



## Pengembangan Permainan Edukatif Jaq Jem Mai Mao Berbasis Kearifan Budaya Lokal di TK Sa'adatud Darain

Budiman<sup>1</sup>

STAI Al-Amin Gersik Kediri Lombok Barat NTB/Pendidikan Islam Anak Usia Dini

\*e-mail: [budiaboed17@gmail.com](mailto:budiaboed17@gmail.com)<sup>1</sup>

Riwayat Artikel  
Diterima: Juni 2024  
Publikasi: Februari 2025

### ABSTRAK

---

#### **Kata Kunci:**

*pengembangan, permainan edukatif, kearifan budaya lokal, pembelajaran integratif terpadu*

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan di TK Sa'adatud Darain Wakan Lombok Tengah, ditemukan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran pada sentra alam tema binatang, guru belum menggunakan permainan yang edukatif dan masih berpatokan pada buku teks, dan tidak sesuai dengan karakteristik materi dan karakteristik anak. Untuk itu salah satu alternatif untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan mengembangkan permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik lingkungan belajar anak sehingga mampu memanfaatkan sentra yang telah tersedia. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif yang sesuai dengan lingkungan belajar anak. Pengembangan permainan edukatif ini menggunakan metode pengembangan yang diadaptasi dari Reiser dan Mollenda yang dikenal dengan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan permainan edukatif ini melalui lima tahap yaitu: 1) melakukan needs assessment (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), 2) membuat rancangan (blueprint). merumuskan tujuan pembelajaran. 3) Pengembangan adalah proses mewujudkan blue-print alias desain tadi menjadi kenyataan. 4) Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan system pembelajaran yang sedang kita buat. 5) Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dikembangkan berhasil. Dari hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan sebagai berikut: a) Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli isi/materi pendidikan anak usia dini, permainan edukatif memiliki nilai kevalidan sebesar 80,55% dengan katagori valid, b) dari ahli media pembelajaran berupa permainan edukatif berbasis kearifan lokal memiliki nilai kevalidan sebesar 83,65% dengan kategori valid, c) dari praktisi pendidikan dalam hal ini adalah guru kelas kelompok B memiliki kevalidan sebesar 92,24% dengan katagori valid. d) dari hasil uji coba kelompok kecil, permainan edukatif "Jaq Jem Mai Mao" memiliki nilai kemenarikan 93,75%, efisiensi sebesar 91,67%, dan keefektifan sebesar 97,22% semuanya dalam katagori valid. e) dari hasil penelitian kelompok besar anak usia dini, permainan edukatif memiliki nilai kemenarikan sebesar 96%, efisiensi sebesar 80,67% dan efektifitas sebesar 84% semuanya dalam katagori valid atau layak digunakan..

---

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran anak usia dini akhir-akhir ini, khususnya yang diselenggarakan di lembaga-lembaga PAUD cenderung dilakukan secara formal, dengan orientasi pada guru, serta penekanan pada kemampuan membaca, menulis, berhitung, pemberian lembar kerja, dan pekerjaan rumah



yang tidak sesuai dengan corak dan sifat kebudayaan kita. Bangsa kita adalah bangsa yang sangat musikal, sangat gemar pada lagu dan nyayian. (Dewantara. 1962)

Adanya keyakinan bahwa memberikan pendidikan lebih awal adalah lebih baik bagi masa depan anak, dimana pada tahun 2045 generasi emas Indonesia harus mampu bersaing dengan negara-negara lain di tatanan global. Oleh sebab itu pentingnya pendidikan usia dini tidak bisa ditawar dan ditunda-tunda lagi, namun perlu diatur dalam pelaksanaannya sedemikian rupa agar tidak terjadi penyimpangan dalam pendidikan.

Hal ini penting karena banyak praktik-praktik pendidikan yang kurang memberikan ruang gerak yang leluasa kepada anak dalam mengembangkan pribadinya, dengan banyak duduk di bangku, mendengar, mencatat, menghafal, dan mengikuti keinginan guru. Bahkan harus mengerjakan pekerjaan rumah. Kondisi seperti ini sangat membahayakan perkembangan anak usia dini, bahkan tidak menutup kemungkinan anak mengalami stres karena apa yang mereka alami tidak sesuai dengan tahap perkembangannya.

Sarana dan pra sarana kurang memadai. Hal tersebut nampaknya sudah menjadi kebiasaan pendidikan di Indonesia. Lembaga PAUD harus mempunyai sarana dan pra sarana yang cukup guna mengimplementasikan kurikulum dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Namun, yang terjadi kebanyakan adalah kendala sarana merupakan faktor penghambat berlangsungnya kegiatan pembelajaran tersebut, terutama anak usia dini yang membutuhkan sarana yang banyak guna melengkapi dunia bermain mereka.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada peletak-an dasar-dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya melalui permainan edukatif yang berbasis kearifan budaya lokal diharapkan mampu mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya pikir, daya cipta, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang seimbang sebagai dasar pembentukan pribadi yang utuh.

Friedrich Frobel (Dewantara.1962). adalah seorang pelopor “Kindergarten” yang memiliki pandangan bahwa anak itu adalah proses Natur kearah Kultur, dengan menggunakan permainan dan nyanyian untuk mendidik anak kecil dengan cara yang sesuai dengan kodrat serta tingkat perkembangan anak yang nantinya menjadi modal dasar bagi perkembangan budi pekerti dimasa yang akan datang.

