

EVALUASI ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) SUDUT AGAMA DITINJAU DARI SYARAT PEMBUATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DI MATARAM INDAH YOGYAKARTA

Oleh: Pratiwi Wulandari, Jurusan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, email: ayipratiwi42@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pemenuhan syarat pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Sudut agama di Mataram indah Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian evaluatif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Model evaluasi yang digunakan adalah model evaluasi discrepancy (kesenjangan). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian mengenai evaluasi alat permainan edukatif sudut agama di Mataram Indah Yogyakarta ditinjau dari syarat pembuatan alat permainan edukatif adalah alat permainan edukatif Mataram Indah Yogyakarta telah memenuhi syarat edukatif pembuatan alat permainan edukatif, alat permainan edukatif Mataram Indah Yogyakarta belum memenuhi semua syarat teknis pembuatan alat permainan edukatif dan alat permainan edukatif Mataram Indah Yogyakarta belum memenuhi semua syarat estetika pembuatan alat permainan edukatif.

Kata kunci: *Evaluasi, Alat Permainan Edukatif Sudut Agama, Syarat Pembuatan Alat Permainan Edukatif.*

Abstract

This study was conducted to determine the eligibility of making Games Educational Tool (APE) point of religion in Mataram Indah Yogyakarta. This study was an evaluative research with qualitative approach. Evaluation model was used the evaluation model discrepancy . Data collection methods were used observation, interviews and documentation. The results of research on evaluation tool educational games point of religion in Mataram Indah Yogyakarta in terms of the requirement of making a tool of educational games is an instrument of educational games Mataram Indah Yogyakarta had qualified educative tool making educational games, tools of educational games Mataram Indah Yogyakarta had not qualified all the technical requirements of making plaything educational tools and educational games Mataram Indah Yogyakarta had not qualified all the requirements of aesthetic tool making educational games.

Keywords : *Evaluation, tools of educational game point of fiew religion, requirement of making educational game tools.*

PENDAHULUAN

Pada tahun 1972 Dewan Nasional Indonesia untuk kesejahteraan sosial memperkenalkan istilah Alat Permainan Edukatif (APE), alat permainan edukatif merupakan perkembangan dari proyek pembuat buku keluarga dan balita yang dikelola oleh Kantor Menteri Urusan Peranan Wanita, keberhasilan proyek tersebut menyebabkan alat permainan edukatif digunakan di seluruh wilayah Indonesia (Anggani Sudono, 2000: 28). Adapun alat permainan itu sendiri adalah semua alat bermain yang dapat digunakan oleh anak untuk memenuhi bermainnya

dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padananya, merangkai, membentuk, mengetok, menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya (Anggani Sudono, 2000: 7).

Alat Permainan Edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Mayke S. Tedjasaputra, 81: 2005). Menurut Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia (PADU) Depdiknas (2003) alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan

untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Terdapat berbagai macam definisi alat permainan edukatif, secara sederhana alat permainan edukatif merupakan media pembelajaran berupa alat permainan yang sengaja dibuat dan ditujukan untuk kebutuhan pendidikan guna memenuhi kebutuhan belajar.

Alat permainan edukatif memiliki beberapa tujuan yang ingin di capai, adapun tujuan alat permainan edukatif adalah untuk memperjelas materi yang diberikan, memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dan memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Pada umumnya alat permainan tidak dikembangkan satu jenis saja, berdasarkan aneka ragam alat permainan edukatif yang ada, tentunya awal mula adanya alat permainan edukatif pun beragam variasinya. Para tokoh alat permainan edukatif di negara-negara maju telah terlebih dahulu mengembangkan berbagai alat permainan edukatif, meskipun tidak menutup kemungkinan terdapat modifikisasi jenis alat permainan edukatif yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan setempat. Para tokoh ahli yang telah mengembangkan alat permainan edukatif diantaranya adalah kakak beradik Elizabeth Peabody dengan alat permainan edukatif untuk kemampuan berbahasa, Dr.Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri, George Cruissenaire menciptakan

balok *Cruissenaire* untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, Frobel dengan alat permainan edukatif *Balok Blockdoss* yang digunakan untuk melatih motorik dan daya nalar anak (Rudy Budiman, 2014: 13-18) dan masih banyak lagi tokoh-tokoh ahli yang menciptakan maupun mengembangkan alat permainan edukatif.

Secara umum alat permainan edukatif digunakan untuk anak-anak, banyak lembaga formal maupun informal di indonesia menggunakan alat permainan edukatif untuk menunjang proses belajar dan pengembangan peserta didik, di indonesia sendiri pendidikan dilaksanakan sejak anak usia dini, anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa yang memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan suatu bangsa. Suatu bangsa dapat memiliki generasi penerus yang berwawasan luas, baik dalam bidang akademik, cerdas sosial, emosional serta spiritualnya apabila terpenuhinya pelayanan pendidikan serta didukung dengan sarana dan prasarana yang tercukupi seperti halnya tersedianya media pembelajaran berupa Alat Permainan Edukatif (APE).

