



**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF PAPAN PINTAR PADA
KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH 01 KOTO BARU**

Amar salahuddin¹, Agus Saputra², Rika Gustina³

Universitas dharmas Indonesia

gustinarika424@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini di latar belakang pentingnya pengembangan media pembelajaran yang menimbulkan perasaan senang pada siswa saat proses pembelajaran ,kemudian dapat meningkatkan kemampuan Bahasa siswa. Selain itu di perlukan untuk meendukung perkembangan Bahasa anak usia dini .tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketepatan permainan edukatif pada kemampuan bahasa anak di TK Aisyiyah 01 yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (research and development).model pengembangan yang di gunakan adalah model pengembangan plom yangf terdiri dari tahap-tahap penelitin pendahuluan (preliminary research), Tahap prototipe (prototyping phase), Tahap penilaian (assesment phase).untuk mengetahui hasil penelitian media pembelajaran yang di kembangkan ,di lakukan penilaian menggunakan lembar validasi,praktikalitas dan efektivitas. Hasil penilaian ketepatan media pembelajaran papan pintar tema binatang untuk mendukung perkembangan Bahasa anak usia dini yang di lakukan oleh dua orang ahli mempunyai skor rata-rata 87,81% dengan kategori sangat valid.hasil penelitian keterlaksanaan media pembelajaran papan pintar tema bintang untuk mendukung perkembangan Bahasa anak usia dini yang di nilai oleh guru kelas mempunyai skor 100% dengan kategori sangat praktis. hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran papan pintar tema binatang untuk mendukung perkembangan Bahasa anak usia dini di dapatkan persentase 88,39% dengan kategori sangat efektif.

Kata kunci : pengembangan ,media,plom, Bahasa

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of developing learning media that creates feelings of pleasure in students during the learning process, then can improve students' language skills. In addition, it is necessary to support early childhood language development. The aim of this research is to determine the accuracy of educational games on children's language skills in Kindergarten Aisyiyah 01 which are valid, practical, and effective. This type of research is research and development (research and development). The development model used is the field development model which consists of preliminary research stages , prototyping phase, assessment phase. To find out the results of the learning media research being developed, an assessment is carried out using validation sheet, practicality and effectiveness. The results of the assessment of the accuracy of the animal-themed smart board learning media to support early childhood language development conducted by two experts had an average score of 87.81% in the very valid category. early childhood assessed by the class teacher has a score of 100% in the very practical category. results student learning after

using animal-themed smart board learning media to support early childhood language development got a percentage of 88.39% in the very effective category.

Keywords: development, media, plomp, language

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi anak supaya menjadi insan yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berilmu, kreatif, dan mandiri. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap serta perilaku individu dalam menuju pendewasaannya. Pendidikan di Indonesia dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai perguruan tinggi. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak (Huliyah, 2016). Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun yang dilakukan dengan pemberian stimulus untuk membantu proses pertumbuhan dan mengembangkan aspek- aspek perkembangan pada diri anak, seperti moral agama, kognitif, motorik, bahasa, sosial-emosioanal dan juga seni. Sehingga dengan proses pembinaan tersebut anak dapat lebih siap untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pada pengembangan aspek kemampuan bahasa anak usia dini perlu adanya sebuah alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif (APE) adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain serta mengandung manfaat . Dimana alat atau benda tersebut dapat menstimulus dan mengembangkan seluruh kemampuan anak (Ariyanti, 2015). Menurut Villela (dalam Haryani dan Zahratul Qalbi, 2021) Alat permainan edukatif adalah segala bentuk alat bermain yang dirancang sebagai sarana dan alat bantu untuk memperjelas materi, menstimulus aspek perkembangan dan kemampuan anak sehingga menimbulkan rasa senang dan bernilai pendidikan didalamnya. Jadi, alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk bermain yang mengandung nilai edukatif dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Penggunaan alat permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak itu sangat penting. Dengan menggunakan alat permainan edukatif guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi dan anak akan lebih senang dalam belajar. Selain itu, penggunaan permainan edukatif sesuai dengan konsep belajar anak usia dini yaitu adalah bermain sambil belajar. Penggunaan alat permainan edukatif juga sangat membantu dalam proses perkembangan bahasa anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lola Ranti pada tahun 2021, bahwasannya pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia. Hal itu dibuktikan dengan adanya peningkatan kognitif pada setiap siklus. Pada siklus I presentase yang dicapai 55,7% dan meningkat pada siklus kedua yaitu 82%. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Mariana pada tahun 2020 juga mengungkapkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif dalam proses pembelajaran dapat menstimulus kemampuan bahasa pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan signifikan dengan rata-rata selisih antara pretest dan posttest lebih dari 5,5.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, bahwa di TK Aisyiyah 01 Koto Baru alat permainan edukatif yang tersedia masih kurang lengkap. Alat permainan edukatif yang tersedia masih kurang bervariasi. Hal tersebut berdampak pada saat proses pembelajaran anak kurang fokus dan mudah bosan. Sehingga perkembangan anak khususnya kemampuan bahasa kurang optimal. Permasalahan di atas juga didukung oleh pernyataan kepala sekolah

