

## **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BONEKA JARI BUAH UNTUK MEMOTIVASI BICARA PESERTA DIDIK TK**

**Ratna Anindita**  
**FIP/ Universitas Negeri Yogyakarta**  
**e-mail: ratnaanindita.ra@gmail.com**

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menghasilkan alat permainan edukatif boneka jari buah (BORAH) yang layak digunakan untuk memotivasi bicara peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan Sugiyono yang diadopsi dari Borg & Gall. Data hasil angket ahli dianalisis dengan konversi skala 4 dan observasi peserta didik dianalisis dengan konversi skala 1 dan dapat disimpulkan dari penelitian ini bahwa APE BORAH yang telah divalidasi oleh ahli media pada tahap akhir mendapat rata-rata skor 4 dengan kategori sangat baik dan pada validasi materi tahap akhir oleh ahli materi mendapat rata-rata skor 4 dengan kategori sangat baik pula serta ketika dilakukan uji coba produk dengan 5 peserta didik mendapat rata-rata skor 1 dengan kategori layak dan uji coba pemakaian dengan 15 peserta didik mendapat rata-rata skor 1 dengan kategori layak. Hasil penelitian pada penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa APE BORAH yang dihasilkan layak digunakan untuk memotivasi bicara peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman.

***Kata kunci: alat permainan edukatif, APE, bicara, anak usia TK B.***

## ***DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME TOOLS FRUIT FINGER PUPPETS FOR MOTIVATE STUDENTS OF KINDERGARTEN TO SPEAK***

### ***Abstract***

*This study aims to produce an educational game tools of fruit finger puppets (BORAH) that is suitable to motivate group B students to speak in TK Kanisius Klepu Minggir Sleman. This research uses Sugiyono's research and development model adopted from Borg & Gall. Experimental questionnaire data were analyzed by scale-4 conversion and students observation was analyzed with scale-1 conversion and can be concluded from this research that APE BORAH has been validated by media experts in the final stage achieved the average score of 4 with very good category and on material validation the final stage by the material expert achieved an average score of 4 with a very good category as well as when tested the product with 5 students achieved an average score of 1 with a decent category and trial usage with 15 students got an average score of 1 with category is feasible. The results of research on this development research indicate that APE BORAH is feasible to be used to motivate group B students to speak in TK Kanisius Klepu Minggir Sleman.*

***Keyword: educational game tools, APE, speak, students of kindergarten group B.***

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses berkesinambungan sepanjang jalannya kehidupan seorang individu. Menurut Sidharto (2013: 142), pendidikan bukan hanya melulu berbicara tentang bangku sekolah ataupun perkuliahan yang terbatas pada dimensi ruang semata. Pendidikan adalah proses pengenalan hal-hal dasar yang membentuk seorang individu untuk memiliki kemampuan dasar dan mampu mengembangkannya menjadi kemampuan-kemampuan lain seiring berjalannya waktu (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Salah satu tahapan terpenting dalam dunia pendidikan adalah masa-masa awal kehidupan seorang manusia. Siswoyo (2013: 49) berpendapat bahwa betapa pentingnya pembinaan lingkungan keluarga dalam interaksinya terhadap anak sehingga membentuk lingkungan belajar awal yang kondusif dan efektif. Suhartin (1982: 3) mengemukakan bahwa pendidikan pada tahap awal kehidupan manusia merupakan sebuah dasar dan pondasi yang sangat menentukan proses pendidikan selanjutnya. Dari beberapa pendapat di atas terlihat bahwa penting sekali memberikan perhatian yang besar terhadap pendidikan awal bagi seorang individu.

Pendidikan pada usia-usia awal seorang individu familiar disebut dengan istilah pendidikan anak usia dini (PAUD). Usia dini merupakan usia dimana pertumbuhan anak sedang berada pada masa yang sangat penting dan menentukan dalam hidupnya di masa depan. Menurut Izzaty, dkk., (2013: 85-86), pada tahap usia dini disebut dengan masa keemasan, karena seorang individu memiliki kapasitas maksimal untuk menangkap berbagai hal dan mempelajari segala yang ia terima dari dunia luar. Oleh karena itu berbagai upaya dilakukan oleh banyak pihak baik orang tua ataupun guru untuk mengoptimalkan perkembangan anak dari berbagai aspek.

Salah satu aspek yang menjadi perhatian khusus dalam PAUD adalah

aspek bahasa. Kemampuan berbahasa atau berbicara merupakan keterampilan mutlak yang harus dikembangkan dalam masa-masa usia awal seorang individu. Menurut Izzaty, dkk., (2013: 89), kemampuan berbicara merupakan bekal bagi seorang anak untuk dapat berkomunikasi dengan dunia luar. Dapat dibayangkan apabila seorang anak yang tidak pernah dilatih berbicara dan ditekankan interaksinya, maka anak tersebut akan menjadi pribadi yang kesulitan berkomunikasi apalagi bersosialisasi (Effendy, 2003: 28).

