

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF WAYANG ULAR TANGGA  
(WALARTA) UNTUK PENGENALAN NILAI-NILAI KARAKTER**

***DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL TOYS WAYANG ULAR TANGGA (WALARTA)  
FOR INTRODUCTION OF VALUES CHARACTER***

Kristiyana Dewi Astutik  
Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta  
dewi.zinkqrizz@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta), mengetahui keefektifan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK Kelompok B. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 38 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah: menghasilkan alat permainan edukatif Walarta yang layak. Walartal layak digunakan untuk pengenalan nilai-nilai karakter berdasarkan hasil validasi dari ahli materi mendapat skor 44 dengan kategori baik dengan dan ahli media mendapat skor 46 dengan kategori sangat baik, uji coba awal mendapat skor 31,65 dengan kategori baik, uji coba lapangan mendapat skor 38,63 dengan kategori sangat baik. Walarta efektif untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B.

Kata kunci: *alat permainan edukatif, wayang ular tangga, nilai karakter*

**Abstract**

*This study was intended to produce and knowing appropriateness an instrument of gaming educative Wayang Ular Tangga (Walarta) decent , knowing effectiveness of an instrument of gaming educative Wayang Ular Tangga (Walarta) for the introduce values of the character in a child kindergarten group B. Type of this research is research and development by referring to model developed by Borg & Gall. A subject in this study as many as 38 children. Technique data collection used is quitionare, observation and interview. Data analysis used in this research is descriptive analysis quantitative. Result in this research and development is produced a proper Walarta. Walarta proper to introduce values character based on the results of validation by the material expert which gave scored 44 to good category and media experts scored 46 to very good category, early trial got scored 31,65 to good category, field trial got scored 38,63 to very good category. Walarta effective for the introduction of values character on child kindergarten group B.*

*Keywords: an instrument of gaming educational, wayang ular tangga, the value of a character*

**PENDAHULUAN**

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi yaitu aspek nilai agama dan moral. Perkembangan aspek nilai agama dan moral meliputi kemampuan mengenal nilai agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati, dan toleran terhadap agama lain (Permendikbud No. 137 Tahun 2014 lampiran 1 Standar Isi PAUD). Perkembangan aspek nilai agama erat kaitanya dengan karakter. Karakter perlu distimulasi

pada anak usia dini agar menjadi fondasi dan landasan dalam kehidupan anak. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang sesuai untuk anak dalam pengembangan nilai agama dan moral yaitu dengan menggunakan pembelajaran yang menggunakan prinsip belajar melalui bermain. Melalui bermain, diharapkan anak dapat mengenal nilai-nilai karakter melalui kegiatan yang menyenangkan sehingga mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) menggunakan prinsip belajar melalui bermain karena dunia anak adalah dunia

bermain. Freeman dan Munandar (Ismail, 2006: 11) juga menyebutkan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional anak. Saat kegiatan bermain anak menemukan dan mendapatkan pengalaman langsung untuk mengembangkan seluruh potensi anak. Dalam pelaksanaan prinsip belajar melalui bermain dalam pembelajaran anak usia dini hendaknya diimbangi dengan media yang menarik agar pembelajaran lebih optimal.

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. Khadijah (2015: 14) mengemukakan media pembelajaran adalah medium/perantara yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat membantu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya. Sebagai perantara yang digunakan dalam pembelajaran, media harus memperhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, karakteristik peserta didik, lingkungan pembelajaran sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Beberapa media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini diantaranya Lembar Kerja Anak (LKA), Alat Peraga Pembelajaran (APP), dan Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Muhyidin dkk (2010: 147-151) (1) Lembar Kerja Anak (LKA) merupakan lembar kerja bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain sesuai indikator dan tingkat pencapaian perkembangan yang telah ditetapkan dalam kegiatan belajar mengajar. (2) Alat Peraga Pembelajaran (APP) merupakan alat yang dipakai guru sebagai sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran. (3) Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif dan mengembangkan segala aspek dan kecerdasan anak. Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran menjadi jelas, efektif, menarik sehingga dapat membantu stimulasi perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, di empat Taman Kanak-kanak sudah melaksanakan pendidikan

