



JURNAL ILMIAH PSIKOHUMANIKA

[Http://psikohumanika.setiabudi.ac.id/index.php](http://psikohumanika.setiabudi.ac.id/index.php)

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK MENSTIMULASI LIMA ASPEK PERKEMBANGAN ANAK (BAHASA, MOTORIK KASAR, MOTORIK HALUS, SOSIAL, DAN EMOSI)

Prilya Shanty Andrianie¹, Rosita Yuniati², Yustinus Joko Dwi Nugroho³
^{1,2,3)} Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p><i>Sejarah Artikel</i> Diterima 15-11-2018 Disetujui 30-11-2018 Dipublikasikan Desember 2018</p>	<p>Pada anak usia dini setidaknya terdapat lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan untuk menunjang tumbuh kembang anak menjadi optimal, antara lain Perkembangan Fisik Motorik Kasar, Motorik Halus, Bahasa, Sosial, dan Emosi. Untuk menstimulasi lima aspek perkembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif.</p> <p>Subyek penelitian adalah guru TK dan orangtua serta pihak-pihak yang berkompetensi di bidang terkait. Metode penelitian yang digunakan adalah <i>Research and Development (R & D)</i>, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa data kualitatif, dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa tahap pendahuluan, masukan dari validator, dan masukan dari subjek uji coba terhadap instrumen pengembangan. Data ini diperoleh dari evaluasi model APE Ular Tangga faktual, validasi model, uji coba terbatas, dan uji coba yang diperluas. Sementara data kuantitatif berupa hasil evaluasi dan keefektifan model APE Ular Tangga pengembangan. Analisa data menggunakan beberapa cara berbeda karena masing-masing digunakan untuk kepentingan yang berbeda. Data kualitatif menggunakan analisis isi sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif yaitu analisis persentase. Hasil dari FGD dan professional judgement menunjukkan bahwa dari segi materi permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya menstimulasi lima aspek perkembangan anak dengan setiap aspek dapat distimulasi sebesar 100% namun di aspek motorik halus hanya mampu distimulasi sebesar 97%.</p>

<p>Alamat Korespondensi: Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta E-mail: prilya.shanty@gmail.com</p>	<p>p-ISSN: 1979-0341 e-ISSN : 2302-0660</p>
--	--

Prilya Shanty Andrianie¹, Rosita Yuniati², Yustinus Joko Dwi Nugroho³

PENDAHULUAN

Masa usia dini seringkali disebut dengan masa keemasan (*Golden Age*) yang memiliki rentang usia 0-6 tahun yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak di masa yang akan datang (Yamin & Sanan, 2013). Tumbuh kembang anak usia dini yang optimal akan membuat perkembangan selanjutnya pun menjadi lebih baik. Namun apabila terdapat perkembangan yang terhambat, maka akan menghambat pula tumbuh kembang anak di tahap perkembangan selanjutnya.

Bermain merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia baik dewasa maupun anak-anak. Terutama bagi anak-anak, bermain tidak hanya sebuah kesenangan belaka, namun merupakan kebutuhan yang harus terpenuhi. Apabila kebutuhan ini tidak terpenuhi maka kelak jika anak itu dewasa akan ada sesuatu yang kurang dari dirinya dibandingkan dengan anak yang tercukupi kebutuhan bermainnya (Semiawan, 2002). Melalui bermain, anak akan memahami akan dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan disekitar tempat dia bermain. Melalui bermain pula, anak akan mulai mencipta, berimajinasi, bereksplorasi dengan bebas tanpa adanya paksaan dari orang lain. (Catron dan Allen, 1999). Pada setiap anak, terutama anak kecil, bermain itu adalah belajar. Memang dunia anak adalah bermain, dengan bermain, anak akan belajar. Menurut pendapat Tedjasaputra (2001) menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya.

