

JURNAL PSIKOHUMANIKA

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

PENGOPTIMALAN PERKEMBANGAN ANAK BERBASIS ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA

Prilya Shanty Andrianie¹, Yustinus Joko Dwi Nugroho²

^{1,2} Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi Surakarta

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p><i>Article History</i> Be accepted: 16 October 2019 Approved: 27 November 2019 Published: December 2019</p>	<p>This study is entitled Optimization of Child Development Based on Snakes and Ladders Educational Tools which is an advanced research in the previous year (multi years). The research method used is Research and Development (R&D). The purpose of this study was to determine the validity of the design of the APE Ladder Snake and the revised APE Ladder Snake Development Module. The research subjects were lecturers of PG PAUD UMS, school principals, and PAUD teachers totaling 15 people. Validation of measurement tools and modules is done in two ways, namely: Focus Group Discussion (FGD) and module validation (content validity) is done by Professional Judgment. Based on the results of the study it can be concluded that the preparation of the Ladder Snake APE can be said to be valid for stimulating five aspects of child development with the results of 40% validator stating that the APE is appropriate for stimulating five aspects of child development, and 60% states that the APE is very suitable for stimulating the five aspects of child development. While for the preparation of the APE Snake Ladder Module, it can also be said to be valid with the results of the 67% assessment of the validator stating that the module is very suitable and 33% of the validator stating that the module is appropriate. The output produced in this study is in the form of APE Snakes and Ladders products to stimulate the Five Aspects of Child Development, the use of the APE Module, and the National Journal of ISSN.</p>
<p>Keywords : <i>Five Development Aspects, Early Childhood, APE Snakes and Ladders</i></p>	

Alamat Korespondensi:

Fakultas Psikologi Universitas Setia Budi
Surakarta

p-ISSN: 1979-0341

e-ISSN : 2302-0660

E-mail:

[prilya.shanty@gmail.com;](mailto:prilya.shanty@gmail.com)

jokodwinugroho@gmail.com

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel**Diterima :**

16 Oktober 2019

Disetujui:

27 November 2019

Dipublikasikan:

Desember 2019

Kata Kunci:

Lima Aspek

Perkembangan, Anak

Usia Dini, APE Ular

Tangga.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul **Pengoptimalan Perkembangan Anak berbasis Alat Permainan Edukatif Ular Tanggayang** merupakan penelitian lanjutan pada tahun sebelumnya (*multi years*). Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R & D)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas desain APE Ular Tangga dan Modul Pengembangan APE Ular Tangga hasil revisi. Subyek Penelitian adalah dosen PG PAUD UMS, kepala sekolah, dan guru PAUD yang berjumlah 15 orang. Validasi alat ukur dan modul yang dilakukan adalah dengan dua cara yaitu :*Focus Group Discussion (FGD)* dan Validasi isi (*content validity*) modul dilakukan oleh *Professional Judgment*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penyusunan APE Ular Tangga dapat dikatakan valid untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak dengan hasil 40% validator menyatakan bahwa APE sudah sesuai untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak, dan 60% menyatakan bahwa APE sangat sesuai untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak. Sementara untuk penyusunan Modul Penggunaan APE Ular Tangga juga dapat dikatakan valid dengan hasil penilaian 67% validator menyatakan bahwa modul sudah sangat sesuai dan 33% validator menyatakan bahwa modul sudah sesuai. Luaran yang dihasilkan pada penelitian ini adalah berupa produk APE Ular Tangga untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak, Modul penggunaan APE, dan Jurnal Nasional ber-ISSN.