Di era modern seperti sekarang ini, untuk mencukupi alat permainan edukatif bukan hal yang sukar, karena berbagai pengrajin alat permainan edukatif mulai mengembangkan alat permainan edukatif dan diperjual belikan secara luas. Seperti halnya Mataram Indah yang membuat dan memasarkan alat permainan edukatif buatanya hampir ke seluruh penjuru indonesia. Mataram Indah adalah pengrajin alat permainan edukatif yang terletak di Yogyakarta. Berbagai macam dan bentuk alat permainan edukatif buatan mataram indah telah dipasarkan secara luas dan digunakan

untuk memenuhi kebutuhan belajar anak. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di Mataram Indah, diketahui bahwa tidak semua alat permainan edukatif buatan Mataram Indah. Adapun alat permainan edukatif buatan Mataram Indah hanyalah yang terbuat dari MDF, kayu dowl (kayu berbentuk silinder) dan triplek. Meskipun bahan utama yang digunakan oleh Mataram Indah adalah MDF, kayu dowl dan triplek masih terdapat alat permainan edukatif dari distributor lain yang menggunakan bahan yang sama. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti, diketahui alat permainan edukatif yang sebagian besar merupakan buatan Mataram Indah adalah alat permainan edukatif sudut agama.

Mataram Indah telah berdiri sejak tahun 1972 hingga sekarang. Selama berdirinya Mataram Indah alat permainan edukatif sudut agama tidak berubah model atau bentuk, hanya terdapat sedikit perbaikan berdasarkan kritik dari konsumen. Selain itu belum pernah dilakukan evaluasi terhadap alat permainan edukatif. Padahal diketahui bahwa pembuatan alat permainan edukatif tidak bisa dibuat secara asal-asalan, terdapat beberapa syarat pembuatan alat permainan edukatif yang harus terpenuhi dalam pembuatan alat permainan edukatif. Syarat pembuatan alat permainan edukatif tersebut adalah syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika. Ketiga syarat tersebut wajib ada dalam suatu alat permainan edukatif guna memaksimalkan penggunaan alat permainan edukatif pada proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian evaluatif dengan pendekatan kualitatif.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Mataram Indah yang terletak di Jl. Kadipaten Kulon KP 1 No 308, Yogyakarta 55132 dan Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai Desember (2016).

Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto (2005: 88-89) adalah segala hal yang dapat berupa orang, benda, proses, tempat, dan kegiatan yang dipermasalahkan dalam penelitian. Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah alat permainan edukatif sudut agama di Mataram Indah Yogyakarta, akan tetapi penelitian ini butuh bantuan dari beberapa pihak subjek hidup dalam proses pengumpulan data, subjek hidup yang dimaksud adalah pemilik pengrajin alat permainan edukatif Mataram Indah. Pengambilan subjek penelitian ini dimaksudkan untuk menggali informasi sebanyak mungkin dan menjawab rumusan dan tujuan penelitian yang akan dilakukan.

Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 61), adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini variabel penelitiannya adalah variabel tunggal atau hanya terdapat satu variabel saja, yaitu alat

permainan edukatif sudut agama di Mataram Indah Yogyakarta.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara, observasi dan dokumentasi.

Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013:148), Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi, panduan wawancara dan *checklist*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik analisis data Miles and Huberman. . Aktivitas dalam teknik analisis data model Milles dan Huberman ini antara lain reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display data*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion drawing/verification*)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan jenis evaluatif dengan pendekatan kualitatif.

Gambaran umum alat permainan edukatif sudut agama di Mataram Indah Yogyakarta menjabarkan tentang sejarah berdirinya Mataram Indah, alasan memproduksi alat permainan edukatif, bahan-bahan serta peralatan yang digunakan dalam membuat alat permainan edukatif.

Hasil penelitian ini terdiri dari tingkat pemenuhan alat permainan edukatif sudut agama berdasarkan standar yang telah ditentukan. Standar tersebut adalah syarat pembuatan alat permainan edukatif, yaitu: syarat edukatif, syarat teknis dan syarat estetika.