Dalam proses pembelajaran PAUD terutama dalam mengembangkan kemampuan berbicara, guru perlu menerapkan metode dan sumber belajar yang tepat. Menurut Degeng (2013: 16), metode dan sumber belajar yang tepat akan memberikan hasil belajar yang signifikan bagi peserta didik. Senada dengan hal tersebut, Budiningsih (2003: 21) mengemukakan bahwa menurut Piaget, anak usia dini sangat memerlukan kemampuan berbicara dalam mengembangkan konsep belajarnya, dan hal tersebut perlu dibantu oleh guru dan sumber belajar yang lain. Selain guru dan sumber belajar, interaksi sosial juga mengambil peran besar dalam perkembangan kemampuan bicara anak. Menurut Yusuf (2010: 30), melalui percakapan sederhana dan proses bermain, anak-anak akan saling mempelajari mengenai ekspresi, kosa kata baru, dan intonasi berbicara. Jadi sangat penting sekali memfasilitasi proses pembelajaran di PAUD dengan maksimal terutama dalam mengembangkan kemampuan berbicara.

Ada banyak sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di PAUD. Salah satu yang paling efektif untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak adalah media pembelajaran atau lebih familiar dengan Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Ernawati (2015: 112), APE berupa boneka jari mampu mengembangkan kemampuan berbicara anak dan meningkatkan interaksi

sosial. Senada dengan pendapat tersebut Lie (1997: 111), mengemukakan bahwa penggunaan boneka jari akan mendorong anak untuk saling bercerita atau memainkan tokoh tertentu. Melalui boneka jari juga, anak-anak dilatih untuk percaya diri dan secara bertahap kemampuan berbicara anak akan terus berkembang karena semakin banyak menemukan kosakata baru. Dari sisi guru juga akan lebih mudah mengembangkan kemampuan berbicara anak karena pada dasarnya anak usia dini senang mendengarkan cerita, apalagi saat ada alat peraga yang menarik di depannya (Izzaty, dkk., 2013: 91).

Berdasarkan pengamatan dan wawancara terkait praktek pembelajaran di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman, pengembangan kemampuan berbicara di kelompok B masih belum maksimal. Ditemukan banyak peserta didik yang masih kesulitan serta kurang percaya diri dalam berbicara dan perlu bimbingan atau tuntunan oleh guru. Hal ini terlihat ketika anak-anak diminta guru untuk berbicara ataupun menjawab pertanyaan dari guru, anak cenderung diam ataupun menjawab seperlunya saja dengan malu-malu dan keraguan. Dalam proses pembelajaran khususnya dalam aspek bahasa, guru biasanya menggunakan buku cerita dan jarang menggunakan media atau alat yang lain sehingga kurang bervariasi. APE yang terdapat di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman dapat dikatakan cukup banyak, akan tetapi APE belum tersedia APE berupa boneka jari. Berdasarkan pertimbangan di atas, maka penelitian ini perlu dilakukan untuk peserta didik kelompok B di TK Kanisius Minggir.

Penggunaan boneka jari dinilai tepat digunakan oleh peserta didik TK kelompok B karena bentuknya menarik dan dapat dimainkan secara langsung baik oleh guru maupun oleh peserta didik untuk melatih dan memotivasi bicara. Selain itu para ahli sering pula menggunakan boneka untuk anak-anak yang memiliki masalah bicara atau komunikasi (Dhieni, 2005:9.16). Boneka jari adalah boneka yang dimainkan

menggunakan jari-jari tangan dan dengan berbagai macam bentuk. APE boneka jari ini sangat menarik bagi peserta didik usia taman kanak-kanak yang masih dalam masa bermain dan belajar sehingga dapat digunakan untuk memotivasi kemampuan berbicara anak