TK Aisyiyah 01 yang menyatakan bahwa APE yang tersedia kurang bervariasi dan ada beberapa yang sudah rusak.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis ingin melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk yaitu permainan edukatif papan pintar. Permainan edukatif papan pintar adalah media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada anak. Permainan edukatif papan pintar biasanya berisi materi tentang matematika. Adapun pengembangan permainan edukatif papan pintar yang akan dilakukan peneliti adalah berfokus pada pengembangan bahasa anak. Permainan edukatif papan pintar akan berisi gambar-gambar beserta penulisannya guna untuk menstimulus kemampuan bahasa anak.

MODEL

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Sugiyono (dalam Salahuddin, dkk., 2023) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Gay (dalam Hamzah, 2019).

Dalam melakukan penelitian pengembangan diperlukan tipe model pengembangan. Adapun model yang digunakan penulis adalah model desain pengembangan plomp. Model pengembangan Plomp (dalam Estuhono, 2020) memiliki 3 tahap atau fase yaitu: Tahap penelitian pendahuluan (preliminary research), Tahap prototipe (prototyping phase), Tahap penilaian (assessment phase).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini memperlihatkan hasil uji coba produk ,pengembangan permainan edukatif papan pintar pada kemampuan Bahasa anak usia dini di TK aisyiyah 01 koto baru.penelitian ini menggunakan model PLOM yang memiliki tiga tahap yaitu Tahap penelitian pendahuluan (preliminary research), Tahap prototipe (prototyping phase), Tahap penilaian (assessment phase) .proses penilaian di mulai dari beberapa tahap yaitu tahap uji validitas,uji praktikalitas,dan uji efektifitas

Data validitas

Tabel 1. Data Validasi Media Permainan Edukatif Papan Pintar

Validasi media			
Nama validator	Indicator yang di nilai	Skala penilaian 1-4	Kategori
Aprimadedi, S.S, M.Pd	1. Tampilan desain dan warna yang di sajikan sesuai	4	Sangat setuju
	2. Gambar sesuai dengan tema Binatang	4	Sangat setuju
	3. Kejelasan gambar yang di tampilkan	4	sangat setuju
	4. Bentuk tulisan jelas	3	Setuju
	5. Keawetan (kuat dan tahan lama)	3	Setuju
	6. Ketahanan (efektifitasnya tetap walau cuaca berubah)	3	Setuju
	7. Aman di gunakan untuk anak umur 5-6 tahun	4	Sangat setuju
	8. Kesesuaian ukuran	4	Sanagt setuju

