapangan awal dengan 5 subjek didapatkan hasil persentase 98 % dan hasil uji coba lapangan utama dengan 15 subjek diperoleh persentase 97 %. Hal ini menunjukkan alat permainan edukatif *maze* alfabet dinyatakan “layak” untuk digunakan sebagai penunjang pembelajaran oleh guru maupun digunakan sendiri oleh siswa.

### **Saran**

### **1. Bagi Siswa Kelas I SD**

Diharapkan alat permainan edukatif *maze* alfabet dapat dimanfaatkan atau digunakan sebagai salah satu alat permainan yang dapat membantu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia “mengetahui huruf alfabet”, sehingga kemampuan mengetahui dan membaca siswa dapat meningkat.

### **2. Bagi Guru**

Diharapkan dapat memanfaatkan atau menggunakan alat permainan edukatif *maze* alfabet sebagai salah satu permainan yang dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi.

### **3. Bagi Peneliti atau Pengembang Selanjutnya**

Diharapkan dapat melanjutkan sampai pada tahap uji efektivitas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Badru Zaman. (2006). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif untuk Anak*. Diunduh dari [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PG\\_TK/197408062001121BADRU\\_ZAMAN/pengembangan\\_APE\\_di\\_TK.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PG_TK/197408062001121BADRU_ZAMAN/pengembangan_APE_di_TK.pdf) . diakses tanggal 08 Februari 2015.
- Darmiyati Zuchdi Budiasih. (1996). *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Rendah*. Jakarta: Dirjen Dikti dan Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Modul Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 tahun*. Jakarta.
- Eko Putro Widyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- IG.A.K.Wardani. (1995). *Pengajaran Bahasa Indonesia Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Maimunah Hasan. (2012). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nandang Budiman. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pebrianiria. (2012). "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam". *Jurnal Pesona PAUD*. Nomor 1 tahun 2012. Hlm 3.
- Puji Santosa, dkk. (2008). *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-undang Perlindungan Anak. (2003). *Undang-undang Perlindungan Anak Tahun 2002*. Jakarta : Sinar Grafika.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003*. Jakarta: CV Eko Jaya.