PENDAHULUAN

Penelitian yang diajukan oleh tim penelitian merupakan penelitian lanjutan yang telah dilakukan tahun sebelumnya, yaitu 2017/2018. Ide awal dalam menyusun penelitian ini adalah dilatarbelakangi oleh situasi bahwa anak usia dini memiliki tugas-tugas perkembangan yang meliputi lima aspek perkembangan agar tumbuh kembangnya menjadi optimal. Kelima aspek perkembangan tersebut adalah Perkembangan Fisik Motorik Kasar, Motorik Halus, Bahasa, Sosial, dan Emosi. Kelima aspek perkembangan ini dapat dikembangkan dengan berbagai stimulasi melalui kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif. Berdasarkan hasil wawancara tim peneliti terhadap orangtua dan guru di PAUD *Little Sun* dan RA Al-Kautsar, banyak orangtua yang yang menganggap bahwa anak yang banyak bermain hanya akan membuang-buang waktu, sehingga

sebaiknya anak lebih banyak belajar dan mengurangi waktu bermain di luar rumah. Orangtua belum memiliki pengetahuan bahwa pada anak usia dini, anak belajar melalui bermain dan bermain merupakan kebutuhan dasar bagi anak. Sementara di sekolah, guru mengeluhkan terbatasnya lahan bermain anak dan jenis variasi permainan anak.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya suatu alat permainan yang multifungsi yaitu sebagai sarana anak untuk belajar mengembangkan aspek perkembangannya sekaligus juga sebagai sarana bermain yang menyenangkan. Selain itu, permainan tersebut juga diharapkan dapat bersifat ergonomis, dapat dimainkan di dalam maupun di luar ruangan, mengingat terbatasnya lahan bermain anak. Peneliti terinspirasi dengan permainan ular tangga yang dapat dimainkan secara berkelompok oleh anak-anak. Hingga saat ini, belum ada alat permainan ular tangga yang dapat menstimulasi lima aspek perkembangan anak sekaligus (perkembangan fisik motorik kasar, halus, bahasa, sosial dan emosi

Terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain terkait dengan pengembangan permainan ular tangga. Namun sebagian besar disusun untuk seting pembelajaran kelas di SD (Sekolah Dasar). Beberapa judul penelitian tersebut antara lain: “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar” (Nugraheni, 2007), “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar” (Yumarlin MZ, 2013), dan juga beberapa penelitian lain yang hampir sebagian besar dilakukan pada seting kelas di sekolah dasar (SD).

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya didapat bahwa ketika anak belajar sambil bermain dalam situasi menyenangkan akan memberikan hasil yang baik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Indriasih (2015) yang menyatakan bahwa saat pembelajaran dengan media edukatif ular tangga siswa menunjukkan kategori lebih aktif rata-rata 84% dan 81% siswa menunjukkan kategori terampil.

Hingga saat ini belum ada penelitian terkait pengembangan permainan ular tangga untuk membantu menstimulasi dan mengoptimalkan lima aspek perkembangan anak sekaligus. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menyusun dan mengembangkan permainan ular tangga yang berfungsi sebagai alat permainan sekaligus media belajar bagi anak usia dini untuk mengoptimalkan lima aspek perkembangannya (Perkembangan Bahasa, Fisik Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial dan Emosi).

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat menghasilkan sebuah alat permainan edukatif untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak, sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Melalui bermain, perkembangan kognitif anak terstimulasi terutama dalam membangun konsep pengetahuan, mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, sehingga dapat menstimulasi anak untuk berpikir kreatif (Khobir, 2009). Ketika bermain, anak melakukannya Bersama dengan teman-temannya dan guru (orang dewasa sebagai pendamping). Anak-anak dapat membangun konsep tersebut melalui hubungan dan komunikasinya dengan lingkungan dan orang disekitarnya (Bredenkamp & Copple, 1999). Menurut Vygotsky (dalam Musfiroh, 2008), kemampuan kognitif anak masih dalam taraf konkrit, nama kemampuan berpikir abstrak anak dapat berkembang melalui bermain peran (*roleplay*).

Salah satu sarana untuk bermain yaitu alat permainan. Permainan (*games*) adalah setiap kegiatan yang dilakukan oleh pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Catron & Allen, 1999).