Dunia anak seolah identik dengan permainan, nyanyian, dan cerita. Oleh sebab itulah, beberapa tahun terakhir para pengajar terus melakukan usaha untuk menemukan metode pengajaran yang cocok untuk kelompok umur tertentu dan mengusahakan agar pengalaman belajar bahasa menjadi pengalaman yang menyenangkan. Pakar pendidikan anak pun akhirnya merekomendasikan penggunaan permainan, lagu, dan cerita sebagai media pendidikan (Effendy, 1993).

Montessori di dalam (Dewantara : 1962) menjelaskan bermain sebagai salah satu wahana belajar merupakan tawaran baru dengan mempertimbangkan manajemen kurikulum dan sistem pembelajaran anak usia dini perlu lebih diorientasikan pada perkembangannya. Pembelajaran berbasis perkembangan lebih mengacu pada tiga hal penting, yaitu usia, karakteristik anak secara individual, dan konteks sosial budaya anak.

Dalam implementasinya, pembelajaran kontekstual salah satunya adalah bermain sebagai wahana belajar, mengingat dunia anak adalah dunia bermain dan didasari oleh perinsip-perinsip sebagai berikut (1) Menciptakan iklim kondusif, (2) Membantu kekentalan kelompok dan memenuhi kebutuhan individu, (3) Memberi kesempatan kepada anak untuk berpartisipasi aktif,



mengambil inisiatif, melakukan eksplorasi terhadap objek dan lingkungannya. (4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih kegiatannya sendiri, dengan menyediakan pengalaman belajar yang dirancang secara kongkret. (5) Mendorong anak-anak untuk mengembangkan keterampilan berkomunikasi dan berbahasa secara menyeluruh yang meliputi kemampuan berbicara, mendengarkan, membaca dan menulis dini.

Permainan-permainan tradisional yang sudah hampir tergerus dengan arus modernisasi dan globalisasi, melalui permainan tradisional ini hendaknya sebagai wadah untuk menanamkan nilai-nilai adat dan norma-norma budaya untuk mengangkat kearifan lokal bagi anak TK. Dimana pada saat ini siswa-siswa sudah terbawa dengan permainan-permainan modern.

Musfiqon (2012) menjelaskan permainan yang tepat untuk anak usia dini adalah bermain peran (Role Playing) yaitu permainan simulasi yang menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, permainan, aturan, tujuan dan penyajian situasi sebenarnya yang terdiri dari 3 komponen yaitu (1) adanya skenario, (2) adanya sejumlah peran dengan berbagai karakter, (3) adanya masalah yang harus dipecahkan.

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas maka melalui permainan edukatif berbasis kebudayaan lokal akan mampu mewujudkan perkembangan kognitif anak dan kemampuan berbahasanya, dengan mengorganisasikan kurikulum secara terpadu untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Maka dari itu peneliti menganggap perlu mengadakan penelitian dengan judul “ Permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal untuk meningkatkan enam aspek perkembangan di TK”

Jaq Jem Mai Mao menyajikan nilai-nilai luhur dan mengandung aktivitas bermain, dimana bermain adalah dunianya anak-anak. Bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan, karna dengan bermain anak-anak akan belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajari akan disimpan dalam pikiran, dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang-kadang tanpa disadarinya

Menurut Hurlock, (1990). pola permainan yang dapat mendukung perkembangan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan interaksi dengan teman-teman sebaya, suasana tersebut dapat ditemui dalam permainan tradisional.

Dari paparan paparan di atas, dibutuhkan permainan edukatif yang dapat mengangkat kearifan budaya lokal yang dapat memotivasi peserta didik sekaligus mengenalkan permainan khas kedaerahan yang tidak kalah menariknya yang sudah ada di buku ajar, maka dari itu perlu dikembangkan permainan edukatif “Jaq Jem Mai Mao” sebagai permainan yang berbasis kearifan budaya lokal untuk pembelajaran TK di daerah Lombok.

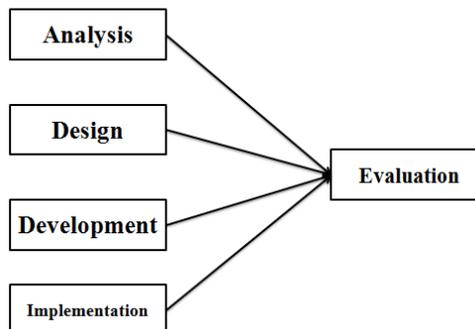
## **2. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan langkah- langkah metode pengembangan yang diadaptasi dari Reiser dan Mollenda yang di kenal dengan istilah ADDIE yang mana merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut gambar bagan pengembangan menggunakan model Addie.

Penelitian ini menggunakan langkah- langkah metode pengembangan yang diadaptasi dari Reiser dan Mollenda yang di kenal dengan istilah ADDIE yang mana merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Berikut gambar bagan pengembangan menggunakan model Addie.



**Gambar 3.1 Bagan Model ADDIE**

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memudahkan pemahaman dan pembacaan, hasil penelitian dideskripsikan terlebih dahulu baru dilanjutkan dengan pembahasan. Subjudul hasil dan subjudul pembahasan disajikan terpisah. Bagian ini harus menjadi bagian yang paling banyak, minimum 60% dari keseluruhan badan artikel.