Salah satu sarana untuk bermain yaitu alat permainan edukatif. Pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Pada anak usia dini terdapat lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan untuk menunjang tumbuh kembang anak menjadi optimal sehingga akan membuat kecerdasan dan pertumbuhan anak menjadi optimal. Lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan anak adalah Perkembangan Fisik Motorik Kasar, Motorik Halus, Bahasa, Sosial, dan Emosi. Untuk menstimulasi lima aspek perkembangan ini

dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif. Anak dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Ketika bermain, anak bisa melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan dan belajar mengenai berbagai hal sekaligus. Melalui bermain dapat menciptakan ZPD (*zone of proximal developmental*), yaitu wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak menuju perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi, seperti pengembangan kognitif anak, pengembangan kesadaran diri, pengembangan sosial-emosi, pengembangan motorik, dan pengembangan Bahasa/komunikasi (Vygotsky dalam Musfiroh, 2008). Sayangnya tidak semua orangtua menyadari bahwa bermain merupakan kebutuhan yang besar bagi anak. Masih banyak orangtua yang membatasi waktu bermain anak dan beranggapan bahwa bermain hanya akan membuang-buang waktu saja. Sementara untuk guru masih banyak guru yang belum dapat mengoptimalkan fungsi alat permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan anak secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa guru dan orangtua di salah satu PAUD di Mojosoongo menyampaikan bahwa pihak sekolah melakukan beberapa permainan untuk menstimulasi berbagai perkembangan anak. Namun mereka kesulitan untuk mendapatkan sebuah APE yang dapat menstimulus lima aspek perkembangan sekaligus. Berbagai permainan tradisional dapat menjadi inspirasi untuk dikembangkan menjadi suatu alat permainan edukatif, salah satunya adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan papan yang tersusun dari beberapa kotak kecil. Permainan ini dapat dilakukan secara berkelompok dengan jumlah pemain minimal dua orang. Dalam susunan kotak-kotak tersebut terdapat gambar tangga atau ular yang diletakkan di beberapa kotak tertentu. Hingga saat ini tidak ada standar khusus mengenai jumlah kotak dan gambar pada permainan ular tangga.

Berdasarkan fenomena tersebut di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah alat permainan edukatif berbentuk ular tangga untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak sekaligus, yaitu perkembangan Bahasa, Fisik Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial dan Emosi. Penelitian terkait

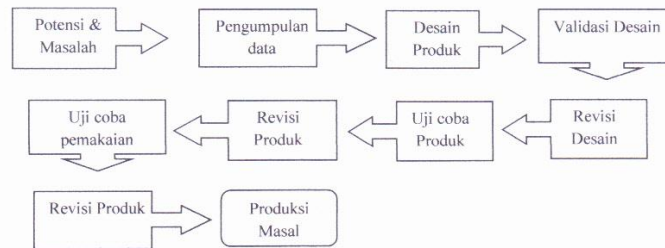
pengembangan permainan ular tangga ini telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti sebelumnya, seperti: Rahina Nugrahani (2007) dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar”, Yumarlin MZ (2013) dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar”, dan juga beberapa penelitian lain yang hampir sebagian besar dilakukan pada seting kelas di sekolah dasar (SD). Namun terkait dengan perkembangan anak usia dini terutama dalam bidang lima aspek perkembangan anak belum ada penelitian mengenai pengembangan alat permainan edukatif berbentuk ular tangga untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak sekaligus.

Berdasarkan uraian diatas,maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak (bahasa,motorik kasar,motorik halus,sosial dan emosi) Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: bagaimanakah Alat Permainan Ular Tangga yang ada selama ini atau permainan ular tangga aktual,bagaimanakah Alat permainan edukatif ular tangga (APE Ular Tangga Hipotetik) untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak serta bagaimanakah pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Seringkali penelitian ini disebut dengan *research and development (R & D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2012). Pada metode R&D, langkah-langkah penelitian dan pengembangan digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2012)

Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2012) menyatakan bahwa untuk melakukan penelitian analisis kebutuhan sehingga mampu dihasilkan produk yang bersifat hipotetik sering digunakan metode penelitian dasar (*basic research*). Selanjutnya untuk menguji produk yang masih bersifat hipotetik tersebut, digunakan eksperimen atau action research. Setelah produk teruji, maka dapat diaplikasikan. Proses pengujian produk dengan eksperimen tersebut dinamakan penelitian terapan (*applied research*). Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *multy years*).

Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah pada penelitian dan pengembangan biasanya merujuk pada siklus R & D. Borg dan Gall (1983) mengemukakan ada sepuluh langkah-langkah utama dalam R & D, yaitu: 1) *Research and Information collecting*; 2) *Planning*; 3) *Develop preliminary form of product*; 4) *Preliminary field*; 5) *Main Product Revision*; 6) *Main field testing*; 7) *Operational Product revision*; 8) *Operational field testing*; 9) *Final Product Revision*; dan 10) *Dissemination and Implementation*. Langkah awal yang dilakukan adalah penelitian dan pengumpulan data. Hasilnya digunakan untuk melakukan perencanaan dan pengembangan bentuk produk awal. Produk yang dihasilkan diuji sebanyak tiga kali. Tiap kali selesai dilakukan pengujian selalu diikuti dengan revisi produk. Tahap akhir adalah penyebaran dan penerapan produk.

Sementara itu Samsudi (2009) mengembangkan desain R & D dengan membagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu tahap studi pendahuluan, tahap

pengembangan, dan tahap evaluasi. Tahap pendahuluan esensinya adalah tahap penelitian. Masing-masing tahap memiliki sejumlah langkah.

Tahap Pendahuluan

Dalam konteks penelitian ini, pada tahap pendahuluan dilakukan: (a) kajian teori dan penelitian terdahulu, (b) evaluasi model faktual, serta (c) analisis temuan model faktual. Teori yang dibahas adalah teori yang terkait dengan pengembangan perangkat pembelajaran dan teori yang terkait model pembelajaran. Evaluasi model faktual dan pengukuran kebutuhan model pengembangan dilakukan dengan melibatkan 20 orang yang terdiri dari psikolog perkembangan, psikolog anak, pengurus HIMPAUDI, kepala sekolah dan guru TK. Berdasarkan evaluasi dan pengukuran kebutuhan, selanjutnya dilakukan analisis temuan kebutuhan.

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan diawali dengan penyusunan desain awal alat permainan ular tangga dan penyusunan draf panduannya. Desain awal ini merupakan alat permainan ular tangga hipotetik. Penyusunan APE ular tangga hipotetik didasarkan pada hasil tahap pendahuluan yang mencakup: kajian teoritis, evaluasi model faktual, dan analisis temuan. Model hipotetik selanjutnya dilakukan validasi dan perbaikan pertama. Validasi model perangkat pembelajaran hipotetik merupakan langkah yang dilakukan sebelum dilakukan uji coba. Validasi model APE Ular tangga dilakukan oleh para ahli di bidang psikologi perkembangan anak dan PAUD.

Validator diminta untuk memberikan evaluasi dan masukan atas unsur-unsur dalam desain model, baik dari sisi substansi maupun dari sisi bahasa dan penyajian. Atas dasar masukan validator, selanjutnya dilakukan perbaikan atau revisi. Hasil Validasi dan perbaikan pertama, merupakan Desain Pertama untuk selanjutnya dilakukan uji coba.

Desain pertama APE Ular Tangga dan draf panduannya merupakan hasil perbaikan model hipotetik. Desain pertama selanjutnya dilakukan uji terbatas, dan

dilakukan perbaikan kedua. Desain kedua APE Ular Tangga dan draf panduannya yang merupakan desain hasil perbaikan kedua setelah uji coba terbatas, selanjutnya dilakukan uji diperluas. Desain kedua APE Ular Tangga merupakan produk final. Dengan demikian pada tahap pengembangan terdapat tiga desain yaitu desain awal, desain pertama, dan desain kedua.

Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan uji efektivitas sehingga diperoleh luaran pengembangan berupa model Pengembangan APE Ular Tangga untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak sekaligus beserta draf panduannya. Desain model hipotetik yang telah divalidasi dan direvisi selanjutnya diuji coba. Uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan data yang dapat digunakan untuk menyempurnakan produk. Uji coba dilakukan dalam dua tahap yaitu uji coba terbatas, dan uji coba yang diperluas

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa data kualitatif, dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa tahap pendahuluan, masukan dari validator, dan masukan dari subjek uji coba terhadap instrumen pengembangan. Data ini diperoleh dari evaluasi model APE Ular Tangga faktual, validasi model, uji coba terbatas, dan uji coba yang diperluas. Sementara data kuantitatif berupa hasil evaluasi dan keefektifan model APE Ular Tangga pengembangan.