Ketika anak bermain, bukan hanya perkembangan fisik dan kognitif saja yang berkembang, namun juga perkembangan emosinya. Emosi didefinisikan sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang berada dalam suatu keadaan yang dianggap penting oleh individu tersebut (Campos dalam Santrock 2007). Emosi dapat berbentuk rasa sayang, senang, sedih, dan lain sebagainya. Karakteristik emosi pada anak memiliki karakteristik antara lain: (1) terjadi dalam waktu singkat; (2) Intensitas cenderung kuat; (3) Bersifat dangkal dan sementara;

(4) kuantitas sering terjadi; (5) tingkah laku yang diperlihatkan tampak jelas, dan (6) bersifat individualitas (Nurmalitasari, 2015).

Alat Permainan Edukatif termasuk ke dalam salah satu media pembelajaran. Berbagai penelitian yang dilakukan memperlihatkan bahwa proses dan hasil belajar pada anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan pembelajaran menggunakan media. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran sangat disarankan untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Zaman & Eliyawati, 2010).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan jenis R & D (*research and development*) dan bersifat *multi years* selama 3 tahun. Saat ini sudah menginjak tahun yang kedua dimana fokus penelitiannya adalah sudah masuk dalam tahap pengembangan dan revisi APE berdasarkan hasil masukan pada penelitian tahun pertama, maka tahun kedua ini tim peneliti mengajukan penelitian untuk tahap pengembangan APE ular tangga melalui revisi lanjutan melalui validasi melalui *expert judgement*. Adapun peneliti merumuskan masalah melalui pertanyaan riset yaitu bagaimana validitas desain APE Ular Tangga berdasarkan hasil revisi lanjutan dan bagaimana validitas Modul Penggunaan APE Ular Tangga berdasarkan hasil revisi lanjutan? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas desain dan modul penggunaan APE Ular Tangga berdasarkan hasil revisi lanjutan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development (R & D)*, yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut yang bertujuan untuk menemukan, mengembangkan dan memvalidasi suatu produk (Sugiyono, 2012). Desain R & D dengan dibagi ke dalam tiga tahap utama, yaitu tahap studi pendahuluan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi (Arikunto, 2011). 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. Tahap pendahuluan esensinya adalah tahap penelitian. Dalam penelitian tahun kedua ini, tahapan penelitian R&D baru dilaksanakan sampai pada tahap kedua yaitu Tahap Pengembangan. Sementara apabila mengacu pada tahapan yang dipaparkan oleh Borg dan Gall, maka penelitian ini baru sampai pada tahap lima yaitu revisi desain.

Teknik Validasi Data dan Analisis Data

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti (Sugiyono, 2012). Pada penelitian ini, uji validasi dilakukan pada model APE Ular Tangga dan juga Modul Petunjuk Penggunaan APE Ular Tangga. Aspek-aspek yang diukur dalam APE Ular Tangga yaitu: motorik kasar, motorik halus, bahasa, sosialisasi dan kemandirian dan emosi. Sementara pada pengembangan modul petunjuk penggunaan APE ular tangga, aspek-aspek yang diukur adalah: *self instructional, self contined, stand alone, adaptive* dan *user friendly*. Modul merupakan alternatif bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Modul biasanya dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri, sehingga peserta didik dapat melakukan pembelajaran tanpa kehadiran pengajar secara langsung (Asyhar, 2011).

Data pada tahap pendahuluan data kualitatif pengukuran terhadap kebutuhan APE Ular Tangga pengembangan dianalisis dengan cara: menelaah isi saran dan kebutuhan, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

Validator dan Subyek Penelitian

Validator dalam penelitian ini menggunakan *expert judgement* di bidang psikologi untuk *design* pengembangan APE Ular Tangga. Sementara subyek Penelitian adalah dosen PG PAUD UMS, kepala sekolah, dan guru PAUD yang berjumlah 15 orang.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian APE Ular Tangga