#### A. Deskripsi Hasil Studi Pengembangan (*Need Assesment*)

Berdasarkan hasil pra riset (studi pendahuluan) yang dilakukan untuk mendapatkan informasi seberapa penting penelitian ini dibutuhkan dan kondisi pembelajaran yang terdapat di TK, maka peneliti melakukan observasi dan wawancara sebagai berikut:

##### 1. Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap kepala lembaga TK dan seorang guru TK yang berasal dari TK Sa'adatud Darain. Wawancara ini bertujuan untuk mencari informasi bagaimana pembelajaran yang selama ini dilaksanakan dan pentingnya permainan edukatif digunakan, berikut ini petikan instrumen wawancara tersebut

##### a. Rangkuman hasil wawancara kepada wakil kepala lembaga TK tentang proses pembelajaran di TK:

**Tabel 4.1 Hasil wawancara dengan kepala lembaga TK**

No	Isntrumen Wawancara	Respon
1	Apa tujuan pembelajaran sentra di TK Sa'adatud Darain?	a. Agar anak lebih leluasa dalam melakukan berbagai macam kegiatan/permainan b. Anak dapat mengembangkan kecakapan berfikir aktif



		c. Anak lebih fokus pada kegiatan masing-masing sentra. d. Anak dapat memilih kegiatan pembelajaran/kegiatan main yang sudah disiapkan guru
2	Apa saja yang dipelajari anak terutama pada sentra alam pada tema binatang?	a. Anak bisa belajar sains, pengetahuan dan seni b. Pada sentra bahan alam anak bisa menggunakan bahan seperti: pasir,air,bebatuan,dedaunan,dan warna-warna dari alam seperti tumbuhan.
3	Bagaimana bentuk permainannya?	Sebatas menirukan suara hewan,menggambar binatang dengan media arak /kunyit, membentuk binatang dari pasir/tanah liat
4	Bagaimana implementasi kurikulum untuk pembelajaran yang harus mampu mengembangkan enam kemampuan dasar secara seimbang?	Membuat/menyiapkana kegiatan pembelajaran/permainan yang mencakup 6 program pengembangan yang saling berhubungan
5	Apakah ada kesulitan dalam memilih permainan yang mampu mengembangkan keenam perkembangan secara integratif terpadu dan seimbang?	Kegiatan permainan di sekolah sudah mencakup 6 program pengembangan walapun masih terpisah-pisah
6	Dengan permainan yang ada, apakah sudah mampu untuk mengembangkan 6 program pengembangan secara seimbang?	Sudah mampu mengembangkan 6 program pengembangan namun tidak dalam satu waktu. Membutuhkan waktu yang lama untuk bisa berkembang secara seimbang.
7	Bagaimana pendapat anda jika pembelajran tema lingkungan pada sentra permainan menggunakan permainan edukatif?	Sangat bagus dan membantu guru, akan tetapi, permainan edukatif lebih tepatnya masuk di tema lingkungan supaya bisa digunakan di sentra alam,sentra seni, dan sentra balok

## b. Wawancara kepada guru tentang proses pembelajaran integratif terpadu di TK.

**Tabel 4.2 Hasil wawancara dengan guru/ pendamping**

No	Instrument wawancara	Respon
1	Apa tujuan pembelajaran integratif terpadu di TK?	Memberikan kesempatan kepada anak untuk berkembang dan tumbuh optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya
2	Apa fungsi pembelajran sentra bermain di TK?	Untuk menempatkan anak sebagai subjek aktif dalam melakukan dan menemukan pengetahuan sendiri
3	Berapa kemampuan yang dapat di kembangkan dengan sentra bermain?	Bermain melibatkan seluruh program pengembangan NAM, SOSEMO, Bahasa, Kognitif, Fisik motorik, dan Seni.
4	Bagaiman bentuk evaluasi pembelajaran di sentra Alam ?	Dengan observasi, penugasan, unjuk kerja, dan hasil prakarya
5	Apa dampak positif dan negatif anak belajar di sentra Alam?	Anak dapat mengembangkan serluruh kemampuan dan bereksplorasi sesuai dengan pemikirannya
6	Apakah anak lebih suka bermain di sentra alam atau yang lainnya?	Karena media belum lengkap anak tidak terlalu tertarik di sentra alam
7	Permainan apa saja yang tersedia di sentra Alam?	Di sentra alam permianan seperti Batu(kerikil), pasir,biji-bijian, serbuk kayu, gula,asam, garam. Dll.



8	Bagaiman pelaksanaannya apakah sudah sesuai dengan indikator?	Sudah sesuai, namun kegitannya masih terpisah-pisah, minggu pertama untuk satu indikator tertentu, minggu kedua untuk yang indikator yang lain
9	Untuk pembelajaran sentra selama ini menggunakan media apa?	Media disesuaikan dengan sentraa yang anak tempati dengan kegiatan/alat bermain yang sudah direncanakan guru.
10	Apa kesulitan dalam mempersiapkan pembelajaran sentra terutama medianya?	Kekurangan persediaan alat permainan dengan jumlah anak yang akhirnya guru kesulitan memilih media karena media belum cocok dengan tema.
11	Bagaimana kurikulum pembelajaran sentra apakah disesuaikan dengan kurikulum lembaga ?	Sudah sesuai karan dibagi menjadi 2 kelas kegiatan. 1) Kelas Iqro' (pagi) 2) Sentra (siang)
12	Berapa jumlah sentra yang tersedia?	Terdapat 5 sentra (Persiapan,balok,seni,alam,agama)
13	Apa kesulitan yang dialami baik dalam hal pembelajaran sentra maupun anaknya?	Belum ada kesulitan yang berarti masih bisa di tangani
14	Apakah ada solusi yang ingin dicapai dalam membantu pembelajaran sentra untuk mengurangi kesulitan terutama dalam media pembelajaran berbasis permainan?	Menyediakan alat dan bahan permainan yang memadai dengan jumlah kuantitas anak
15	Bagaimana jika ada permainan edukatif yang didesain sesuai dengan tema dan kurikulum?	Akan sangat bagus karna permainan edukatif yang berbasis kerarifan budaya lokal belum banyak smembantu guru dalam melakanakan proses belajar dan mengajar semakin fokus,terukur dan menyenangkan bagi anak.