Data pengukuran kebutuhan, pendapat, dan masukan model APE Ular Tangga pengembangan dari subjek uji coba diperoleh dengan wawancara dan diskusi. Instrumen pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara dan pedoman prosedur diskusi. Sementara data evaluasi dan efektivitas model APE Ular Tangga Pengembangan diperoleh melalui angket langsung tertutup model skala bertingkat.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2012), uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (objektivitas).

Uji *credibility* data penelitian dilakukan melalui triangulasi, yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Uji *Transferability* merupakan keterterapan hasil penelitian pada keseluruhan objek di lapangan. Keterterapan ini tergantung pada pemakai hasil penelitian yaitu para kepala dan guru PAUD. *Confirmability* merupakan uji objektivitas hasil penelitian. Hasil penelitian diuji dikaitkan dengan proses penelitian yang dilakukan, dalam arti hasil merupakan buah dari proses penelitian. Hal ini dapat dilihat dari langkah dan hasil penelitian ini.

Setelah diuji keabsahan data, data yang diperoleh dianalisis dengan teknik yang tidak sama, karena masing-masing digunakan untuk kepentingan yang berbeda. Data pada tahap pendahuluan data kualitatif pengukuran terhadap kebutuhan APE Ular Tangga pengembangan dianalisis dengan menelaah isi saran dan kebutuhan, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Data pada tahap pengembangan berupa data kualitatif hasil wawancara dan diskusi dengan subjek uji coba. Data ini dianalisis dengan analisis isi, dilakukan dengan mengelompokkan hasil wawancara dan diskusi ke dalam komponen model. Hasil ini digunakan sebagai bahan perbaikan instrumen. Data pada tahap evaluasi berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket untuk mengetahui efektivitas APE Ular Tangga pengembangan. Data dianalisis dengan statistik deskriptif menggunakan analisis persentase.

Validator dan Subyek Penelitian

Validator dalam penelitian ini menggunakan *expert judgement* di bidang psikologi untuk design pengembangan APE Ular Tangga. Sementara Subyek Penelitian adalah pengurus HIMPAUDI, kepala sekolah, dan guru PAUD yang berjumlah 20 orang. Hal ini dilakukan karena penentuan jumlah informan bisa

sedikit atau banyak tergantung pada pemilihan informannya dan keragaman fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2012)..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan. Seringkali penelitian ini disebut dengan *research and development (R & D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2012). Pada metode R&D, langkah-langkah penelitian dan pengembangan digambarkan sebagai berikut:

Tahap Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan dalam konteks penelitian ini, tim peneliti menurunkan terlebih dahulu lima aspek perkembangan anak usia 4-5 tahun ke dalam aktivitas agar dapat disusun kuesioner penelitian dan APE pengembangan Ular Tangga. Penurunan aspek perkembangan ke dalam aktivitas program kegiatan dapat digambarkan sebagai berikut:

Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan diawali dengan penyusunan kuesioner penilaian dan desain awal alat permainan ular tangga dan penyusunan draf panduannya. Desain awal ini merupakan alat permainan ular tangga hipotetik. Penyusunan APE ular tangga hipotetik didasarkan pada hasil tahap pendahuluan yang mencakup: kajian teoritis, evaluasi model faktual, dan analisis temuan. Model hipotetik selanjutnya dilakukan validasi dan perbaikan pertama. Teori yang dibahas adalah teori yang terkait dengan pengembangan perangkat pembelajaran dan teori yang terkait model pembelajaran. Evaluasi model hipotetik dan pengukuran kebutuhan model pengembangan dilakukan dengan melibatkan 18 orang yang terdiri dari 15 orang guru dan kepala sekolah PAUD, 3 orang dosen PG PAUD UMS dengan latar belakang S2 dan S3 dibidang PAUD. Berdasarkan evaluasi dan pengukuran kebutuhan, selanjutnya dilakukan analisis temuan kebutuhan. Validasi model perangkat pembelajaran hipotetik merupakan langkah yang dilakukan sebelum

dilakukan uji coba. Validasi model APE Ular tangga dilakukan oleh para ahli di bidang psikologi perkembangan anak dan PAUD.