karakter namun belum optimal karena pendidikan karakter belum menjadi fokus utama pembelajaran di kelas. Guru cenderung hanya mengenalkan nilai-nilai karakter saat apersepsi pada awal pembelajaran maupun evaluasi saat penutup sehingga dibutuhkan media yang tepat untuk mengenalkan nilai-nilai karakter tersebut saat proses pembelajaran. Dalam pembelajaran pengenalan nilai-nilai karakter hendaknya guru memfasilitasi peserta didik mengembangkan pengetahuan dan keterampilan anak dengan berbagai media pembelajaran agar pembelajaran menjadi bermakna dan menarik sehingga anak dapat belajar dengan optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru, dalam mengenalkan nilai-nilai karakter guru baru menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). LKA merupakan lembar kerja bagi anak untuk melakukan kegiatan bermain sesuai dengan indikator dan Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) yang telah ditetapkan dalam pembelajaran (Muhyidin, dkk., 2014: 147-148). LKA terbagi menjadi dua jenis yaitu LKA berupa hasil karya dan LKA murni. LKA murni yang digunakan berupa gambar karakter dan anak diminta untuk memberi tanda *check* (√) atau memberi warna pada gambar anak yang memiliki karakter baik namun media tersebut kurang variatif dalam hal ini guru kesulitan dalam mengembangkan media, guru juga mengakui bahwa tidak memiliki ide dan waktu untuk mengembangkan media yang cocok pada materi tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang variatif untuk pengenalan nilai-nilai karakter.

Setelah melakukan observasi pada pembelajaran di kelas dan wawancara dengan para pendidik, peneliti memberikan solusi berupa media pembelajaran berupa alat permainan edukatif yang lebih menarik bagi anak mengembangkan prinsip belajar melalui bermain sehingga anak akan memperoleh pengetahuan dan pengalaman langsung. Alat Permainan Edukatif (APE) yang akan dikembangkan berupa permainan ular tangga yang diberi nama oleh peneliti dengan nama Wayang Ular Tangga (Walarta). Wayang Ular Tangga (Walarta) adalah alat permainan edukatif yang memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung mengenai pengenalan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan Kurikulum 2013 bahwa pengembangan nilai agama dan moral serta sosial emosional

dilakukan melalui pembelajaran untuk mencapai pengetahuan, keterampilan, pembiasaan dan keteladanaan. Alat permainan edukatif Walarta ini menstimulasi lima nilai karakter menurut pendidikan karakter di Indonesia dan nilai karakter wayang pandawa. Wayang dipilih sebagai salah satu alat permainan edukatif karena wayang merupakan hal baru bagi anak sehingga diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan rasa ingin tahu yang tinggi anak untuk mengenal dan memainkan. Selain itu, Wayang merupakan bagian dari kearifan lokal yang menstimulasi cinta tanah air dan melestarikan budaya syariat dengan nilai-nilai edukasi yang dapat distimulasi kepada anak.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : (1) Bagaimana menghasilkan dan kelayakan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B?. (2) Bagaimana keefektifan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B?

## METODE PENELITIAN

### Model Pengembangan

Peneliti dalam proposal skripsi ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2015: 297) penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan tersebut merupakan hasil analisis kebutuhan subjek yang dilakukan peneliti. Sementara penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall (Setyosari, 2010: 194) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Sedangkan Sukmadinata (2010: 164) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

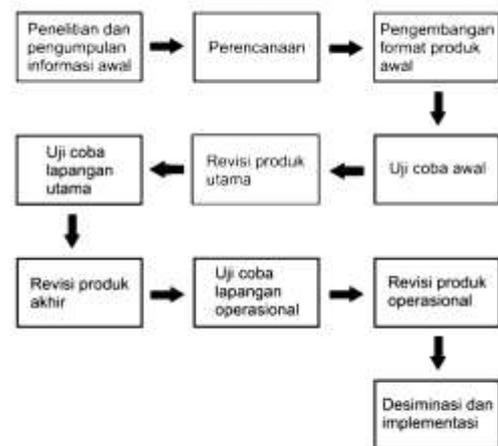
Tujuan dalam penelitian ini yaitu: (1) menghasilkan dan mengetahui kelayakan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B. (2) mengetahui keefektifan alat permainan edukatif Wayang

Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B. Produk alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) ini dikembangkan sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan dengan mengacu pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang telah diadaptasi dengan mengambil bagian yang sesuai dengan kebutuhan peneliti. Alat permainan edukatif Walarta memuat materi pengenalan nilai-nilai karakter melalui gambar wayang pandawa meliputi: Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa serta gambar dan lima nilai karakter sesuai kegiatan sehari-hari meliputi: religius, mandiri, tanggungjawab, dan peduli sosial.

### Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan produk yang dilakukan peneliti dalam proposal penelitian ini adalah model pengembangan menurut Borg & Gall. Menurut Borg and Gall terdapat sepuluh prosedur penelitian. Berikut ini langkah-langkah siklus penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (Setyosari, 2010: 228) yaitu sebagai berikut:

Gambar 1. Model penelitian pendidikan dan pengembangandiadaptasi dari borg & gall



Dalam penelitian ini peneliti hanya melakukan tujuh langkah dari sepuluh prosedur penelitian pengembangan menurut Borg and Gall yaitu sebagai berikut:

#### 1. Penelitian dan pengumpulan informasi awal

Penelitian dan pengumpulan informasi awal merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu peneliti melakukan observasi dan wawancara. Dari observasi dan wawancara diketahui bahwa pada proses pembelajaran TK ABA Tegal Domban dan TK ABA Blimbingan kelompok B, membutuhkan suatu media pembelajaran yang variatif untuk

mengenalkan nilai-nilai karakter. Kemudian untuk menambah informasi tentang alat permainan edukatif yang akan dikembangkan peneliti melakukan studi pustaka berkaitan tentang penelitian pengembangan. Oleh karena itu, beberapa hal tersebut dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan pemilihan produk yang akan dikembangkan. Dengan demikian diharapkan produk yang dihasilkan dapat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di TK.