Boneka jari sebagai alat permainan edukatif memiliki berbagai manfaat yang berguna untuk peserta didik khususnya pada usia TK atau usia dini. Menurut Novianti dkk (2015), manfaat boneka jari adalah mengasah keterampilan motorik halus peserta didik. Boneka jari dimainkan dengan cara becakap-cakap sambil menggerak-gerakkan jari supaya boneka tersebut nampak hidup, pergerakan pada jari-jari tersebutlah yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus peserta didik, kemudian meningkatkan keterampilan berbahasa. Ketika bercakap-cakap ataupun bercerita menggunakan boneka jari, peserta didik akan berlatih untuk berinteraksi dengan boneka-boneka tersebut sehingga peserta didik akan berlatih menyusun kata ataupun kalimat dan berlatih bercakap-cakap dengan lawan bicaranya, sehingga kemampuan berbahasa atau bicara peserta didik dapat terasah dan terlatih dengan cara yang menyenangkan, manfaat berikutnya yaitu meningkatkan keterampilan sosial. Boneka jari dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga peserta didik akan bersma-sama menyusun skenario untuk bermain. Dengan bermain bersama, maka peserta didik akan terbiasa bersosialisasi dengan teman lain dan akan membiasakan anak untuk memiliki jiwa sosial, dan yang terakhir adalah melatih kemandirian. Sebuah mainan termasuk boneka jari merupakan sebuah benda yang butuh perawatan, oleh karena itu dengan adanya boneka jari anak akan belajar untuk merawat mainan sehingga tidak rusak dan tidak berceceran karena ukurannya yang relatif kecil.

Alat permainan edukatif atau yang biasa dikenal dengan APE merupakan alat permainan yang biasa dan selalu ada di sekolah khususnya Taman Kanak-kanak.

permainan ini biasanya digunakan untuk meningkatkan aspek perkembangan peserta didik baik dari aspek bahasa, motorik, kognitif, sosial emosional, dan aspek yang lainnya (Zaman, 2010:63). Sesuai dengan kegunaan APE yang dikemukakan oleh Zaman, pengertian APE menurut Sugianto, T (Eliyawati, 2005:62) adalah APE merupakan alat permainan yang secara khusus dibuat untuk kepentingan dunia pendidikan. Selain pendapat tokoh di atas, Rolina dan Muhyidin (2014: 149) mengemukakan bahwa APE adalah alat permainan yang mempunyai nilai edukatif dan juga dapat digunakan untuk mengembangkan aspek serta kecerdasan peserta didik.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif atau APE merupakan alat permainan yang digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan peserta didik dan digunakan sebagai sarana pendidikan.

Membuat sebuah alat permainan edukatif tidak boleh sembarangan, pembuatan harus memperhatikan beberapa syarat demi menghasilkan alat permainan edukatif yang berkualitas bagi perkembangan peserta didik. Rolina dan Muhyidin (2014: 158-160) membagi syarat pembuatan APE menjadi dua yaitu syarat teknis dan syarat estetika. Syarat yang pertama adalah syarat teknis, syarat teknis berkaitan dengan pemilihan bahan, kualitas bahan, pemilihan warna, dan ketahanan bahan pada suhu tertentu. Syarat – syarat teknis yaitu APE dibuat sesuai dengan tujuan sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep, APE sebaiknya multiguna meskipun dibuat untuk suatu tujuan tertentu namun akan lebih baik jika APE tersebut dapat juga digunakan untuk tujuan pengembangan yang lainnya, APE dibuat memakai bahan yang mudah dan murah tidak menutup kemungkinan menggunakan bahan bekas atau daur ulang, APE tidak berbahaya ataupun mengandung unsur yang membahayakan

bagi anak seperti tajam berat dan mengandung racun, APE sebaiknya awet kuat serta tahan lama sehingga dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, mudah dipakai dan dapat mendorong anak untuk bereksperimen, dan dapat dipakai baik secara individual, kelompok, maupun klasikal. Syarat kedua adalah syarat estetika, persyaratan estetika meliputi keindahan tampilan luar alat permainan edukatif, sehingga diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk menggunakan APE tersebut. Syarat – syarat estetika yaitu bentuknya elastis dan ringan sehingga mudah dibawa dan menarik bagi peserta didik, APE tidak boleh terlalu besar atau terlalu kecil bagi peserta didik dan harus memiliki desain yang jelas, memiliki kombinasi warna yang serasi dan menarik bagi peserta didik, serta apabila APE bersuara maka suaranya harus jelas.

Selain Rolina dan Muhyidin yang menjelaskan syarat-syarat alat permainan edukatif, Departemen Pendidikan Nasional (2007: 6) juga menyampaikan beberapa persyaratan alat permainan edukatif, yaitu mengandung nilai pendidikan sehingga dapat meningkatkan kecerdasan peserta didik serta mengembangkan aspek perkembangan peserta didik, alat permainan edukatif sebaiknya tidak berbahaya saat digunakan oleh peserta didik, tampilan fisik APE perlu diperhatikan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keinginan peserta didik untuk memainkannya, sesuai dengan minat dan perkembangan peserta didik supaya peserta didik dapat mudah memahami dan menggunakan APE tersebut, sederhana murah dan mudah didapatkan, awet tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya supaya dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama, ukuran dan bentuk sesuai dengan usia peserta didik agar peserta didik tidak kesulitan menggengam atau memegangnya selama APE tersebut dimainkan, dan berfungsi untuk

mengembangkan kemampuan peserta didik.