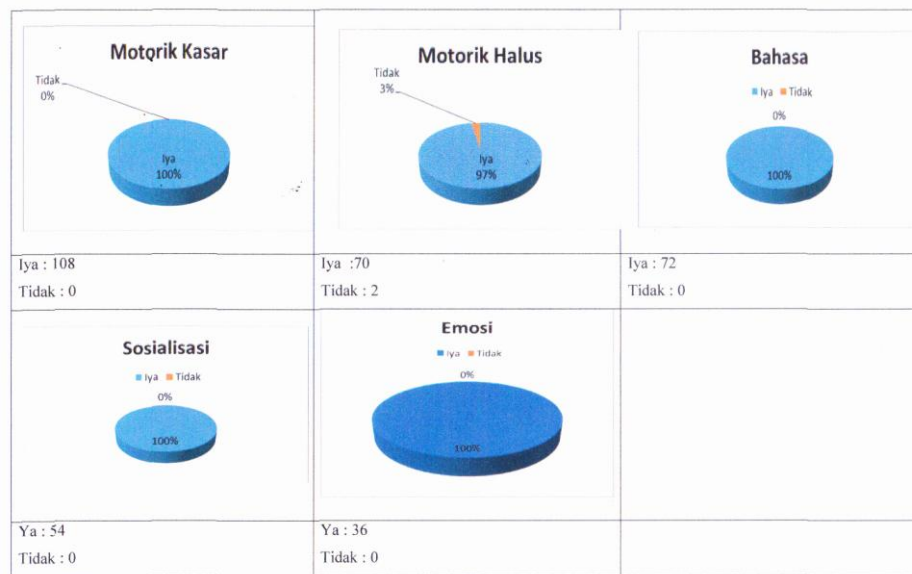
Validator diminta untuk memberikan evaluasi dan masukan atas unsur-unsur dalam desain model, baik dari sisi substansi maupun dari sisi bahasa dan penyajian. Atas dasar masukan validator, selanjutnya dilakukan perbaikan atau revisi. Hasil Validasi dan perbaikan pertama, merupakan Desain Pertama untuk selanjutnya dilakukan uji coba.

Desain pertama APE Ular Tangga dan draf panduannya merupakan hasil perbaikan model hipotetik. Desain pertama selanjutnya dilakukan uji terbatas, dan dilakukan perbaikan kedua. Desain kedua APE Ular Tangga dan draf panduannya yang merupakan desain hasil perbaikan kedua setelah uji coba terbatas, selanjutnya dilakukan uji diperluas. Desain kedua APE Ular Tangga merupakan produk final. Dengan demikian pada tahap pengembangan terdapat tiga desain yaitu desain awal (*prototype*), desain pertama, dan desain kedua.

Desain awal yang dibuat oleh tim peneliti terdiri dari *prototype* APE Ular Tangga, Kartu Petunjuk, Dadu, dan Kuesioner. Setelah dilakukan desain APE Ular Tangga hipotetik selanjutnya uji validasi dengan menggunakan teknik *expert judgement* yang telah dilaksanakan pada tanggal 18 Agustus 2018 dan 29 Agustus 2018. Berdasarkan hasil evaluasi oleh para *expert judgement* terhadap model pengembangan ular tangga hipotetik didapat data sebagai berikut:

No Soal/No Peserta	Motorik Kasar						Motorik Halus				Bahasa				Sosialisasi			Emosi		
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	1	2	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	18	18	18	18	18	18	18	18	16	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18	18
	100%						97,20%				100%				100%			100%		

Berdasarkan hasil masukan dari para *expert* diatas, peneliti melakukan berbagai revisi antara lain meliputi:perbaikan terhadap kuesioner penilaian,perbaikan terhadap modul dan panduan bermain ular tangga sehingga lebih sistematis serta perbaikan terhadap APE Ular tangga



Berdasarkan hasil FGD diperoleh hasil bahwa alat peraga ular tangga yang dikembangkan sudah dapat menstimulasi 5 aspek perkembangan anak yaitu Motorik Kasar, Motorik Halus, Bahasa, Sosial, dan Emosi. Namun terdapat beberapa masukan yang diberikan oleh para *expert judgement* agar APE lebih baik dan optimal antara lain sebagai berikut:

- a. Masukan pada alat ukur berupa kuesioner, kuesioner yang disusun lebih kepada kemampuan anak dalam melakukan tindakan yang termasuk pada lima aspek perkembangan anak. Kuesioner yang disusun sebaiknya berisi tentang item untuk mengukur apakah APE yang disusun sudah memberikan stimulasi pada lima aspek perkembangan.
- b. Kartu petunjuk yang disusun sebaiknya tidak dalam bentuk perintah, melainkan lebih kepada memberikan stimulasi pada anak.