## 2. Perencanaan

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah perencanaan. Untuk memecahkan permasalahan kebutuhan suatu media pembelajaran yang variatif untuk mengenalkan nilai-nilai karakter, maka peneliti akan membuat suatu alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk mengenalkan nilai-nilai karakter.

## 3. Pengembangan Produk

Tahap pengembangan produk alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta). Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap pengembangan produk ini yaitu sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan materi gambar yang akan digunakan.
- b. Membuat desain Wayang Ular Tangga (Walarta).
- c. Menentukan bahan dan alat yang diperlukan.
- d. Pembuatan Wayang Ular Tangga (Walarta).
- e. Walarta divalidasi kepada ahli materi dan ahli media.

## 4. Uji Coba Awal

Tahap selanjutnya yaitu uji coba awal. Pada tahap ini peneliti memilih satu kelas kelompok B TK ABA Blimbingan.

## 5. Revisi produk utama

Tahap kelima yaitu revisi produk utama. Berdasarkan pada tahap sebelumnya yaitu uji coba awal, data yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk.

## 6. Uji Coba Lapangan

Tahap selanjutnya setelah revisi produk utama yaitu uji coba lapangan utama. Pada tahap ini peneliti memilih satu kelas kelompok B TK ABA Tegal Domban.

## 7. Revisi produk akhir

Tahap tujuh yaitu revisi produk akhir. Berdasarkan pada tahap sebelumnya yaitu uji coba lapangan, data yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk.

## Desain Uji Coba Produk

### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk terdiri dari validasi ahli kepada ahli media dan ahli materi dan uji coba awal serta uji coba lapangan kepada sasaran yaitu anak TK kelompok B. Validasi merupakan proses pengesahan terhadap kesesuaian produk alat permainan edukatif yang dikembangkan. Produk yang divalidasi dalam penelitian ini yaitu alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta). Validasi bertujuan untuk mengetahui apakah *prototype* atau *draf* produk yang dihasilkan layak, menarik dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ini meliputi dua hal:

#### a. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar yang biasa menangani dalam hal materi pembelajaran. Pada penelitian pengembangan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter yang berperan sebagai ahli materi pada pengembangan produk ini yaitu Dosen PG PAUD FIP UNY yang ahli dalam materi nilai-nilai karakter yaitu Mutmainah, M.Pd. Dosen PG PAUD FIP UNY tersebut menentukan apakah materi yang digunakan pada alat permainan edukatif Walarta sudah sesuai dengan perkembangan anak usia dini. Validasi ahli materi ini menggunakan angket tentang materi yang diberikan kepada ahli materi.

#### b. Ahli media

Ahli media yang dimaksud adalah dosen/pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran. Pada penelitian pengembangan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk pengenalan nilai-nilai karakter yang berperan sebagai ahli materi pada pengembangan produk ini adalah dosen PG PAUD FIP UNY yang ahli dalam media untuk Anak Usia Dini yaitu Ibu Nelva Rolina, M.Si. Dosen PG PAUD FIP UNY tersebut menentukan apakah media Walarta sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak Taman Kanak-kanak Kelompok B. Validasi ahli materi ini menggunakan angket tentang materi yang diberikan kepada ahli materi.

### 2. Subjek Coba

Subjek uji coba awal dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK ABA Blimbingan Mororejo Tempel Sleman. Sementara subjek uji coba lapangan dalam

penelitian ini adalah anak kelompok B di TK ABA Tegal Domban Mororejo Tempel Sleman.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah dengan angket, observasi, dan wawancara. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah lembar angket dan lembar observasi.

4. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif dengan tujuan untuk mengolah data yang dihimpun dari hasil observasi, wawancara, dan angket ahli materi dan media serta guru. Persentase dimaksud untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentase dan disajikan tetap berupa persentase. Tetapi persentase tersebut dapat juga ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

Untuk pedoman penentuan tingkat keberhasilan alat permainan edukatif Walarta, kriteria penilaian akhir data diperoleh berdasarkan hasil konversi data kuantitatif skala 5 yaitu 1-5 ke dalam data kualitatif dengan data yang dihimpun berupa pernyataan "tidak baik" dengan nilai 1, "kurang baik" dengan nilai 2, "cukup baik" dengan nilai 3, "baik" dengan nilai 4, dan "sangat baik" dengan nilai 5. Suatu produk yang dikembangkan dapat dikatakan layak digunakan sebagai bahan ajar apabila hasil uji coba lapangan minimal termasuk dalam kriteria baik. Kategori jenjang yang dilakukan terhadap data kualitatif mengacu pada rumus. Berikut ini rumus kategori jenjang yang dikemukakan oleh Azwar (2016: 148):