Pada uji validasi ini melibatkan 15 orang *expert judgement* yang memiliki latar belakang sebagai guru, kepala sekolah PAUD, psikolog perkembangan anak, dan dosen PG PAUD dengan latar belakang pendidikan S2 dan S3 di bidang PAUD. Uji validitas yang dilakukan pada penelitian ini adalah uji validitas konstruksi (*construct validity*). Pengujian validitas konstruksi dapat dilakukan dengan meminta pendapat ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini, setelah instrumen dibuat berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur, selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli (Habiby, 2017). Para ahli diminta pendapat tentang instrumen yang telah dibuat, apakah ada yang perlu dibuang, ditambahkan yang baru, diperbaiki, atau dirombak total.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai APE Ular tangga didapatkan hasil bahwa 6 orang atau sekitar 40% *expert judgement* menyatakan bahwa APE sudah sesuai untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak, dan 9 orang atau sekitar 60% menyatakan bahwa APE sangat sesuai untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak.

Selain data tersebut di atas, terdapat pula masukan dan saran dari para validator, yaitu 13 orang (86,67%) validator menyatakan bahwa APE perlu didesain sendiri sebelum dicetak massal agar tidak terkena pasal hak cipta, 8 orang validator (53,3%) menyarankan untuk ditambahkan satu kotak kosong agar anak dan orangtua/guru dapat bebas menentukan kegiatan, 7 orang validator (46,67%) menyatakan bahwa APE terlalu licin, 5 validator (33,3%) mengatakan bahwa APE belum dapat menstimulasi anak untuk memegang pensil, 10 validator (66,67%) mengatakan perlu diadakan pelatihan bagi guru dan orangtua mengenai penggunaan APE, 9 orang (60%) mengatakan perlu dibuatkan wadah yang menarik untuk menyimpan semua perlengkapan APE agar tidak tercecer, dan 9 validator (60%) menyatakan bahwa APE kurang dapat menstimulasi anak untuk mengendalikan emosi. Berdasarkan saran dan masukan dari para validator (*expert judgement*), maka selanjutnya peneliti akan merencanakan beberapa perbaikan sebagai berikut:

Tabel 1. Saran dan Masukan Validator Untuk APE Ular Tangga

No	Saran dan Masukan	Perbaikan
	Gambar-gambar di APE masih berupa gambar yang didapat di internet. Sebaiknya di desain sendiri agar tidak terkena pasal hak cipta	Gambar-gambar / foto pada desain APE akan didesain ulang
2	Perlu adanya satu kotak yang kosong, dimana anak/guru/orangtua bebas menentukan kegiatan stimulasi yang akan diberikan pada anak	APE akan ditambahkan dengan kotak kosong
3	Bahan pembuatan APE sebaiknya tidak terbuat dari MMT, namun dicetak pada bahan karet agar tidak licin ketika digunakan anak	APE akan dicoba dicetak pada bahan yang mengandung karet agar tidak licin
4	APE belum dapat menstimulasi anak untuk memegang pensil (menulis) seperti tertera pada kuesioner	APE akan ditambahkan kotak untuk kegiatan menulis/ menggambar/ mewarnai
5	Sebelum diuji coba atau di pasarkan secara massal, perlu adanya pelatihan khusus bagi guru/orangtua mengenai penggunaan APE	Teknik penggunaan APE sudah dijelaskan di dalam modul, namun selanjutnya akan tetap diadakan pelatihan penggunaan APE
6	Perlu adanya wadah yang menarik untuk menyimpan semua perlengkapan APE agar tidak tercecer	Akan disediakan wadah yang menarik untuk menyimpan semua perlengkapan APE
7	APE kurang dapat menstimulasi anak untuk mengendalikan emosi seperti yang tertera pada kuesioner	Akan dipertimbangkan kegiatan untuk menstimulasi anak dalam mengendalikan emosi

Hasil Penelitian Modul Pengembangan APE Ular Tangga

Sementara itu, berdasarkan hasil penilaian validator terhadap modul pengembangan APE Ular Tangga didapat hasil bahwa 10 orang validator (67%) menyatakan bahwa modul sudah sangat sesuai dan 5 orang validator (33%) menyatakan bahwa modul sudah sesuai.