Dari hasil wawancara di atas disimpulkan bahwa pembelajaran di TK Sa'adatud Darain Wakan Lombok Tengah menggunakan sentra, dan Sentra alam merupakan sentra yang paling tepat untuk menerapkan pembelajaran konseptual. Pelakasaan pembelajaran yang menggunakan sistem sentra memerlukan media permainan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan, namun masih belum terdapat media permainan edukatif yang berbasis kearifan budaya lokal yang cocok untuk tema binatang, sehingga disimpulkan bahwa guru membutuhkan media permainan edukatif sebagai alat bantu pembelajaran.

Hasil dari pengembangan ini berupa permainan edukatif untuk anak kelas B di TK Sa'adatud Darain. Pembuatan media ini menggunakan unsur kebudayaan asli daerah Lombok yang terdiri dari (1) permainan tradisional, (2) lagu daerah, (3) menggunakan seperangkat alat permainan yang sudah ada dan dapat di beli di toko mainan berupa pasir kinetik (Magic Sand), (4) memasukkan berupa tulisan (buku panduan) menggunakan permainan.

## B. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Permainan

Penyajian data penelitian ini terbagi menjadi dua jenis sajian data, pertama penyajian data dari uji ahli dan yang kedua dari uji lapangan. Penyajian data menggunakan pengodean yaitu ahli 1 (V1) untuk satu ahli isi/materi dan Ahli 2 (V2) Validator ahli media permainan, sedangkan 3 (V3) untuk praktisi pendidikan yaitu guru kelas.

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kajian uji coba pengembangan permainan edukatif pada sentra alam tema binatang kelas B TK Sa'adatud Darain, dibawa ini akan disajikan data dari hasil tinjauan para ahli, hasil uji coba kelompok kecil, dan hasil uji coba lapangan/ kelompok besar. Dari tinjauan para ahli akan dijelaskan hasil evaluasi dari ahli isi/materi pembelajaran pendidikan anak usia dini dan dari ahli media pembelajaran. Data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan/ kelompok besar diperoleh dari kegiatan pembelajaran anak kelompok B di TK Sa'adatud Darain Wakan Lombok Tengah.

### 1. Tinjauan para ahli tentang rancangan produk yang akan di kembangkan

Hasil tinjauan dari para ahli validasi digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dari rancangan produk pembelajaran yang dikembangkan. validasi dilakukan oleh dua orang validator ahli dan praktisi pendidikan dalam hal ini adalah guru kelas. dengan kualifikasi seorang ahli isi/materi untuk validasi ini adalah untuk mengetahui ketepatan dan kelayakan antara produk yang dikembangkan dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

Saran perbaikan dan revisi dari para validator dan praktisi pendidikan dikumpulkan dengan menggunakan angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan secara tertulis sebagai dasar melakukan revisi produk berikutnya.

#### a. Tinjauan Ahli Isi/ Materi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

Setelah divalidasi oleh ahli isi/materi pembelajaran pendidikan anak usia dini, permainan edukatif Jaq Jem Mai Mao, beliau adalah Dr. M.Ramli, MA sekarang menjadi dosen di Pasca Sarjana mengampu bidang psikologi pendidikan bahwa permainan edukatif Jaq Jem Mai Mao yang telah dibuat oleh peneliti dapat digunakan sebagai produk awal dalam pengembangan permainan edukatif pada sentra alam tema binatang di kelas B TK Sa'adatud Darain.

**Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Pendidikan Anak Usia Dini**

Komponen	Indikator	Skor maksimal	Nilai	Persentase	Tindak lanjut
a. Gambar ilustrasi	1) Kesesuaian dengan tahap perkembangan anak	4	3	84%	L
	2) sesuai instruksi permainan	4	3	84%	L
	3) menarik	4	3	84%	L
	4) Mudah difahami	4	3	84%	L
b. Ukuran Huruf	1) sesuai perkembangan anak	4	4	100%	SL
	2) sesuai untuk guru	4	4	100%	SL
c. Jenis Huruf	1) sesuai untuk perkembangan anak	4	4	100%	SL
	2) Tidak menarik	4	4	100%	SL
d. Kombinasi warna	1) Menarik	4	3	84%	L
	2) sesuai untuk anak TK	4	3	84%	L
	3) sesuai untuk guru TK	4	3	84%	L
e. Logo	1) Menarik	4	3	84%	L
	2) sesuai judul panduan	4	3	84%	L
	3) sesuai tahap perkembangan anak	4	3	84%	L