Tabel 1. Rumus kategori jenjang

Rumus Kategori Jenjang	Kategori
$+ 1,5 \sigma < \mu$	Sangat Baik
$+ 0,5 \sigma < \mu \leq + 1,5 \sigma$	Baik
$- 0,5 \sigma < \mu \leq + 0,5 \sigma$	Cukup Baik
$- 1,5 \sigma < \mu \leq - 0,5 \sigma$	Kurang Baik
$\mu \leq - 1,5 \sigma$	Tidak Baik

Sumber: Azwar (2016: 148)

Keterangan

$\sigma$  = satuan deviasi standar

$\mu$  = mean teoretik

Efektivitas penggunaan produk alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) yang dikembangkan adalah dengan

mengenalnya anak pada nilai-nilai karakter dengan menghitung selisih skor *pre-test* dan *post-test*. Dengan asumsi distribusi normal dan diambil dari sampel secara proporsional kemudian dianalisis menggunakan analisis uji-t (uji kesamaan rata-rata) menurut Sudjana (1996: 242) dengan rumus sebagai berikut:

$$T = \frac{B}{\sqrt{\frac{sB}{n}}}$$

Keterangan:

B = rerata selisih (beda)

sB = simpangan baku

n = jumlah sampel

Untuk mencari rerata selisih (beda) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$B = \frac{\sum Bi}{N}$$

Keterangan: B = rerata selisih

$\sum Bi$  = jumlah seluruh skor

anak

N = jumlah sampel

Untuk mencari simpangan baku dapat diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$sB = \frac{n \sum Bi^2 - (\sum Bi)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan: sB = simpangan baku

$\sum Bi$  = jumlah seluruh skor

anak

N = jumlah sampel

Jika  $t(1-1/2\alpha) < t_{hitung} < t(1-1/2\alpha)$ , (n-1) berarti tidak ada perbedaan secara signifikan antara selisih rerata skor *pre-test* dan skor *post-test*. Akan tetapi jika  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  maka artinya ada perbedaan antara selisih skor *pre-test* dan skor *post-test* secara signifikan. Atau apabila nilai probabilitas (sig. (2-tailed)) < dari 0,05, maka terdapat perbedaan signifikan pada data. Sedangkan apabila nilai probabilitas (sig. (2-tailed)) > dari 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan.

Kelayakan produk minimal yang ditetapkan pada penelitian ini adalah kategori baik atau layak. Berarti apabila hasil penelitian yang diperoleh baik dari validasi ahli materi, ahli media, uji coba awal, uji coba lapangan, dan uji lapangan memperoleh nilai minimal rata-rata baik/layak, maka alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) yang dikembangkan dinyatakan layak. Lebih lanjut, media dinyatakan efektif apabila terdapat perbedaan selisih skor *pre-test* dan skor *post-test* secara signifikan.

## HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

### Hasil Pengembangan Produk Awal

Pada tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal, peneliti melakukan proses pengumpulan informasi dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran anak dengan cara mengobservasi dan melakukan wawancara dengan guru kelas kelompok B. Dapat disimpulkan bahwa dalam permasalahan ini adanya kebutuhan sebuah media pembelajaran yang variatif untuk pengenalan nilai-nilai karakter di TK Kelompok B.

Tahap kedua yang dilakukan peneliti adalah perencanaan. Perencanaan ini merupakan penelaahan berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan informasi awal tentang kebutuhan sebuah media pembelajaran yang variatif untuk pengenalan nilai-nilai karakter di TK Kelompok B, maka peneliti membuat sebuah alat permainan edukatif 2 dimensi yang berfungsi untuk pengenalan nilai-nilai karakter.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk permainan ular tangga yang bernama Wayang Ular Tangga (Walarta). Alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) yang dikembangkan peneliti terdiri dari empat komponen. *Pertama*, Wayang Ular Tangga (Walarta) adalah permainan ular tangga yang berukuran lebih besar dengan gambar-gambar wayang pandawa dan nilai karakter. *Kedua*, Dadu adalah kotak dadu dengan ukuran 15 cm x 15 cm yang bergambar gunung yang memiliki jumlah mata dadu mulai dari 1-6. *Ketiga*, Buku petunjuk penggunaan yang berisi cara memainkan Wayang Ular Tangga (Walarta). *Keempat*, Kotak penyimpanan untuk menyimpan Wayang Ular Tangga (Walarta), dadu dan buku petunjuk penggunaan. Untuk menghasilkan sebuah media yang variatif untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak kelompok TK B yaitu Wayang Ular Tangga (Walarta) yang layak terdapat beberapa langkah pengembangan produk. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Mengumpulkan materi gambar yang akan digunakan
- Membuat desain Wayang Ular Tangga (Walarta)
- Menentukan bahan dan alat yang diperlukan
- Pembuatan Wayang Ular Tangga (Walarta)

- Media Walarta divalidasi kepada ahli materi dan ahli media

Adapun desain alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) yang telah peneliti susun adalah sebagai berikut pada gambar 2, 3, 4 dan 5.