Sebuah alat permainan edukatif biasanya dilengkapi dengan buku panduan penggunaan. Buku panduan penggunaan tersebut berfungsi untuk membantu pengguna alat permainan edukatif dalam menggunakan alat atau APE tersebut. Sama seperti produk alat permainan edukatif, di dalam pembuatan buku panduan penggunaan juga perlu memperhatikan komponen-komponennya supaya menghasilkan buku panduan penggunaan yang berkualitas, seperti yang dikemukakan Majid (2008: 174) komponen yang perlu diperhatikan mencakup petunjuk belajar (petunjuk siswa/ guru), kompetensi yang akan dicapai, informasi pendukung, latihan-latihan, petunjuk kerja dan evaluasi.

Dapat dilihat paparan di atas, untuk mencapai tujuan tersebut ada banyak hal yang harus diperhatikan. Hal tersebut sesuai pernyataan Tim Puslitjaknov (2008: 12) yang menyatakan bahwa sebuah produk pembelajaran dapat dikatakan baik apabila memenuhi dua kriteria, kriteria tersebut adalah kriteria pembelajaran (*instructional criteria*), dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

Kriteria pembelajaran dapat dicapai dengan memperhatikan pengolahan pesan yang disampaikan dalam buku panduan penggunaan ini sesuai dengan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran menurut Flemming dan Levie (dalam Budiningsih 2003: 119), meliputi kesiapan dan motivasi (*readiness and motivation*), penggunaan alat pemusat perhatian (*attention directing devices*), partisipasi aktif siswa (*student's active participation*), perulangan (*repetition*), dan umpan balik (*feedback*). Kriteria penampilan dapat dicapai dengan memperhatikan komponen buku panduan penggunaan yang didalamnya merupakan gabungan dari komponen media grafis dan media cetak. Santyasa (2007), dan Sudjana (2013) menjabarkan sebagai berikut; komponen media grafis meliputi komponen-komponen: titik, garis, bidang,

bentuk, warna, ruang dan tekstur. Komponen media cetak meliputi: Konsistensi, konsistensi merupakan unsur yang penting dalam kegiatan merancang isi dari media pembelajaran cetak yang biasanya terlihat pada bagian format halaman, format sampul, sehingga pengaplikasiannya cenderung pada hal-hal terkait spasi antar paragraf, kalimat, judul sampul dan teks utama, format terkait dengan aturan penggunaan kolom teks, organisasi yang berhubungan dengan penataan bab dan informasi lainnya yang terkait dengan isi materi yang ada dalam media cetak, dan daya tarik dengan tujuan menghindarkan pembaca bosan dengan yang mereka pelajari.

## **METODE**

Penelitian produk ini menggunakan pendekatan Research and Development atau penelitian pengembangan Sugiyono yang diadopsi dari Borg & Gall.

Prosedur dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan Sugiyono yang diadopsi dari Borg & Gall yang meliputi 9 dari 10 langkah yang ada, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk.

Penelitian ini dilakukan di TK Kanisius Klepu Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman pada bulan Mei 2018.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B TK Kanisius Klepu Minggir Sleman. Uji coba produk dengan 5 peserta didik dan uji coba pemakaian dengan 15 peserta didik.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara guru dan peserta didik, dokumentasi, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan observasi pada peserta didik.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli alat permainan edukatif dan ahli

materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli alat permainan edukatif akan diperoleh tanggapan berupa kritik dan saran untuk dilakukan revisi, kemudian dari ahli media dan ahli materi akan didapatkan data yang akan diolah menggunakan teknik rerata.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan observasi awal dengan cara observasi di dalam kelas ketika sedang dalam proses pembelajaran dan juga melalui wawancara kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan observasi dan wawancara diketahui dalam kegiatan pembelajaran ditemukan bahwa peserta didik kelompok B TK Kanisius Klepu Minggir Sleman sedang berada dalam perkembangan bahasa dan sedang belajar banyak kosakata baru akan tetapi masih banyak peserta didik yang masih ragu dan malu ketika diminta untuk berbicara atau bercerita. Dalam proses pembelajaran, guru biasanya menggunakan LKA serta ketika bercerita guru menggunakan buku cerita dan sangat jarang menggunakan bantuan media atau alat permainan edukatif. Hal ini disebabkan karena ketersediaan alat permainan edukatif pembelajaran yang masih minim di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman. Sementara itu Alat Permainan Edukatif sangat dibutuhkan di dalam kegiatan pembelajaran terlebih untuk peserta didik yang duduk di bangku taman kanak-kanak, karena akan membantu menarik minat peserta didik ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, peneliti merumuskan masalah dan kemudian menentukan solusi yaitu dengan mengembangkan alat permainan edukatif boneka jari berbentuk buah untuk memotivasi bicara peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman.

