

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI UNTUK GURU TK PEMBINA 1 PALEMBANG

Hasmalena¹, Yosef², Mahyumi Rantina³
Universitas Sriwijaya, Indonesia

Email: lena.bunda@yahoo.co.id

ABSTRAK : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa Pengembangan Bahan Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini untuk Guru TK Pembina 1 Palembang. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau "research and development" (R & D) dari Rowntree. Uji coba produk dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli desain media dengan kategori valid dengan persentase kelayakan berturut-turut 69,85 dan 70% sehingga produk layak untuk dilanjutkan pada uji coba skala kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada responden yang berjumlah sepuluh orang guru PAUD. selanjutnya untuk mengetahui pemahaman penilaian guru PAUD dilakukan evaluasi dengan cara *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* yang didapatkan sebesar 45%, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 80% dengan keefektifan berdasarkan rumus *n-gain* sebesar 0,69 berada pada kategori sedang. Pada uji coba kelompok besar, didapat rata-rata nilai *pretest* responden sebesar 42%, dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83% dengan tingkat keefektifan sebesar 0,69 dengan kategori sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Bahan Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini untuk Guru TK Pembina 1 Palembang sebagai pedoman dalam melaksanakan dan merancang permainan untuk anak usia dini.

Kata Kunci: Buku Panduan, Bermain dan Permainan, Anak Usia Dini

Abstract :This study aims to develop a product in the form of Development of Learning Materials for Early Childhood Play and Games for Palembang Kindergarten Teacher 1. This research uses Rowntree's research and development or "research and development" (R & D). The product trial was carried out by two experts, namely material experts and media design experts with valid categories with 69.85 and 70% of the feasibility percentage so that the product was feasible to be continued in small scale trials. Small group trials were conducted on respondents totaling ten PAUD teachers. then to determine the understanding of the assessment of PAUD teachers conducted an evaluation by means of the pretest and posttest. The average value of the pretest obtained was 45%, while the average posttest value was 80% with effectiveness based on the *n-gain* formula of 0.69 in the medium category. In a large group trial, the average value of the pretest respondents was 42%, and the average posttest score was 83% with a level of effectiveness of 0.69 with a moderate category. So, it can be concluded that the Development of Early Childhood Play and Game Learning Materials for Kindergarten Teachers 1 Palembang as a guide in implementing and designing games for early childhood.

Keywords : Guidebook, Playing and Games, Early Childhood

PENDAHULUAN

Bermain adalah kebutuhan alamiah yang ada pada diri setiap anak. Salah satu karakteristik anak usia dini adalah suka bermain. Bermain sangatlah dibutuhkan pada tahap perkembangan dan pertumbuhan anak untuk mendongkrak agar pertumbuhan dan perkembangan dapat berjalan secara optimal. Bermain sambil belajar dan belajar melalui bermain merupakan salah satu prinsip belajar anak usia dini. Sehingga bermain menjadi prioritas utama dalam penyampaian setiap materi pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Diungkapkan oleh Mayesty dikutip oleh Fadlillah (2016:8) bahwasanya bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari sehingga menurut bagi anak-anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Menurut Al-Ghazali bermain sangatlah penting bagi anak karena dengan melarang anak bermain, maka dapat mematikan hati sang anak, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Bermain merupakan dunia anak-anak. Mereka bermain seakan tanpa kenal lelah, dan jika tak dikontrol lebih lanjut anak akan lupa waktu. Sutton Smith (1987) menyatakan bahwa pengaruh bermain sangatlah urgent yakni sebagai dasar meniru, eksplorasi, menguji dan membangun. Seebisa mungkin dalam kegiatan pembelajaran bermain dijadikan media untuk mengembangkan berbagai potensi anak. Dalam konteks ini dunia anak adalah dunia bermain, sehingga perlu ditekankan bahwa sebaiknya aktivitas belajar harus dibuat dalam bentuk dan suasana yang menyenangkan.

Berdasarkan observasi di lapangan belum ada bahan ajar berupa buku panduan bermain yang dirumuskan disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator perkembangan anak sesuai dengan jenjang usianya. Pada setiap judulnya, akan disertai gambar-gambar yang akan membantu para pembaca memahami isi bacaan yang terdapat pada buku panduan tersebut. Mulai dari kognitif, sosial emosional, bahasa, moral, dan seni. Untuk itu, buku panduan bermain dan alat permainan sebagai salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan tentang kekurangan pemahaman tentang tata cara memainkan suatu permainan. Buku panduan bermain dan alat permainan ini diperuntukan bagi Guru yang akan mengembangkan materi ajar melalui sara bermain di pendidikan anak usia dini. Sesungguhnya buku panduan sangatlah penting pada proses pembelajaran karena dengan adanya buku panduan pembelajaran akan menjadi lebih sistematis dan tertata. Sehingga memudahkan bagi setiap elemen yang terlibat didalamnya untuk menyerap materi yang dipelajari. Dengan penelitian ini, diharapkan buku panduan bermain dan alat permainan dapat membantu para pembaca, terkhususnya guru dan anak didik yang terlibat langsung