Gambar 2. Wayang Ular Tangga



Gambar 3. Cover depan dan belakang buku petunjuk penggunaan



Gambar 4. Stiker dadu



Gambar 5. Stiker kotak penyimpanan.

### Hasil Uji Coba Produk

Ahli materi yang dijadikan validator dalam penelitian ini adalah dosen dari jurusan PAUD FIP UNY yaitu Muthmainah, M.Pd. Validasi dengan ahli materi dilakukan sebanyak satu kali. Data validasi di dapat dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek kurikulum, tujuan, isi materi, kejelasan materi, bahasa dan motivasi. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mendapat skor 44 dengan kategori baik.

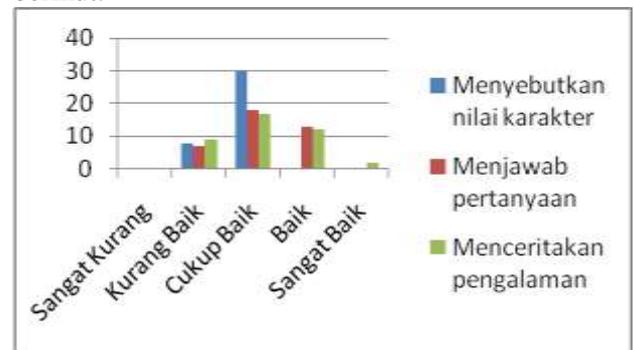
Ahli media yang dijadikan validator dalam penelitian ini adalah dosen dari jurusan PAUD FIP UNY yang ahli aspek media anak usia dini yaitu Nelva Rolina, M.Si. Validasi dengan ahli media dilakukan sebanyak tiga kali. Data validasi di dapat dengan cara memberikan angket yang mencakup aspek estetika dan teknis. Hasil penilaian ahli media mendapat skor 34 dengan kategori cukup baik. Hasil penilaian ahli media setelah revisi kedua mendapat skor 40 dengan kategori baik. Hasil penilaian ahli media setelah revisi ketiga mendapat skor 46 dengan kategori sangat baik. Dari hasil evaluasi media secara keseluruhan, ahli media menyimpulkan bahwa alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) yang dikembangkan sudah layak diujicobakan lapangan tanpa revisi.

Setelah dinyatakan baik dan layak oleh ahli materi dan ahli media, alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) ini baik digunakan untuk tahap selanjutnya yaitu uji coba awal. Data diperoleh dengan cara menguji cobakan kepada 16 anak kelompok B TK ABA Blimbingan pada tanggal 22 Mei 2017. Hasil data yang diperoleh dari uji coba awal secara keseluruhan dengan 2 aspek terdirimengetalnilai karakter dan partisipasi/keaktifan dengan 9 indikator yaitu: anak mampu menyebutkan nilai-nilai karakter, anak mampu menjawab pertanyaan, anak mampu menceritakan pengalaman sesuai nilai karakter, anak senang bermain, anak aktif dan responsif, anak bermain sampai selesai, Anak menaati peraturan, anak memperhatikan proses bermain, anak responsif sebagai pengamat yang baik mendapatkan skor rata-rata 31, 65. Jumlah rata-rata skor tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif maka alat permainan edukatif yang dikembangkan mendapat kriteria baik.

Tahap selanjutnya uji coba lapangan penggunaan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta). Data diperoleh dengan

cara menguji cobakan kepada 22 anak kelompok B TK ABA Tegal Domban pada tanggal 23 Mei 2017. Hasil data yang diperoleh dari uji coba lapangan secara keseluruhan dengan 2 aspek terdiri mengenal nilai karakter dan partisipasi/keaktifan dengan 9 indikator yaitu: anak mampu menyebutkan nilai-nilai karakter, anak mampu menjawab pertanyaan, anak mampu menceritakan pengalaman sesuai nilai karakter, anak senang bermain, anak aktif dan responsif, anak bermain sampai selesai, Anak menaati peraturan, anak memperhatikan proses bermain, anak responsif sebagai pengamat yang baik mendapatkan skor rata-rata 38, 63. Jumlah rata-rata skor tersebut jika dilihat berdasarkan konversi data kuantitatif ke data kualitatif maka alat permainan edukatif yang dikembangkan mendapat kriteria sangat baik.