f. Instruksi permainan	1) Mudah difahami	4	4	84%	SL	
	2) Mudah dilakukan anak	4	4	84%	SL	
	3) sesuai tahap perkembangan anak	4	3	84%	L	
g. Bahasa	1) mudah difahami	4	4	100%	SL	
	2) Operasional	4	4	100%	SL	
	3) susunan kalimat runtut	4	3	84%	L	
	4) sesuai tahap perkembangan anak	4	3	84%	L	
h. Ukuran buku panduan	1) sesuai untuk anak TK	4	3	84%	L	
	2) sesuai untuk guru TK	4	3	84%	L	
i. Tujuan permainan	1) Spesifik	4	3	84%	L	
	2) Terukur	4	3	84%	L	
j. Saran penggunaan permainan	1) Spesisfik	4	3	84%	L	
	2) terealisasikan	4	3	84%	L	
k. Tahap permainan	1) mudah dipahami	4	3	84%	L	
	2) mudah dilakukan	4	3	84%	L	
	3) sesuai perkembangan anak TK	4	3	84%	L	
	4) membantu mengembangkan program pengembangan	6	4	3	84%	L
	5) sesuai tujuan	4	3	84%	L	
l. Bahan/alat permainan	1) Aman bagi anak	4	3	84%	L	
	2) Sesuai untuk melatih motorik halus anak	4	3	84%	L	
	3) Sesuai kegiatan sains anak	4	3	84%	L	
	4) Tidak sesuai untuk matematik anak	4	3	84%	L	
JUMLAH		144	116	80,55%	L	

Keterangan : Jumlah objek coba adalah 1 (satu) orang ahli isi/materi pembelajaran anak usia dini

Hasil penilaian ahli isi/materi yang disajikan pada tabel diatas, jika dilihat secara keseluruhan menunjukkan capaian prosentase 80 % . Hasil tersebut jika di konsultasikan dengan tabel kriteria kelayakan, maka ia berada pada kualifikasi layak. hal ini berarti bahwa dari segi isi/materi yang disajikan . permainan edukatif ini memenuhi kriteria Layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di TK, akan tetapi untuk menjadi sebuah produk yang sempurna perlu dilakukan revisi dengan saran-saran dari validator ahli sebagai berikut: (a) tujuan permainan hendaknya di tambahkan di buku panduan, (b) format penilaian yang belum efektif untuk mengukur indikator apa dan anak yang mana, (c) bahan yang digunakan sebaiknya di sesuaikan antara warna cetakan dengan pasir yang akan digunakan,(d) kombinasi lagu supaya ada pilihan lagu yang lain tidak hanya menggunakan satu lagu daerah, (f) mencantumkan daftar rujukan di buku panduan.

#### b. Tinjauan ahli media pembelajaran anak Usia dini

Untuk mengetahui kelayakan produk permainan edukatif ini sebagai media permainan di kelas B TK Sa'adatur darain, pengembang meminta kesediaan dari seorang ahli media pembelajaran untuk member penilaiannya. Memperoleh penilaian dari ahli



media ini digunakan instrumen validasi berupa kuisioner/ angket. Dibawah ini akan disajikan hasil penilaian dari ahli media pembelajaran anak usia dini terhadap permainan edukatif.

**Tabel 4.4 Hasil Validasi dari Ahli Media Pembelajaran Anak Usia Dini**

Komponen	Indikator	Skor maksimal	Nilai	Persentase	Tindak lanjut
a. Kesesuaian dengan karakteristik anak	1) Mencakup 6 program pengembangan	4	3	84%	L
	2) Memfasilitasi keseluruhan program pengembangan	4	3	84%	L
	3) Pemanfaatan benda-benda di sekitar anak	4	3	84%	L
	4) Permainan edukatif sesuai dengan perkembangan anak	4	3	84%	L
b. Kesesuaian dengan program pengembangan anak tematik terpadu	1) dapat mengembangkan 6 program pengembangan secara optimal integratif terpadu	4	4	100%	SL
	2) membantu anak tumbuh ,berkembang secara optimal dan seimbang	4	4	100%	SL
c. Kesesuaian dengan pembelajaran kurikulum 2013	1) dapat mengembangkan keterampilan anak	4	4	100%	SL
	2) dapat mengembangkan pengetahuan anak	4	4	100%	SL
	3) dapat mengembangkan sikap anak	4	3		
	4) dapat mengembangkan fisik motorik anak	4	3	84%	L
	5) Dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak	4	3	84%	L
	6) Dapat mengembangkan bakat seni anak	4	3	84%	L
d. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran tematik	1) produk di kembangkan berpusat pada anak	4	3	84%	L
	2) guru menjadi fasilitator dalam pembelajaran	4	3	84%	L
	3) memudahkan anak melakukan aktivitas belajar	4	3	84%	L
	4) memberikan pengalaman langsung	4	4	84%	SL
	5) mampu menghadapi anak pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami yang abstrak	4	4	84%	SL
	6) mampu memfokuskan pembelajaran pada satu sub tema	4	3	84%	L
	7) mampu menyajikan konsep dari aspek perkembangan	4	4	100%	SL
	8) menyederhanakan kegiatan guru	4	4	100%	SL
	9) memberikan kenyamanan pada pengguna	4	3	84%	L
	10) memacu hasil belajar anak engan minat dan kebutuhan anak	4	3	84%	L
	11) memudahkan pengguna melakukan evaluasi dalam setiap kegiatan pembelajaran	4	3	84%	L