Pengumpulan data berdasarkan data analisis kebutuhan yang dilakukan diperoleh hasil bahwa peserta didik membutuhkan media atau alat permainan edukatif yang dapat memotivasi berbicara sehingga peserta didik dapat termotivasi untuk berbicara tanpa malu dan ragu. Selain itu dengan adanya alat permainan edukatif dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Adapun materi yang dikembangkan dalam alat permainan edukatif boneka jari buah dijabarkan dalam kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajarannya. Kompetensi dasarnya adalah memahami bahasa ekspresif (KD 3.11) dan Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (KD 4.11), kemudian untuk indikator yaitu anak dapat berkomunikasi secara lisan, anak dapat memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, anak dapat melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan. Dan yang terakhir adalah tujuan pembelajaran, yaitu anak dapat berkomunikasi secara lisan melalui Alat Permainan Edukatif Boneka Jari Buah, anak dapat memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain dengan menggunakan boneka jari buah dan anak dapat melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan menggunakan boneka jari buah.

Pada tahap ini desain produk dibuat dan dikembangkan. Desain produk ini mencakup boneka jari, buku panduan penggunaan, dan kotak penyimpanan APE BORAH. Hasil dari desain pengembangan alat permainan edukatif ini meliputi boneka jari buah yang terdiri dari boneka jari mangga, apel, jeruk, nanas, pisang, semangka, melon, dan strawberry, buku panduan penggunaan yang di dalamnya berisi daftar isi, mengenal BORAH, anggota BORAH, tujuan dan jaban materi BORAH, cara perawatan BORAH, langkah penggunaan BORAH, contoh cerita BORAH, serta profil pengembang BORAH. Kemudian desain yang terakhir adalah kotak penyimpanan produk.

Produk awal berupa alat permainan edukatif boneka jari buah kemudian dilakukan validasi kepada ahli media yaitu dosen Teknologi Pendidikan dan ahli materi Dosen Pendidikan Guru PAUD Universitas Negeri Yogyakarta. Validasi oleh ahli media tahap I mendapatkan rata-rata 3,6 (sangat baik dan layak), kemudian pada validasi oleh ahli media tahap II mendapatkan rata-rata 4 (sangat baik dan layak). Selanjutnya validasi oleh ahli materi tahap I mendapatkan rata-rata 3,6 (sangat baik dan layak), kemudian pada validasi oleh ahli media tahap II mendapatkan rata-rata 4 (sangat baik dan layak).

Setelah alat permainan edukatif boneka jari buah selesai dikembangkan, tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi terhadap media yang sudah dikembangkan oleh ahli media. Validasi ahli media memiliki tujuan untuk menilai alat permainan edukatif boneka jari buah yang dikembangkan dengan mengacu kepada beberapa aspek yang akan menjadi tolak ukur penilaian terhadap tingkat kelayakan alat permainan edukatif boneka jari buah. validasi media ini mencakup dua bagian yaitu boneka jari buah dan buku panduan penggunaan. Beberapa aspek yang termasuk ke dalam kriteria penilaian boneka jari buah yaitu aspek teknis dan aspek estetika, kemudian yang termasuk ke dalam kriteria penilaian buku panduan penggunaan yaitu aspek tampilan teks, aspek tampilan warna, aspek tampilan gambar, aspek tampilan layout, aspek tampilan fisik, dan aspek komponen.

Pada aspek teknis menilai tentang kesesuaian APE BORAH dengan tujuan pembelajaran, bahan pembuatan APE BORAH mudah didapatkan, bahan pembuatan APE BORAH aman digunakan oleh peserta didik, APE BORAH memiliki kualitas bahan yang awet, APE BORAH mudah dan praktis digunakan oleh peserta didik, APE BORAH dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan peserta didik (multiguna), APE BORAH dapat digunakan secara

individu maupun kelompok, desain APE BORAH sesuai dengan materi yang disampaikan. Kemudian pada aspek estetika yang dinilai adalah kesesuaian ukuran dan berat APE BORAH dengan karakteristik peserta didik, APE BORAH memiliki warna yang menarik, dan bentuk APE BORAH nampak realistis dan mendukung daya tangkap peserta didik.