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan/ *research and development* (R&D) dengan model Rowntree. Model ini terdiri dari tiga tahapan yaitu: *pertama*, tahap perencanaan, yang diawali dengan menganalisis kebutuhan. *kedua*, tahap pengembangan, dalam tahap ini tentang pengembangan topik, penyusunan draf, dan produksi prototipe awal. *ketiga*, tahap evaluasi, untuk pengujian cobaan prototipe berdasarkan pada masukan yang dari pakar (Prawiradilaga, 2012:45). Peneliti memilih menggunakan model ini karena sesuai dengan fokus yang akan dikembangkan yaitu pengembangan buku pedoman. Selain itu juga, kepraktisan langkah-langkah dalam membuat produk berupa buku pedoman menjadi salah satu pertimbangan peneliti. Dalam penelitian ini juga peneliti menggunakan teknik evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari lima tahapan yaitu: 1) tahap *self evaluation*, 2) tahap *expert evaluation*, 3) tahap *one-to one evaluation*, 4) tahap *small group*, dan 5) tahap *field test*.

Pemilihan jenis ini dikarenakan hasil evaluasi dari setiap tahapan ini berbeda-beda sehingga sangat dimungkinkan untuk merevisi prototipe, menjadi prototipe yang valid.

Dalam penelitian pengembangan ini data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa angket kelayakan produk pengembangan dengan tujuan untuk melihat kelayakan produk yang dibuat oleh peneliti. Dalam kegiatan penelitian dan pengembangan untuk mengkaji data yang telah diperoleh digunakan teknik analisa data. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian yaitu teknik deskriptif kualitatif, untuk menganalisa data masukan dan saran yang diperoleh dari hasil penyebaran angket evaluasi dari ahli media, ahli penilaian melalui uji coba kelompok kecil maupun ujicoba kelompok besar pada produk yang dikembangkan. Data kualitatif yang berupa masukan dan saran akan dikelompokkan dan di analisis sebagai pedoman dalam merivisi produk pengembangan.

Selain itu, untuk menilai efektivitas buku panduan Bahan Ajar Bermain Dan Permainan dilakukan dengan tes kemampuan penilaian autentik dan lembar observasi. Keefektifan produk dapat dilihat jika hasil postest responden sebanyak 75% guru telah melampaui nilai minimal yang telah ditetapkan sebesar 70. Data primer tes kemampuan pemahaman guru akan dianalisis dengan cara membandingkan skor tes awal dan tes akhir yang selanjutnya dicari *n-gain* dari keduanya dengan menggunakan rumus:

$$\frac{\text{skorpostes} - \text{skorpretes}}{\text{skormaksimum} - \text{skorpretes}}$$

(Meltzer, 2002:183)

Kriteria keberhasilan berdasarkan uji *n-gain* menurut Meltzer (2002: 184) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria

<g>	Kriteria
$0,7 \geq g$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$0 \leq g$	Rendah

Penggunaan buku panduan Bahan Ajar Bermain Dan Permainan efektif apabila hasil belajar memenuhi sebanyak 75% dari jumlah mahasiswa mengalami peningkatan dengan kriteria gain skor tenormalisasi $\geq 0,3$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Model

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku panduan Bahan Ajar Bermain Dan Permainan. Materi yang dikembangkan terdiri dari: pengertian Bermain Dan Permainan, jenis-jenis permainan berdasarkan usia mulai dari usia 0-6 bulan, usia 6-12 bulan, usia 1-2 tahun, usia 2-3 tahun, usia 3-4 tahun, usia 4-5 tahun, usia 5-6 tahun. Dengan masing- masing permainan di jabarkan bidang pengembangan yang dikembangkan mulai dari aspek Nilai Agama dan Moral, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, Fisik motoric dan Seni. Pemilihan materi ini berdasarkan pada kebutuhan guru PAUD dalam melaksanakan dan merancang permainan. Buku ini disertai dengan contoh-contoh yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran anak usia dini sehingga guru dapat memahami dengan lebih baik cara-cara untuk merancang permainan di PAUD.

Uji kelayakan yang digunakan menggunakan dua tahap yaitu tahapan uji kelayakan secara teoritik yang melibatkan para ahli (*expert evaluation*) yang ahli dibidangnya. Sedangkan uji kelayakan empiris melibatkan guru PAUD sebagai pengguna (uji skala kecil dan skala besar)

Uji Kelayakan Produk secara Teoritik

Evaluasi produk ini dilakukan dengan cara memperlihatkan produk awal berupa buku panduan Bahan Ajar Bermain Dan Permainan. Lembar observasi berupa angket yang berisi tentang pertanyaan yang berkaitan dengan produk yang meliputi: Tampilan umum buku panduan Bahan Ajar Bermain Dan Permainan, tampilan cover, tampilan materi, penggunaan buku. Ahli materi menyimpulkan Kesimpulan dari penilaian oleh ahli materi terhadap keseluruhan produk telah dikembangkan berdasarkan rumus nilai persentase kelayakan produk sebesar 68,75% dengan kategori valid. Sedangkan ahli desain media persentase kelayakan produk berdasarkan pada rumus diperoleh persentase kelayakan sebesar 70% dikategorikan produk valid sehingga produk dapat digunakan pada uji coba kelompok kecil.