	12) dikembangkan melalui prinsip belajar sambil bermain	4	3	84%	L
	13) mengakomodasi berbagai macam kecerdasan	4	3	84%	L
	14) mampu memberikan tanggung jawab individu maupun kelompok	4	3	84%	L
e. Kelengkapan komponen dalam permainan edukatif berorientasi TK	1) ketersediaan alokasi waktu yang tepat	4	3	84%	L
	2) pemilihan kompetensi dasar yang tepat	4	3	84%	L
	3) perumusan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran yang tepat	4	3	84%	L
	4) langkah-langkah pembelajaran yang tepat	4	3	84%	L
	5) produk yang dikembangkan dapat mewadahi anak dalam kegiatan kelompok dan individu	4	3	84%	L
	6) pemilihan sumber dan media pembelajaran yang relevan	4	3	84%	L
	7) pemilihan sumber dan media pembelajaran yang tersedia di lingkungan terdekat	4	3	84%	L
	8) perumusan pedoman penilaian pada setiap anak	4	3	84%	L
f. Kemampuan menyajikan materi pembelajaran	1) kemampuan guru memahami materi pembelajaran	4	4	100%	SL
	2) kemampuan guru membantu mengoptimalkan perkembangan	4	3	84%	L
	3) kemampuan guru mengaitkan program pengembangan dengan kehidupan anak	4	4	100%	SL
	4) kemampuan guru membantu anak mecaapai tujuan belajar	4	4	100%	SL
	5) kemampuan guru mengembangkan setiap program pengembangan	4	3	84%	L
	5) kemampuan guru menciptakan pembelajaran kontekstual	4	4	100%	SL
	7) kemampuan guru menciptakan pembelajaran bermakna bagi anak	4	3	100%	SL
	8) kemampuan guru menggunakan media untuk mencapai tujuan pembelajaran	4	4	100%	SL
	9) kemampuan guru mengaplikasikan instrument assessment dalam pembelajaran	4	3	84%	L
g. Kemampuan melaksanakan produk permainan edukatif	1) kemampuan guru memahami setiap langkah permainan	4	4	100%	SL
	2) kemampuan guru menerapkan setiap langkah permainan	4	3	84%	L
	3) kemampuan guru membimbing dalam mengimplementasikan permainan	4	3	84%	L
	4) kemampuan guru memahami prangkat permainan	4	4	100%	SL
	5) kemampuan guru sebagai fasilitator dalam permainan	4	3	84%	L
	6) kemampuan guru mengoptimalkan alokasi waktu dalam permainan	4	4	100%	SL



h. Kemampuan guru mengkondisikan kegiatan pembelajaran	1) Kemampuan guru menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan	4	4	100%	SL
	2) Kemampuan guru membuat anak merasa senang	4	4	100%	SL
	3) Kemampuan guru melibatkan anak secara aktif	4	3	84%	L
	4) Kemampuan guru mengkonstruksi pengetahuan anak	4	3	84%	L
	5) Kemampuan guru melibatkan anak dalam pemanfaatan media pembelajaran	4	4	100%	SL
	6) Kemampuan guru memanfaatkan media secara efektif dan efisien	4	3	84%	L
JUMLAH		208	174	83.65%	L

Keterangan : Jumlah subyek coba adalah 1 (satu orang) Ahli media pembelajaran

Hasil penilaian ahli media pembelajaran terhadap permainan edukatif yang disajikan pada table di atas, jika dilihat secara keseluruhan menunjukkan capaian persentase 83%. Hasil tersebut dikonsultasikan dengan tabel kriteria kelayakan, maka ia berada pada kualifikasi layak. Hal ini berarti bahwa permainan edukatif layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sentra alam kelas B di TK Sa'adatud Darain. Meski masih perlu direvisi dan masukan dari ahli media sebagai berikut:

- a. Secara umum keberadaan permainan edukatif ini dibutuhkan keberadaannya
- b. Petunjuk penggunaan pada buku panduan menggunakan gambar berseri
- c. Penjelasan dengan gambar atau ilustrasi di buku panduan supaya lebih komunikatif

#### c. Penilaian Guru kelas

Untuk mengetahui kelayakan produk permainan edukatif ketika digunakan oleh guru kelas sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di Sentra Alam, pengembang meminta seorang guru untuk memberikan penilaiannya melalui angket . di bawah ini akan disajikan hasil penilaian guru kelas.

**Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Dari Praktisi/ Guru Kelas**

Komponen	Indikator	Skor maksimal	Nilai	Persentase	Tindak lanjut
a. Kesesuaian isi	1) Isi permainan sesuai KI dan KD	4	4	100%	L
	2) Isi permainan sesuai dengan kebutuhan anak	4	4	100%	L
	3) Isi permainan sesuai dengan materi di sentra alam	4	3	84%	L
	4) Isi permainan bermfaat untuk menambah pengetahuan	4	4	100%	L
	5) Isi permainan menunjukkan kejelasan kompetensi	4	4	100%	SL



	6) Kesesuaian urutan sintak permainan	4	4	100%	SL
	7) Kelengkapan sajian materi dalam indikator	4	4	100%	SL
b. kebahasaan	1) kata, istilah dan kalimat bisa difahami dengan baik	4	4	100%	L
	2) kata,istilah dan kalimat membantu kejelasan informasi	4	4	100%	L
	3) kata, istilah dan kalimat dalam permainan efektif dan efisien	4	4	100%	L
	4) kata, istilah dan kalimat yang digunakan komuikatif	4	3	84%	L
c. kegrafisan	1) kesesuain jenis,warna, dan ukuran huruf	4	4	100%	SL
	2) kesesuaian ilustrasi, gambar, foto yang digunakan	4	4	100%	
	3) kesesuaian tata letak gambar dan teks	4	3	84%	SL
	4) kemenarikan sampul dan bagian isi	4	3	84%	L
d. keberterimaan	1) kemaudahan menggunakan permainan	4	4	100%	SL
	2) kemudahan konsep dan materi	4	4	100%	SL
	3) kemudahan melakukan aktivitas belajar	4	4	100%	SL
	4) kemudahan melakukan evaluasi	4	4	100%	SL
	5) kejelasan rumusan tujuan pembelajaran	4	4	100%	SL
	6) kesesuaian materi dan alur logikanya	4	3	84%	L
	7) kemampuan memotivaasi belajar anak	4	3	84%	L
	8) kelengkapan elemen pendukung (lagu tema, gambar dan alat permainan)	4	4	100%	SL
	9) ketepatan alat evaluasi	4	3	84%	L
	10) memudahkan guru dalam melaksnakan pembelajarn	4	4	100%	SL
	11) menghemat waktu menjdi lebih efektif dan efisien	4	4	100%	SL
	12) mengidentifikasi tingkat perkembangan anak	4	3	84%	L
		13) dengan adanya permainan guru merasa terbantu dan dimudahkan	4	3	84%
JUMLAH		116	107	92,24 %	SL