Lalu pada aspek tampilan teks menilai tentang keterbacaan teks, jenis font yang digunakan, ukuran font. Pada aspek tampilan warna unsur yang dinilai adalah kesesuaian penggunaan warna pada teks, komposisi dan juga kombinasi warna. Pada aspek tampilan gambar, penilaian meliputi kesesuaian pemilihan gambar, kesatuan gambar dengan teks, kesatuan gambar dengan background, kualitas gambar, dan penempatan posisi gambar,

Aspek penilaian selanjutnya adalah aspek tampilan *layout*, unsur yang dinilai pada aspek ini adalah tata letak dan desain setiap halaman. Pada aspek tampilan fisik unsur yang dinilai adalah kualitas kertas yang digunakan, daya tarik modul pembelabuku panduan penggunaan, yang terakhir adalah aspek komponen, pada aspek ini yang dinilai adalah kejelasan isi buku panduan penggunaan, dan kelengkapan komponen buku panduan penggunaan.

Penilaian validasi ahli media dilakukan sebanyak dua tahap. Validasi ahli media ini dilaksanakan pada tanggal 18 Mei 2018 dan pada tanggal 19 Mei 2018 oleh ahli media yaitu Bapak Sungkono, M.Pd selaku dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Hasil validasi media tahap I menunjukkan bahwa masih ada beberapa komponen yang perlu untuk diperbaiki berdasarkan saran dari ahli media. Adapun saran dari ahli media pada validasi media tahap I ini adalah bentuk buah pir dan anggur perlu diperjelas, bentuk buah nanas perlu diperjelas, bentuk melon perlu disesuaikan dengan kemiripan aslinya dan buku petunjuk perlu dikemas kembali (isi dan kemasannya). Kemudian pada validasi

tahap II tidak ada komponen yang perlu direvisi.

Ketika alat permainan edukatif boneka jari buah selesai dikembangkan, kemudian tahapan selanjutnya yaitu melakukan validasi terhadap media yang sudah dikembangkan oleh ahli materi. Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk menilai alat permainan edukatif boneka jari buah yang dikembangkan dengan mengacu kepada beberapa aspek yang akan menjadi tolak ukur penilaian terhadap tingkat kelayakan alat permainan edukatif boneka jari buah. Aspek yang dinilai pada validasi oleh ahli materi ini adalah aspek kurikulum dan materi.

Aspek kurikulum menilai tentang kesesuaian buku panduan penggunaan APE BORAH dengan kurikulum 2013, kesesuaian buku panduan penggunaan APE BORAH dengan kompetensi dasar, kesesuaian buku panduan penggunaan APE BORAH dengan tujuan pembelajaran, dan kesesuaian buku panduan penggunaan APE BORAH dengan pencapaian perkembangan bahasa dalam menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif. Selanjutnya pada aspek materi penilaian meliputi materi yang disampaikan melalui APE BORAH sesuai dengan karakteristik peserta didik taman kanak-kanak kelompok B usia 5-6 tahun, materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum di taman kanak-kanak (keluasan materi), materi tentang nama buah dan percakapan dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, dan kesesuaian materi APE BORAH dengan kebutuhan untuk perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun.

Penilaian validasi ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Validasi ahli media ini dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2018 dan pada tanggal 17 Mei 2018 oleh ahli media yaitu Ibu Martha Christianti, M.Pd selaku dosen Pendidikan Anak Usia Dini. Hasil validasi materi tahap I menunjukkan bahwa masih ada beberapa komponen yang perlu untuk diperbaiki berdasarkan saran dari ahli

materi. Saran dari ahli materi pada validasi materi tahap I ini adalah Indikator tambahkan kata “anak dapat”, indikator harap lihat di STPPA, tujuan diperbaiki sesuai indikator, dan perbaiki langkah penggunaan media dalam buku panduan. Selanjutnya pada validasi tahap II tidak ada komponen yang perlu direvisi.

### ***Pembahasan***

Alat permainan edukatif boneka jari buah (BORAH) secara keseluruhan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk memotivasi bicara peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman sebagai subjek penelitian.

Validasi media dilakukan dengan 2 tahap. Pada tahap I mendapat rata – rata keseluruhan 3,6 dan masuk dalam kategori “Sangat Baik” serta memenuhi kategori konvensi “Layak”. Meski telah memenuhi kategori layak namun masih ada beberapa saran yang diberikan oleh ahli media dan terdapat 9 dari 28 indikator yang memperoleh skor 3 atau masuk dalam kategori baik hal ini disebabkan karena masih ada beberapa bentuk boneka jari buah yang belum seperti aslinya, serta isi dan kemasan dari buku panduan yang perlu dikemas kembali. Pada tahap I ini peneliti mengubah sedikit bentuk beberapa boneka supaya lebih mirip aslinya dan memperbaiki kemasan serta isi buku panduan penggunaan. Setelah dilakukan perbaikan, pada validasi media tahap II rata – rata keseluruhan meningkat menjadi 4 dan masuk dalam kategori “Sangat Baik” serta memenuhi kategori konvensi “Layak”. Boneka jari yang sebelumnya belum terlihat seperti aslinya sudah nampak lebih mirip seperti aslinya seperti pada buah pir yang sebelumnya berbentuk lonjong setelah direvisi menjadi lebih bulat, kemudian buah anggur yang sebelumnya belum terlihat seperti bentuk buah anggur menjadi lebih mirip setelah