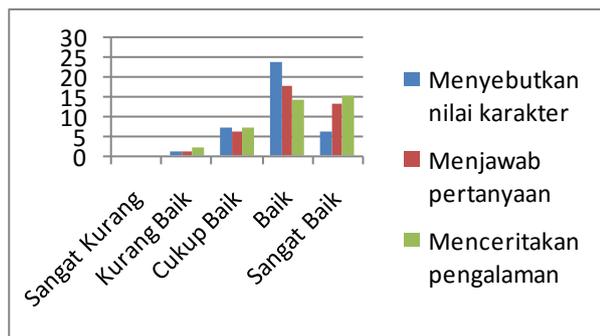
Hasil *pre-test* penggunaan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) terhadap anak TK kelompok B menunjukkan bahwa indikator menyebutkan nilai-nilai karakter anak yang mendapat kategori nilai sangat kurang 0 anak, kurang baik ada 8 anak, cukup baik 30 anak, baik 0 anak dan sangat baik 0 anak. Pada indikator menjawab pertanyaan anak yang mendapat kategori nilai sangat kurang 0 anak, kurang baik ada 7 anak, cukup baik 18 anak, baik 13 anak dan sangat baik 0 anak. Indikator menceritakan pengalaman anak yang mendapat kategori nilai sangat kurang 0 anak, kurang baik ada 9 anak, cukup baik 17 anak, baik 12 anak dan sangat baik 0 anak. Data selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Diagram Batang *Pre-Test*

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa adanya peningkatan pengetahuan anak tentang nilai-nilai karakter. Pada indikator menyebutkan nilai-nilai karakter anak yang mendapat kategori nilai sangat kurang 0 anak, kurang baik ada 1 anak, cukup baik 7 anak,

baik 24 anak dan sangat baik 6 anak. Pada indikator menjawab pertanyaan anak yang mendapat kategori nilai sangat kurang 0 anak, kurang baik ada 1 anak, cukup baik 6 anak, baik 18 anak dan sangat baik 13 anak. Indikator menceritakan pengalaman anak yang mendapat kategori nilai sangat kurang 0 anak, kurang baik ada 2 anak, cukup baik 7 anak, baik 14 anak dan sangat baik 15 anak. Data selengkapnya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 7. Diagram Batang *Post-Test*

Dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang ditunjukkan dalam tabel dan diagram menunjukkan adanya peningkatan skor pengetahuan nilai-nilai karakter pada anak. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) efektif untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B.

### Revisi Produk

Revisi produk alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) dilakukan berdasarkan saran dari ahli materi, ahli media dan guru TK kelompok B. Pada tahap validasi dosen ahli materi memberikan saran yaitu (1) gambar perilaku/karakter anak disesuaikan dengan karakter wayang dan (2) Bahasa disederhanakan lagi agar lebih mudah dipahami.

- Gambar perilaku/karakter anak disesuaikan dengan karakter wayang.
- Bahasa disederhanakan lagi agar lebih mudah dipahami.

Pada tahap validasi ahli media pertama memberikan saran atas kekurangan produk dari segi media yaitu: Secara keseluruhan sudah bagus, namun masih ada banyak revisi. Saran yang diberikan ahli media terhadap alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta):

- Usahakan ada sinergitas antara wayang dengan karakter yang ingin dikenalkan pada anak
- Tulisan dan *background* harus kontras warnanya
- Usahakan gambar anak ada yang memakai pakaian tradisional
- Pilihan kegiatan diusahakan yang spontanitas agar bisa dimainkan *indoor* maupun *outdoor*
- Subyek dalam gambar usahakan anak semua.
- Membuat gambar kronologis gambar menyelesaikan tugas.
- Warna dadu harus kontras antara background dengan tulisan dan gambar..
- Tulisan dalam buku petunjuk harus jelas dan gambar anak-anak dibuat beragam.

Pada tahap validasi ahli media kedua memberikan saran atas kekurangan produk dari segi media yaitu: Secara keseluruhan sudah bagus, namun masih ada beberapa revisi. Saran yang diberikan ahli media terhadap media Walarta:

- Memilih delapan karakter wayang, kemudian divisualisasikan sesuai kegiatan sehari-hari.
- Jangan ada dua kota berdekatan dengan warna background yang sama.
- Susunan kalimat dipadatkan.

### Revisi Produk Utama

Pada tahap uji coba awal alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) tidak mengalami revisi karena baik dari hasil pengamatan mengenai pengenalan nilai-nilai karakter anak maupun respon yang ditunjukkan anak adalah baik. Namun secara teknis perlu ditingkatkan pengondisian anak agar anak lebih fokus dan memperhatikan. Sehingga alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) sudah dapat digunakan untuk tahap uji coba selanjutnya yaitu uji coba lapangan.

### Revisi Produk Akhir

Pada tahap uji coba lapangan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) tidak mengalami revisi karena baik dari hasil pengamatan mengenai pengenalan nilai-nilai karakter anak maupun respon yang ditunjukkan anak adalah baik. Wayang Ular Tangga (Walarta) sudah dapat digunakan untuk tahap uji coba selanjutnya yaitu uji lapangan operasional.