**Keterangan :** Jumlah subyek coba 1 (satu) orang guru kelas B

Hasil penilaian guru kelas terhadap permainan edukatif yang disajikan pada tabel diatas, jika dilihat secara keseluruhan menunjukkan capaian presentase 92%. Hasil tersebut jika dikonsultasikan dengan tabel criteria kelayakan, maka ia berada pada kualifikasi sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di TK. Meskipun masih perlu direvisi dan saran perbaikan dari guru kelas sebagai berikut :

- melakukan kegiatan “Hom Pim Paa” pada awal permianan untuk melatih anak taat aturan
- sebaiknya alat permainan anak diperbanyak
- sebelum memainkan permainan, anak-anak dilatih untuk menghafalkan lagu tema
- penambahan sintak permainan dengan meminta anak menuliskan nama binatang yang dibuat.

## 2. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk awal permainan edukatif pada anak kelas B Sa'adatut Darain sentra alam diperoleh dari observasi tentang kemenarikan, efesiensi, dan efektifitas anak dalam menggunakan media permainan Jaq Jem Mai Mao pada tema binatang yang dilakukan oleh seorang observer. Adapun hasil tinjauan dari observer terasaji dalam table 4.3 sampai 4.4 berikut:

**Tabel. 4.6 data hasil uji coba kelompok kecil oleh observer terkait dengan kemenarikan permainan edukatif Jaq Jem Mai Mao sentra alam tema binatang.**

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh (X)		Xi (Jawaban ideal)	Pesentase jawaban "Ya"
		Ya	Tidak		
1.	Kemenaraikan isi media berupa gambar-gambar	6	0	6	100%
2.	Kemenarikan isi media berupa seperangkat permainan	6	0	6	100%
3.	Kemenarikan desain permmainan/ sintaks	4	2	6	66.67%
4.	Kemenarikan tema, warna alat permainan	5	1	6	83.33%
5.	Kemenarikan materi menganal binatang	6	0	6	100%
6.	Kemenarikan permainan berupa kegiatan sains	6	0	6	100%
7.	Kemenarikan kuis	6	0	6	100%
8.	Kemenarikan iringan lagu tema dari lagu daerah	6	0	6	100%
	JUMLAH	45	3	48	93.75%

### Keterangan:

X = responden/ anak

Xi = jumlah sekor ideal dalam satu iti

$\Sigma x$  = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma xi$  = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{48} \times 100\% = 93,75\%$$

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil terhadap 6 anak di kelas B TK Sa'adatut darain terkait dengan kemenarikan permainan edukatif pada kelas B sentra alam dengan sekala 85%-100% diperoleh data hasil uji coba sebesar 93,75% atau dalam kualifikasi sangat layak. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif pada sentra alam tema binatang kelas B sangat menarik untuk dimainkan di TK Sa'adatut darain Wakan Lombok Tengah.



Hasil uji coba kelompok kecil juga dilakukan terhadap 6 anak sebagai perwakilan kelas B. pengisian data pada anak dilakukan oleh satu orang observer dengan melihat secara langsung pada anak tentang efisiensi atau kemudahan anak dalam menggunakan media permainan edukatif pada sentra alam tema binatang. Data hasil uji coba kelompok kecil tentang efisiensi anak terhadap media ini tersaji dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.7 Data hasil uji coba kelompok kecil oleh observer terkait dengan aspek efisiensi media permainan edukatif sentra alama tema binatang.**

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh (X)		Xi (Jawaban ideal)	Pesentase jawaban "Ya"
		Ya	Tidak		
1.	Kemudahan dalam memahami sintak permainan	6	0	6	100%
2.	Kemudahan dalam melaksanakan permainan	4	2	6	66,67%
3.	Kemudahan dalam menghafalkan lagu permainan	5	1	6	83,33%
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi guru (kuis) dalam permainan	6	0	6	100%
5.	Kemudahan dalam menggunakan alat permainan	6	0	6	100%
6.	Kemudahan dalam membuat miniatur binatang dan namanya	6	0	6	100%
JUMLAH		33	3	36	91,67%

Keterangan:

X = responden/ anak

Xi = jumlah skor ideal dalam satu item

$\Sigma x$  = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma xi$  = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{36} \times 100\% = 91,67\%$$

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil terhadap 6 anak kelompok B di TK Sa'adatuddarain terkait dengan efisiensi atau kemudahan anak dalam menggunakan media permainan edukatif diperoleh data hasil uji coba sebanyak 91,67% anak mudah dalam menggunakan media tersebut. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase antara 85%-100% tergolong dalam klasifikasi valid (layak digunakan). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal pada sentra alam untuk kelompok B efisien dan mudah untuk dimainkan di TK Sa'adatud darain.