ditambahkan bulatan-bulatan kecil pada bagian depannya, lalu buah nenas yang sebelumnya baru terdapat garis pada bagian depan dan kurang memperlihatkan duri nenas setelah direvisi ditambahkan beberapa jahitan yang menyerupai duri pada buah nenas sehingga nampak lebih mirip, dan buah yang terakhir yaitu buah melon yang sebelumnya masih sedikit gepeng ditambahkan dakron sehingga lebih bulat dan lebih mirip dengan aslinya. Desain boneka jari yang harus jelas ini sesuai dengan pendapat Rolina dan Muhyidin (2014: 158-160) yang mengemukakan bahwa salah satu syarat estetika alat permainan boneka jari ukurannya harus serasi dan harus memiliki desain yang jelas. Selain perubahan pada boneka jari, perubahan juga dilakukan pada buku petunjuk penggunaan. Setelah dilakukan revisi, komponen buku panduan penggunaan menjadi lebih sederhana dan mudah untuk dipahami, kemudian KD Indikator dan tujuan pembelajaran yang awalnya berada pada halaman yang berbeda dijadikan kedalam satu halaman sehingga lebih mudah untuk dilihat dan dimengerti, dan yang terakhir adalah penggunaan warna teks yang sebelumnya kurang tajam diubah menjadi lebih tajam agar lebih mudah dibaca. Pada tahap validasi media tahap II ini, ahli media menyatakan bahwa APE BORAH sudah layak dan dapat diuji coba pada peserta didik.

Selain validasi media, terdapat validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan dengan 2 tahap. Pada validasi materi tahap I, mendapat rata-rata keseluruhan 3,6 dan masuk dalam kategori “Sangat Baik” dan memenuhi kategori konvensi “Layak”. Meski telah memenuhi kategori layak namun masih ada beberapa saran yang diberikan oleh ahli materi dan terdapat 3 dari 9 indikator yang memperoleh skor 3 atau masuk dalam kategori baik hal ini disebabkan karena indikator sesuai STPPA dan tujuan pembelajaran belum sesuai indikator, serta langkah penggunaan yang ada dalam buku

panduan masih perlu perbaikan. Pada tahap ini peneliti memperbaiki indikator sehingga sesuai dengan STPPA dan menambahkan kalimat “anak dapat” pada indikator tersebut serta menyesuaikan tujuan pembelajaran dengan indikator yang telah dibuat, dan yang terakhir adalah menambahkan sebuah kalimat pada langkah penggunaan nomor 3 sehingga langkah-langkah yang disampaikan menjadi lebih jelas, yakni sebelum dilakukan revisi, langkah ketiga adalah “guru bercerita menggunakan boneka jari buah yang diletakkan pada jari tangan” kemudian setelah dilakukan revisi, langkah ketiga menjadi “guru bercerita menggunakan boneka jari buah yang diletakkan pada jari tangan. Cerita dapat diambil dari contoh cerita atau guru dapat mengembangkannya sendiri”. Setelah dilakukan perbaikan, pada validasi media tahap II rata – rata keseluruhan meningkat menjadi 4 dan masuk dalam kategori “Sangat Baik” serta memenuhi kategori konvensi “Layak”. Pada tahap validasi media tahap II ini, ahli materi menyatakan bahwa APE BORAH sudah layak dan dapat diuji coba pada peserta didik.

Setelah produk alat permainan edukatif boneka jari buah dinyatakan layak digunakan, kemudian dilakukan uji coba produk dengan subjek 5 peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman. Dhieni (2005) mengemukakan bahwa para ahli sering menggunakan boneka untuk anak-anak yang memiliki masalah bicara atau komunikasi. Berdasarkan uji coba produk yang dilakukan, didapatkan rata – rata keseluruhan dengan nilai skor 1 dengan kategori “layak” dan dapat diujicobakan pemakaian dengan jumlah peserta didik lebih banyak. Pada pelaksanaan uji coba produk peserta didik sangat bersemangat saat menggunakan boneka jari buah dan tidak tampak kesulitan ketika menggunakannya. Didalam uji coba produk ini tidak terdapat kritik dan saran baik dari guru maupun peserta didik sendiri.