### Kajian Produk Akhir

Kurikulum 2013 TK tentang pengembangan nilai agama dan moral dilakukan melalui pembelajaran untuk mencapai pengetahuan, ketrampilan, pembiasaan dan keteladanan. Wayang Ular Tangga (Walarta) merupakan stimulasi awal pengetahuan nilai-nilai karakter sehingga diperlukan keterampilan, pembiasaan dan keteladanan guru pada tahap selanjutnya. Hal ini sesuai dengan pendidikan karakter menurut Narwanti (2011: 14) adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan Alat Permainan Edukatif (APE) berbentuk 2 dimensi dengan ukuran 2,0 m x 1,6 yang diberi nama oleh peneliti dengan Wayang Ular Tangga (Walarta). Walarta ini merupakan permainan ular tangga yang memiliki nilai edukasi bagi anak. Nilai edukasi tersebut menstimulasi nilai-nilai karakter, mengembangkan aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional serta seni anak. Hal ini sesuai dengan Muhyidin dkk (2010: 147-151) bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang memiliki nilai-nilai edukatif dan mengembangkan segala aspek dan kecerdasan anak.

Wayang Ular Tangga (Walarta) ini menggunakan prinsip belajar dan bermain sehingga pembelajaran lebih menarik bagi anak karena metode yang digunakan tidak membosankan sehingga anak bisa mengenal nilai-nilai karakter dengan pengalaman bermain yang menyenangkan dan mengandung materi sesuai tahapan perkembangan anak. Hal-hal tersebut sesuai dengan Sudjana & Rivai (Arsyad, 2011: 24), manfaat media yaitu: (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak, (b) bahan/materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga lebih mudah dipahami oleh anak-anak, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga tidak hanya komunikasi verbal agar anak tidak bosan dan peran guru lebih efektif, (d) anak dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru.

Wayang Ular Tangga (Walarta) adalah alat permainan edukatif yang dikembangkan

untuk mengenalkan nilai-nilai karakter meliputi delapan karakter wayang pandawa yang terdiri dari Yudistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa dan lima nilai karakter sesuai kegiatan sehari-hari anak dan wayang pandawa tersebut. Lima karakter tersebut religius, rasa ingin tahu, mandiri, tanggungjawab, dan peduli sosial. Nilai-nilai karakter ini sesuai dengan beberapa nilai-nilai pendidikan karakter yang bisa diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini menurut Fadlillah dan Khorida (2013: 190-205) yang meliputi: (a) religius, (b) jujur, (c) toleransi, (d) disiplin, (e) kerja keras, (f) kreatif, (g) mandiri, (h) demokratis, (i) rasa ingin tahu, (j) semangat kebangsaan, (k) cinta tanah air, (l) menghargai prestasi, (m) bersahabat/komunikatif, (n) cintai damai, (o) gemar membaca, (p) peduli lingkungan, (q) peduli sosial, (r) tanggungjawab.

Dalam pembuatan alat permainan edukatif Walarta ini dikembangkan dan divalidasi sesuai syarat media pembelajaran anak usia dini yang layak menurut Zaman (209: 7-8) yaitu syarat edukatif, teknis dan estetika. Dalam pembuatan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) ini sudah disesuaikan dengan program pembelajaran dan kurikulum serta tingkat kemampuan anak. Alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) juga mempertimbangkan aspek keamanan, ketepatan ukuran, keawetan, kuat, tahan lama dan kemudahan. Selain itu, pembuatan Walarta juga memperhatikan pemilihan warna dan kombinasi yang menarik. Ketiga syarat tersebut dilakukan dalam pembuatan alat permainan edukatif Walarta agar sesuai dengan karakteristik anak.

Penggunaan prinsip belajar dan bermain Walarta sangat cocok untuk anak melalui kegiatan permainan yang menyenangkan anak lebih mudah mengenal nilai karakter dan dapat mempraktikanya dengan bimbingan guru selanjutnya. Terlihat saat anak istirahat setelah bermain anak berkata kepada pengembang bahwa anak tadi antri mencuci tangan seperti gambar anak antri mencuci tangan dan sesuai karakter Bima selalu sabar di permainan Walarta. Secara tidak langsung anak sudah mengenal dan bisa mempraktikannya agar menjadi kebiasaan baik hendaknya dilakukan kebiasaan dan keteladanan lebih lanjut dari guru. Saat anak

bermain Walarta dan evaluasi kegiatan anak juga belajar mengenal karakter baik dan buruk tujuannya agar anak dapat membedakan karakter baik dan buruk kemudian dapat meniru karakter baik di kehidupan sehari-hari. Kedua hal kegiatan yang bisa dilakukan pada pendidikan anak usia dini yang sesuai dengan tujuan pendidikan karakter menurut Kesuma, dkk (2013: 9) yaitu: (1) menguatkan dan mengembangkan nilai-nilai kehidupan sehingga terwujudnya kepribadian anak, (2) mengoreksi perilaku peserta didik yang tidak sesuai, (c) membangun kerjasama yang harmoni dengan keluarga dan masyarakat dalam memegang tanggungjawab pendidikan karakter.