Berdasarkan pada hasil wawancara dengan pengelola mataram indah serta karyawan, dijelaskan bahwa Mataram Indah Yogyakarta memproduksi alat permainan edukatif karena kebutuhan mengajar ibu Nur Rohmah di Taman Kanak-kanak, dimana profesi ibu Nur Rohmah sendiri adalah sebagai tenaga pengajar di salah satu Taman kanak-kanak di Yogyakarta serta aktivis dalam Ikatan Guru Taman kanak-kanak Indonesia (IGTKI). Selain sebagai kebutuhan mengajar, pembuatan alat permainan edukatif di Mataram Indah yogyakarta juga karena dorongan dari rekan-rekan aktivis IGTKI yang tertarik dengan alat permainan edukatif dan mendukung pembuatan alat permainan edukatif sebagai media bantu mengajar. Saat ini pemasarana alat permainan edukatif Mataram Indah Yogyakarta tidak sebatas di Yogyakarta saja, melainkan telah meluas hingga penjuru Indonesia

Sejak berdirinya Mataram Indah yogyakarta pada tahun 1972 hingga sekarang, banyak macam alat permainan edukatif yang diproduksi Mataram Indah Yogyakarta, namun pada penelitian kali ini difokuskan pada alat permainan edukatif sudut agama dan asli buatan Mataram indah Yogyakarta. Karena tidak semua alat permainan edukatif asli buatan Mataram Indah, sebagian terdapat pula alat permainan edukatif yang didistribusikan dari toko lain dan dipasarkan kembali.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, alat permainan edukatif belum memenuhi seluruh syarat pembuatan alat permainan permainan edukatif, terutama pada syarat teknis dan syarat estetika. Pada syarat teknis sebagian besar alat permainan edukatif belum memenuhi syarat keamanan, keawetan dan kemudahan dalam pemakaian. Pada syarat estetika sebagian besar alat permainan edukatif sudut agama belum memenuhi syarat bentuk yang elastis dan ringan. Sedangkan pada syarat edukatif, alat permainan edukatif sudut agama telah memenuhi syarat tersebut sesuai dengan standar yang telah ditentukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bagian sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan mengenai pemenuhan syarat pembuatan alat permainan edukatif di Mataram Indah Yogyakarta adalah sebagai berikut:

Alat permainan edukatif sudut agama Mataram Indah Yogyakarta telah memenuhi syarat edukatif pembuatan alat permainan edukatif karena telah sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Alat permainan edukatif sudut agama Mataram Indah Yogyakarta belum memenuhi syarat teknis pembuatan alat permainan edukatif, terutama sebagian besar pada syarat keamanan, keawetan dan kemudahan dalam pemakaian. Syarat yang terakhir adalah syarat estetika pembuatan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif sudut agama Mataram Indah Yogyakarta belum memenuhi syarat estetika pembuatan alat

permainan edukatif terutama pada syarat estetika bentuk yang elastis dan ringan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian mengenai pemenuhan syarat pembuatan alat permainan edukatif sudut agama di Mataram Indah Yogyakarta, maka penulis dapat mengemukakan beberapa saran yang sekiranya dapat dijadikan masukan dan pertimbangan kepada pihak-pihak yang bersangkutan. Beberapa saran tersebut adalah:

1. Mataram Indah Yogyakarta sebaiknya meningkatkan pemenuhan syarat pembuatan alat permainan edukatif. Hal tersebut supaya alat permainan edukatif sudut agama dapat lebih optimal dan dapat lebih mendekati atau sesuai dengan syarat pembuatan alat permainan edukatif yang diberlakukan.
2. Perlu dilakukan penelitian yang lebih dalam dan lengkap lagi mengenai pemenuhan syarat pembuatan alat permainan edukatif dengan mengevaluasi seluruh alat permainan edukatif mataram indah yogyakarta, karena penelitian ini hanya sebatas evaluasi alat permainan edukatif sudut agama saja.
3. Akan lebih baik apabila dilakukan penelitian yang lain, baik evaluasi atau bukan evaluasi mengetahui komponen pendidikan yang lainnya, misalnya materi yang terkandung dalam alat permainan edukatif, efektifitas penggunaan alat permainan edukatif mataram indah,

kesesuaian materi dengan alat permainan edukatif yang dibuat dan lain sebagainya.

4. Mataram Indah Yogyakarta sebaiknya memiliki profil yang memuat visi, misi dan struktur organisasi sehingga dapat diketahui dengan jelas tujuan pembuatan alat permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

Anggani Sudono. (2000). *Sumber belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta : Depdiknas.

Direktorat Pendidikan Anak Dini Usia. (2003). *Pembuatan dan Penggunaan APE (Alat Permainan Edukatif) Anak Usia 3-6 Tahun*. Jakarta : Depdiknas.

Rudi Budiman (2014). *Kreativitas Melalui Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Diakses dari https://www.google.co.id/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiQ5rrq_rjQAhULso8KHb3VCcEQFggcMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.ktiguru.net%2Ffile.php%2F1%2Fmoddata%2Fdata%2F3%2F9%2F102%2FKreativitas_Melalui_Pembuatan_APE.pdf&usg=AFQjCNEj_TDrR-F8WkSBZ3PjS4YgeOgclw. Diunduh pada tanggal 21 September 2016, Jam 14.30. WIB.

Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.