Setelah produk dinyatakan layak dalam uji coba produk, kemudian uji coba kembali dilakukan yaitu uji coba pemakaian Uji coba pemakaian dilakukan dengan jumlah peserta didik 15 orang dan mendapatkan rata – rata keseluruhan dengan nilai skor 1 dengan kategori “layak”. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan serta hasil validasi dari ahli media dan materi, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif boneka jari buah (BORAH) layak dan dapat di gunakan untuk memotivasi bicara peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman.

## **SIMPULAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan analisis kebutuhan alat permainan edukatif boneka jari buah untuk memotivasi bicara peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman yaitu peserta didik memerlukan media yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk lebih aktif dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbicara, menghasilkan alat permainan edukatif boneka jari buah yang layak digunakan untuk memotivasi bicara peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman melalui 9 tahapan analisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi produk I, uji coba produk, revisi produk II, uji coba pemakaian, revisi produk III, dan produk akhir berupa bahan boneka jari buah (BORAH), serta hasil validasi alat permainan edukatif boneka jari buah untuk memotivasi bicara peserta didik kelompok B di TK Kanisius Klepu Minggir Sleman memperoleh skor penilaian dari ahli media pada saat dilakukan validasi media dengan jumlah rata-rata keseluruhan 4 (sangat baik dan layak), penilaian dari ahli materi pada saat dilakukan validasi materi dengan jumlah rata-rata keseluruhan 4 (sangat baik dan layak), kemudian pada saat uji coba produk memperoleh rata – rata keseluruhan dengan nilai skor 1 (layak dan dapat memotivasi peserta didik), serta uji coba

pemakaian yang dilakukan mendapatkan rata – rata keseluruhan dengan nilai skor 1 (layak dan dapat memotivasi peserta didik).

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Budiningsih, C.A. (2003). *Desain pesan pembelajaran*. Yogyakarta: UNY.
- Daryanto.(2011). *Media pembelajaran*. Bandung. Satu Nusa.
- Degeng, S.N. (2013). *Ilmu pembelajaran*. Bandung: Aras Media.
- Dhieni, N. (2005). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. (2007). *Modul pembuatan dan penggunaan alat permainan edukatif anak usia 3-6 tahun*. Jakarta: Departemen Pendiidikan Nasional.
- Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Ditjen PDM, Depdiknas.
- Effendy, O.U. (2003). *Ilmu, teori, dan filsafat komunikasi*. Bandung: CA Publisher.
- Ernawati (2015). *Mengembangkan kemampuan berbicara melalui media boneka jari pada anak kelompok A TK PKK Salamrejo Kecamatan Binangun Kabupaten Blitar*. *Skripsi*. Kediri: UNP

- Izzaty, R.E., Suardiman, S.P., Purwandari, Y.A., dkk. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Lie, P. (1997). *Mengajar sekolah minggu yang kreatif*. Yogyakarta: Yayasan ANDI.
- Majid, A. (2008). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Novianti, R. dkk. t.t. *Manfaat boneka jari untuk balita*. Diambil pada tanggal 16 Februari 2018, pukul 21.00 WIB dari <http://www.katalogibu.com/mainan-balita/yuk-kenali-manfaat-boneka-jari-untuk-anak-berikut.html>.
- Rolina, N & Muhyidin. (2014). *Ensiklopedia pendidikan anak usia dini metode & media pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Santyasa, I. W. (2007). *Landasan konseptual media pembelajaran. Makalah*: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sidharto, S. (2013). *Pendidikan sepanjang hayat*. Yogyakarta: UNY Press.
- Siswoyo, D. *Arti pendidikan dan tantangan batas pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, N & Rifai, A. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suhartin, R.I. (1982). *Mengatasi kesulitan-kesulitan dalam pendidikan anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode penelitian pengembangan*. Jakarta: Pusat Penelitian.
- Yusuf, P.M. (2010). *Komunikasi instruksional, teori, dan praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaman, B. dkk. (2010). *Media dan sumber belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

#### **Biodata Penulis**

Ratna Anindita. Lahir di Sleman, 29 Juli 1996. Tinggal di Yogyakarta, tepatnya di dusun Minggir 2, Sendangagung, Minggir, Sleman, Yogyakarta. Pernah menempuh pendidikan formal di SD Daratan, Minggir, Sleman kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Godean dan lulus tahun 2011, kemudian pada tahun yang sama melanjutkan ke SMA Negeri 1 Sleman hingga lulus pada tahun 2014 sebelum akhirnya menempuh pendidikan Sarjana di Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Yogyakarta.