Meskipun validator menyatakan modul sudah sesuai dan sangat sesuai, namun terdapat beberapa saran dan masukan validator yang dapat diuraikan sebagai berikut: 12 orang validator (80%) menyatakan bahwa ukuran modul terlalu besar, 3 orang validator (18,75%) menyatakan bahwa penampilan modul kurang menarik dan perlu ditambahkan simulasi gambar yang lebih menarik, 7 orang validator (46,67%) memberi masukan untuk kartu petunjuk agar dibuat

lebih menarik lagi, dan 10 validator (66,67%) menyatakan bahwa perlu adanya pelatihan dalam menggunakan APE dan modul.

Berdasarkan beberapa saran dan masukan dari para validator tersebut, maka selanjutnya akan dilakukan beberapa perbaikan sebagai berikut:

Table 2. Saran dan Masukan Validator Untuk Modul Ular Tangga

No	Saran dan Masukan	Perbaikan
1	Ukuran modul terlalu besar, sebaiknya modul dibuat seperti buku saku agar lebih mudah dibawa	Ukuran modul akan dibuat lebih kecil agar lebih fleksibel dan mudah dibawa
2	Penampilan modul kurang menarik, ukurannya terlalu besar dan perlu ditambahkan simulasi gambar yang lebih menarik	Modul akan didesain lebih menarik lagi
3	Kartu petunjuk permainan sebaiknya dibuat lebih menarik	Kartu petunjuk akan didesain lebih menarik lagi
4	Perlu adanya pelatihan bagi guru/orangtua dalam menggunakan APE dan modul	Akan direncanakan penyusunan pelatihan bagi para pengguna APE Ular Tangga

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penyusunan APE Ular Tangga dapat dikatakan valid untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak dengan hasil 40% validator menyatakan bahwa APE sudah sesuai untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak, dan 60% menyatakan bahwa APE sangat sesuai untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak. Sementara untuk penyusunan Modul Penggunaan APE Ular Tangga juga dapat dikatakan valid dengan hasil penilaian 67% validator menyatakan bahwa modul sudah sangat sesuai dan 33% validator menyatakan bahwa modul sudah sesuai.

Selain hasil tersebut di atas terdapat beberapa masukan validator terhadap APE Ular Tangga yaitu sebagai berikut: gambar-gambar di APE sebaiknya di desain sendiri agar tidak terkena pasal hak cipta, perlu adanya satu kotak yang kosong, dimana anak/guru/orangtua bebas menentukan kegiatan stimulasi yang akan diberikan pada anak, bahan pembuatan APE sebaiknya dicetak pada bahan karet agar tidak licin ketika digunakan anak, APE belum dapat

menstimulasi anak untuk memegang pensil (menulis) dan pengendalian emosi seperti tertera pada kuesioner, sebelum diuji coba atau di pasarkan secara massal, perlu adanya pelatihan khusus bagi guru/orangtua mengenai penggunaan APE,serta perlu dibuat tempat untuk menyimpan semua perlengkapan APE

Validator juga memberi saran dan masukan terhadap Modul Penggunaan APE Ular Tangga sebagai berikut: ukuran modul dibuat seperti buku saku agar lebih mudah dibawa, penampilan modul dan kartu petunjuk permainan perlu dibuat lebih menarik serta perlu diadakannya pelatihan bagi guru/orangtua dalam menggunakan APE dan modul

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Filosofi, Teori, dan Aplikasinya*. Surabaya: Lentera Cendekia
- Asyhar, R (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- 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.
- Habiby, Wahdan Najib. 2017. *Statistika Pendidikan*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Indriasih, A. 2015. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan, Vol.16, No.2, September 2015, (127-137)*
- Khobir, A. 2009. Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah Vol. 7, No. 2, Desember 2009*
- Nugraheni, 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

- 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
- Zaman, B & Eliyawati, C. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru (PPG), Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
- _____. 2017. *Ular Tangga*. Diakses di <https://id.wikipedia.org> pada tanggal 21 Februari 2018