- c. Apabila mengacu pada Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD disebutkan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta seni. Sehingga apabila APE ular tangga ini akan dipergunakan dalam PAUD, sebaiknya dapat meliputi keenam aspek tersebut di atas.
- d. Gambar-gambar pada APE Ular tangga hipotetik sudah menarik, namun jika memungkinkan dibuat lebih natural dan normatif lagi, seperti No. 10 ibu-ibu yang digambar dibuat dengan pakaian yang lebih sopan. Kemudian pada gambar-gambar *emoticon* pada dasarnya sudah menarik, namun sebaiknya dibuat gambar yang natural yaitu ekspresi emosi manusia.
- e. Gambar jalan sebagai petunjuk turun ke kotak sebelumnya sebaiknya diganti dengan gambar ular.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, baik FGD dan *professional judgment* yang telah dilakukan oleh tim peneliti dapat disimpulkan bahwa dari segi materi permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya menstimulasi lima aspek perkembangan anak dengan prosentasi 100% kecuali dalam aspek motoric halus yang menstimulasi 97%. Dalam segi waktu, tiap-tiap waktu yang diperlukan dalam setiap kegiatan dirasa cukup untuk melakukan setiap kegiatan. Selain itu, masukkan lainnya adalah kuesioner yang disusun sebaiknya berisi tentang item untuk mengukur apakah APE yang disusun sudah memberikan stimulasi pada lima aspek perkembangan. Dari sisi gambar, pada prinsipnya APE Ular tangga hipotetik sudah menarik, namun apabila memungkinkan dibuat lebih natural dan normatif lagi, seperti No. 10 ibu-ibu yang digambar dibuat dengan pakaian yang lebih sopan. Kemudian pada gambar-gambar *emoticon* pada dasarnya sudah menarik, namun sebaiknya dibuat gambar yang natural yaitu ekspresi emosi manusia. Gambar jalan sebagai petunjuk turun ke kotak sebelumnya sebaiknya diganti dengan gambar ular. Selain itu, ada masukan juga terkait penggunaan APE ular tangga hipotetik ini apabila ke depan akan diterapkan di PAUD agar aspeknya menyesuaikan dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tersebut di atas maka peneliti memberikan beberapa saran antara lain: melakukan perbaikan APE Ular Tangga sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh para validator. melakukan studi lanjutan untuk menguji kembali apakah hasil perbaikan APE Ular Tangga yang telah dilakukan telah sesuai, pengujian Validasi APE Ular Tangga dilakukan dengan uji terbatas dan uji diperluas, apabila pengembangan APE Ular Tangga sudah dilakukan uji validasi diperluas, maka langkah selanjutnya adalah menguji produk kepada pengguna yang dalam hal ini adalah anak usia 4-5 tahun yang dipandu oleh orangtua dan guru serta melakukan produksi massal pada produk APE Ular Tangga apabila sudah dapat memenuhi syarat validator maupun pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg. W.R. dan Gall, M.D. 1983. *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Bredenkamp, S & Copple, C. 1999. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington DC: National Association for the Education of Young Children
- Catron, C & Allen, J. 1999. *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Modell*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall.
- Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2009*
- Nugrahani, R (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran ilmu kependidikan jilid 36, No. 1, juni 2007*.
- Nurmalitasari, F (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin psikologi fakultas psikologi universitas gadjah mada volume 23, no. 2, Desember 2015: 103 – 111*
- Santrock, W. J. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono (2012) *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suyanto, S (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, Dikti
- Yumarlin, MZ (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Vol. 3 No.1. April 2013*. Diakses di www.researchgate.net pada tanggal 13 Februari 2018.