	Jumlah skor	29	Sangat valid
	Persentase (%)	90,62%	

Tabel. 2 Data Validasi Materi Permainan Edukatif Papan Pintar

Validasi Materi			
Nama Validator	Indikator yang Dinilai	Skala Penilaian 1-4	Kategori
Ana Novitasari, M.Pd	1. Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	3	Setuju
	2. Sesuai dengan tingkat kemampuan siswa usia 5-6 tahun	4	Sangat setuju
	3. Dapat membantu menstimulus perkembangan bahasa pada siswa	4	Setuju
	4. Dapat mendorong aktivitas dan kreatifitas pada siswa	3	Setuju
	5. Materi berkaitan dengan tema binatang	3	Setuju
	Jumlah skor	17	Sangat valid
	Persentase (%)	85	

Data Praktikalitas

Tabel 3. Data Praktikalitas Permainan Edukatif Papan Pintar

Praktikalitas			
Nama guru	Indikator yang dinilai	Skala penilaian 1-4	kategori
saZilfia rita, S.Pd	1. penilaian edikatif papan pintar memudahkan guru dalam proses pembelajaran	4	Sangat valid
	2. permainan edukatif papan pintar dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan	4	Sangat valid

	alat permainan edukatif pada kemampuan Bahasa anak usia dini		
	1. Permainan edukatif papan pintar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi khusus tema Binatang	4	Sangat valid
	2. Permainan edukatif papan pintar mendukung peran guru sebagai fasilitator	4	Sangat valid
	Jumlah skor	16	Sangat valid
	Persentase (%)	100	

Data Efektivitas

Tabel 4. Keefektifan Permainan Edukatif Papan Pintar

No	Kriteria	Jumlah	Skor kriteria dan skor maksimum
1	Uji coba kelompok kecil	5	$E = \frac{114}{140} \times 100\%$ E= 81,42%
2	Uji coba permainan edukatif papan pintar	20	$E = \frac{495}{560} \times 100\%$ E= 88,39%

Analisis Data

Bab ini membahas tentang hasil analisis data penelitian mengenai pengembangan permainan edukatif papan pintar yang menggunakan model pengembangan *plomp*. Proses pengembangan dimulai dari proses analisis kebutuhan dan konteks sampai efektivitas media pembelajaran. Setelah melakukan pengumpulan data penelitian, hasil pengumpulan data tersebut dideskripsikan.

Analisis kebutuhan dan konteks

Hasil investigasi awal yang dilakukan di TK Aisyiyah 01 Koto Baru mengenai kurikulum, RPPH, yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa di TK tersebut, namun permainan edukatif yang ada di sekolah masih minim atau kurang menarik untuk memotivasi siswa dalam belajar, sehingga berpengaruh pada kemampuan perkembangan bahasa siswa yang kurang optimal. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan edukatif papan pintar untuk membantu menstimulus kemampuan bahasa pada siswa

Hasil Analisis Tahap Prototipe

Berdasarkan hasil analisis pada tahap penelitian pendahuluan maka dilakukan perancangan/pendesaian permainan edukatif papan pintar. Adapun yang dihasilkan dalam proses perancangan permainan edukatif adalah, Tahap Desain Papan, tahap Desain Tulisan Nama Binatang, Tahap Desain Gambar Bintang

Hasil Analisis Tahap Penilaian

Tahap penilaian ini dilakukan untuk menilai lebih mendalam terhadap permainan edukatif papan pintar yang telah direvisi yaitu dengan melakukan uji praktikalitas dan efektivitas. Pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan. Uji coba dilakukan di TK Aisyiyah 01 Koto Baru.

Pada lembar validasi ini terdapat pengisian data ada dua aspek penilaian yaitu aspek penilaian media dan aspek penilaian materi yang di isi oleh validator.berdasarkan hasil dari lembar validasi yang di lakukan oleh dua validator yaitu validator AN sebagai validator ahli materi dengan hasil 85%dengan kategori sangat valid .validtor AP sebagai validator ahli media dengan hasil 90,62% dengan kategori sangat valid.