Uji kelayak Produk secara Empiris

Uji Coba Kelompok Kecil

Tahapan ini dilakukan setelah produk buku panduan Bahan Ajar Bermain Dan Permainan yang telah dikembangkan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli desain media, peneliti merevisi produk tersebut berdasarkan masukan dari para ahli tersebut. Uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan masukan langsung dari responden mengenai produk yang telah dikembangkan, dengan responden mengenai produk yang dikembangkan, dengan responden yang berjumlah 10 orang guru PAUD. pada uji coba kelompok kecil ini responden juga memberikan masukan berupa kelebihan dan kekurangan terhadap produk yang telah dikembangkan. Tes hasil pemahaman ini menggunakan instrument penelitian tes pemahaman penilaian guru PAUD, dengan memberikan soal yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal. Berikut adalah hasil pretest dan posttest uji coba kelompok kecil pemahaman penilaian guru PAUD sebelum dan sesudah menggunakan buku panduan Bahan Ajar Bermain Dan Permainan. skor pretest dan posttest pemahaman penilaian guru PAUD dengan rata-rata kenaikan skor sebesar 42,5%. Rata-rata skor pretest sebesar 45%, sedangkan rata-rata skor posttest sebesar 83% berada pada kategori "lulus" berdasarkan pada skor minimal yang telah ditetapkan sebesar 70.

Berdasarkan uji uji *n-gain* untuk menguji keefektian produk saat uji coba kelompok kecil di dapat 0,68 berada pada kategori sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat dikategorikan layak untuk digunakan/ dimanfaatkan oleh guru sebagai pedoman dalam melakukan penilaian proses dan hasil belajar anak usia dini. Produk ini juga dapat dilanjutkan untuk uji skala besar pada responden yang lebih banyak lagi.

Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan pada subjek yang berjumlah 23 orang guru PAUD di Palembang. Pada uji coba ini juga responden memberikan masukan berupa kelebihan dan kekurangan terhadap produk yang telah dikembangkan. hasil tes pemahaman penilaian guru PAUD dengan rata-rata *pretest* dan rata-rata *posttest* responden mengalami kenaikan sebesar 42%. Rata-rata nilai pada *pretest* responden sebesar 45% pada kategori "tidak lulus", dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83% pada kategori "lulus" berdasarkan standar minimal

yang telah ditetapkan sebesar 70%. Untuk lebih jelasnya berikut ini dapat dilihat perbandingan antara *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan uji *n-gain* menurut Meltzer untuk menguji keefektifan produk di dapat skor 0,67 dengan kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan produk yang telah dikembangkan dapat dikategorikan layak untuk digunakan/ dimanfaatkan sebagai panduan bagi guru dalam menilai proses dan hasil pembelajaran anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisa data produk didapatkan hasil pada uji coba produk dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli desain media dengan kategori valid dengan persentase kelayakan berturut-turut 69,75%, dan 70% sehingga produk layak untuk dilanjutkan pada uji coba skala kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada responden yang berjumlah sepuluh orang guru PAUD. selanjutnya untuk mengetahui pemahaman penilaian guru PAUD dilakukan evaluasi dengan cara *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* yang didapatkan sebesar 45%, sedangkan rata-rata nilai *posttest* sebesar 85% dengan keefektifan berdasarkan rumus *n-gain* sebesar 0,68 berada pada kategori sedang. Pada uji coba kelompok besar, didapat rata-rata nilai *pretest* responden sebesar 42%, dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 81% dengan tingkat keefektifan sebesar 0,67 dengan kategori sedang. Jadi, dapat disimpulkan bahwa buku panduan Bahan Ajar Bermain Dan Permainan dapat digunakan bagi guru PAUD sebagai pedoman dalam melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar anak usia dini.

REFERENSI

- Mulyasa, H.E.2016.*Manajemen PAUD*.PT Remaja Rosdakarya:Bandung.
Fadlillah.2017.*Buku Ajar Bermain Dan Alat Permainan*.Kencana:Jakarta.
Latif, Mukhtar.2016.Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.Kencana:Jakarta.
Saputri, Heri dan Intan Fazrin.2017.*Anak Sakit Wajib Bermian Di Rumah Sakit*.FORIKES:Jakarta.
Hidayat.2014.*Siapa Bilang Anak Sehat Pasti Cerdas*.Gramedia:Jakarta.
Rahman.2013.*Alat Permainan Edukatif Program PAUD*.CV Gravindo: Bekasi.
Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group
Tim penyusun PG PAUD FKIP UNSRI.2016.*Modul Praktikum Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Tradisional Untuk Menstimulasi Kecerdasan Anak*.PG PAUD UNSRI: Palembang.
Tarigan, Henry G dan Djoyo Tarigan. 1986. *Telaah Buku teks Bahasa Indonesia*. Bandung: Angkasa