Kelebihan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) adalah media yang variatif dan menarik untuk pengenalan nilai-nilai karakter. Nilai-nilai karakter yang dikenalkan terdiri dari karakter wayang pandawa dan nilai karakter yang diimplementasikan pada pembelajaran anak usia dini. Alat permainan edukatif Walarta selain mengenalkan nilai karakter juga bisa mengenalkan nama tokoh wayang pandawa. Walarta ini menarik dan baru untuk anak sehingga merangsang motivasi belajar dan rasa ingin tahu anak tinggi. Walarta juga menerapkan prinsip belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak karena dunia anak adalah bermain. Kegiatan bermain yang dilakukan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman. Alat permainan edukatif Walarta dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak meliputi nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan seni.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan tentang Produk**

Alat permainan edukatif Walarta yang dihasilkan layak dengan melakukan langkah-langkah menurut prosedur pengembangan Borg & Gall. Walarta layak untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B. Hal tersebut terbukti dengan hasil validasi ahli materi dan media yang menyatakan bahwa media ini mendapat kategori baik/layak dengan skor 44 saat validasi dengan ahli materi mendapat kategori baik/layak dengan skor 46 dengan validasi ahli media. Selain itu dibuktikan juga dengan hasil uji coba awal

yang mendapatkan jumlah rata-rata 31,65 dan masuk dalam kategori baik/layak dan hasil uji coba lapangan yang mendapatkan jumlah rata-rata 38,65 dan masuk dalam kategori sangat baik/sangat layak.

Alat permainan edukatif Walarta efektif untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B berdasarkan perhitungan selisih rerata jumlah skor beda (selisih). Dengan derajat bebas ( $df = n-1 = 38-1=37$ ), nilai  $t_{tabel} = -2,71541$ ,  $t_{hitung}$  sebesar 26,035. Atas dasar perhitungan di atas dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka terdapat perbedaan secara signifikan pada data atau dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* secara signifikan.

### **Saran Pemanfaatan Produk**

#### **1. Bagi Kepala TK**

Kepala TK hendaknya merencanakan pengadaan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) ini sebagai salah satu alat permainan edukatif pengenalan nilai-nilai karakter di TK dan mendorong guru agar menggunakan media yang sudah saat pembelajaran.

#### **2. Bagi Guru**

Guru hendaknya dapat memanfaatkan media yang ada di kelas maupun alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan nilai-nilai karakter dan aspek perkembangan lain.

#### **3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi penelitian selanjutnya dapat memberi perbaikan pada alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) yaitu melakukan uji lanjutan di lapangan pada penggunaan Wayang Ular Tangga (Walarta) agar mendapatkan hasil yang lebih optimal tentang kelayakan dan keefektifan. Pengembangan alat permainan edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) saat uji coba awal dan uji coba lapangan hendaknya menanyakan kualitas produk alat permainan edukatif Walarta pada user/ anak TK kelompok B. Pengenalan nilai-nilai karakter untuk anak TK kelompok B menggunakan Wayang Ular Tangga (Walarta) belum semua nilai-nilai karakter dapat disebutkan oleh anak karena terlalu banyak nilai karakter yang dikenalkan hendaknya permainan Walarta dapat distimulasi lagi agar anak lebih mengenal nilai-nilai karakter.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2016). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadlillah, M. & Khorida, L.M. (2013). *Pendidikan karakter anak usia dini: konsep & aplikasinya dalam paud*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ismail, A. (2006). *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Kesuma, D. dkk. (2013). *Pendidikan karakter kajian teori dan praktik di sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Khadijah. (2015) . *Media pembelajaran anak usia dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Muhyidin, dkk. (2014). *Ensiklopedia pendidikan anak usia dini (4): metode & media pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Permendikbud No. 137. (2014). *Standar pendidikan anak usia dini*. Jakarta
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudjana. (1996). *Metode statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2010) . *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Zaman, B. dkk. (2009). *Media dan sumber belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

## BIODATA PENULIS

Kristiyana Dewi Astutik, lahir di Sleman, 03 Juni 1995. Beralamat di Plumbon Cilik, Mororejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta. Tamat Taman Kanak-kanak ABA Durensawit tahun 2001. Sekolah dasar diselesaikan pada tahun 2007 di SD Muhammadiyah Domban 2. Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan pada tahun 2010 di SMP Negeri 1 Sleman. Lulus SMK Negeri 1 Tempel pada tahun 2013. Karya tulis yang dipublikasikan berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) untuk Pengenalan Nilai-Nilai Karakter”.