Pada hasil rancangan lembar praktikalitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek penilaian oleh praktisi.hasil nilai praktikalitas tersebut di nilai oleh pendidik ZR memperoleh hasil 100% dengan kategori sangan valid. Berdasarkan dari lembar efektifitas, diketahui bahwa hasil uji coba produk yang tuntas menggunakan permainan edukatif papan pintar memperoleh presentase nilai 88,39% dengan kategori sangat efektif, kategori keefektifitas permianan edkukatif papan pintar berada pada interval $75 < e \leq 100$ dan termasuk dalam kategori berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif papan pintar dalam menstimulus kemampuan bahasa anak usia dini 5-6 tahun dinyatakan sangat efektif untuk digunakan oleh siswa di TK Aisyiyah 01 Koto Baru.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan, uji coba dan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap permainan edukatif papan pintar, didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil analisis data lembar validasi yang dinilai oleh dua validator menunjukkan bahwa ketepatan media dan materi pada permainan edukatif papan pintar memiliki komponen-komponen penyusunannya konsisten satu sama lain, serta kualitas permainan edukatif papan pintar berkategori sangat valid dengan persentase rata-rata sebesar 87,81%.
2. Hasil analisis data angket respon guru yang dinilai oleh guru kelas TK Aisyiyah 01 Koto Baru menunjukkan bahwa keterlaksanaan permainan edukatif papan pintar dari hasil pengembangan dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Kualitas permainan edukatif papan pintar dari hasil pengembangan berkategori sangat praktis dengan persentase sebesar 100%.
3. Berdasarkan dari lembar efektifitas, diketahui bahwa hasil uji coba produk yang tuntas menggunakan permainan edukatif papan pintar memperoleh nilai dengan kategori sangat efektif, maka sesuai dengan tabel 4.3 kategori keefektifitas permainan edukatif papan pintar berada pada interval $75 < e \leq 100$ dan termasuk dalam kategori berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif papan pintar dalam menstimulus kemampuan bahasa pada anak usia dini 5-6 tahun dinyatakan sangat efektif untuk digunakan oleh siswa di TK Aisyiyah 01 Koto Baru.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariesta, Riany. 2009. *Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar*. Bandung: PT Sandriata Sukses.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kualitatif dan Kuantitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hasanah, Uswatun. 2019. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak di Kota Metro Lampung. *Jurnal Pendidikan Anak*, (online), Vol. 5, No. 1, (www. Syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/awladly, diakses 30 Maret 2019).

- Huliyah, Muhiyatul. 2016. Hakikat pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal. *Jurnal Pendidikan Guru Raudlatul Athfal*, (online), Vol. 1, No. 1, (<http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/193>, diakses 25 Januari 2017).
- Immawan, Muhammad Arif. 2016. Alat Permainan Edukatif *Out Door* yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (online), Vol. 8, No. 5, (<http://www.jurnal.anakusiadini.ac.id/index.php/article/view/223>)
- Khairi, Husnuzziadatul. 2018. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, (online), Vol. 2, No. 2, (<https://ejournal.iaiig.ac.id>, diakses 2018).
- Khoilullah, dkk. 2020. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, (online), Vol. 10, No.1, (www.ejournal.annadhawahkualatungkal.ac.id, diakses Juni 2020).
- Kurniawan, Heru dan Kasmianti. 2020. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Purwokerto: RKWK.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mulyasa. 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Noermanzah. 2019. Bahasa Sebagai Alat Komunikasi, Citra Pikiran, dan Kepribadian. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*. (online), (<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>).
- Plomp, Tjeer, dkk. 2013. *Educational Design Reserch*. Netherlands: Netherlands Institute For Culiculum Development.
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Robingatin dan Ulfah, Zakiyah. 2019. *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Salahuddin, Amar, dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Nilai Karakter Peserta Didik Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 5, No. 1.
- Sari, Septiana Fika. 2016. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Dalam Memahami Cerita Pendek. *Jurnal Program Studi PGRA*, Vol.02, No.02.
- Sofyan, Hendra. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jakarta: Infomedika.