Hasil uji coba kecil juga dilakukan terhadap 6 anak sebagai perwakilan kelompok B. pengisian ini dilakukan oleh satu orang observer dengan melakukan observasi pada anak tentang efektifitas anak dalam memahami isi permainan. Data hasil uji kelompok kecil tentang efektifitas penggunaan media oleh anak terhadap permainan edukatif ini tersaji berikut ini

**Tabel 4.8 data uji coba kelompok kecil oleh observer terkait dengan efektifitas permainan edukatif untuk sentra alam tema binatang**

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh (X)		Xi (Jawaban ideal)	Pesentase jawaban "Ya"
		Ya	Tidak		
1.	Pemahaman mengenal dan mengamati binatang sekitar	6	0	6	100%
2.	Pemahaman mengenal dan mengamati nama binatang	6	0	6	100%
3.	Pemahaman mengenal dan mengamati tempat hidup binatang	6	0	6	100%
4.	Pemahaman pada materi jenis bintangg	5	1	6	83,33%
5.	Pemahaman pada materi bermain dan menghitung binatang	6	0	6	100%
6.	Pemahaman pada saat bermain sesuai instruksi guru	6	0	6	100%
	JJMLAH	35	1	36	97,22%

**Keterangan:**

X = responden/ anak

Xi = jumlah skor ideal dalam satu ite

$\Sigma x$  = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma xi$  = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{36} \times 100\% = 97,22\%$$

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok kecil terhadap 6 anak perwakilan kelompok B di TK Sa'adatud darain Wakan terkait dengan efektifitas anak menggunakan permainan edukatif di sentra alam diperoleh data hasil uji coba sebanyak 97,22%. Anak efektif menggunakan permainan edukatif tersebut. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase yaitu antara 85%-100% tergolong klasifikasi baik (digunakan). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif sentra alam tema binatang untuk kelompok B efektif untuk digunakan di TK Sa'adatud darain Wakan Lombok Tengah.

Berdasarkan data keseluruahn dari uji coba kelompok kecil yang dilakukan di TK Sa'adatud darain Wakan Lombok Tengah tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan



edukatif pada sentra alam tema binatang untuk kelompok B menarik, efisien, dan efektif untuk digunakan oleh anak kelompok B TK Sa'adatu darain. Revisi pada tahap ini yaitu; a) penggunaan permainan edukatif harus dibimbing oleh guru, sebaiknya permainan dilakukan dengan berkelompok pada sentra dan tema yang sama dan ada alokasi waktu untuk membuat miniatur ketika anak kesulitan guru dapat langsung membantu.

## 2. Hasil Analisis Data Uji Coba Lapangan Kelompok Besar

Berikut ini hasil analisis data uji coba lapangan kelompok besar tentang permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal untuk anak kelompok B sentra alam tema binatang.

**Tabel 4.9 Data hasil uji coba kelompok besar oleh observer dengan aspek kemenarikan permainan edukatif sentra alam tema binatang.**

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh (X)		Xi (Jawaban ideal)	Pesentase jawaban "Ya"
		Ya	Tidak		
1.	Kemenaraikan isi media berupa cetakan miniatur	25	0	25	100%
2.	Kemenarikan isi media berupa seperangkat permainan	22	3	25	88%
3.	Kemenarikan desain permmainan/ sintaks	22	3	25	88%
4.	Kemenarikan tema, warna alat permainan	25	0	25	100%
5.	Kemenarikan materi menganal binatang	24	1	25	96%
6.	Kemenarikan permainan berupa kegiatan sains	25	0	25	100%
7.	Kemenarikan kuis	24	1	25	96%
8.	Kemenarikan iringan lagu tema dari lagu daerah	25	0	25	100%
	JUMLAH	192	8	200	96%

### Keterangan:

X = responden/ anak

Xi = jumlah skor ideal dalam satu ite

$\Sigma x$  = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma xi$  = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{192}{200} \times 100\% = 96\%$$

Berdasarkan hasil analisis uji lapangan terhadap 25 anak kelompok B di TK Sa'adatud darain Wakan terkait dengan kemenarikan penggunaan permmainan edukatif diperoleh data hasil uji coba sebanyak 96% anak tertarik menggunakan permainan edukatif tersebut. Dengan demikian hasil klasifikasi peresentase yaitu 85%-100% tergolong dalam



klasifikasi layak (digunakan). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif untuk kelompok B menarik untuk digunakan di TK Sa'adatud darain Wakan.

Berikut ini hasil analisis data uji coba lapangan kelompok besar tentang permainan edukatif pada sentra alam tema binatang untuk kelompok B pada aspek efisiensi.

**Tab 4.10 Data hasil uji coba kelompok besar oleh observer terkait dengan aspek efisiensi permainan edukatif sentra alam tema binatang**

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh (X)		Xi (Jawaban ideal)	Pesentase jawaban "Ya"
		Ya	Tidak		
1.	Kemudahan dalam memahami sintak permainan	20	5	25	80%
2.	Kemudahan dalam melaksanakan permainan	21	4	25	84%
3.	Kemudahan dalam menghafalkan lagu permainan	18	7	25	72%
4.	Kemudahan dalam memahami instruksi guru (kuis) dalam permainan	21	4	25	84%
5.	Kemudahan dalam menggunakan alat permainan	21	4	25	84%
6.	Kemudahan dalam membuat miniatur binatang dan namanya	20	5	25	80%
	JUMLAH	121	29	150	80,67%

**Keterangan:**

X = responden/ anak

Xi = jumlah skor ideal dalam satu ite

$\Sigma x$  = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma xi$  = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{121}{150} \times 100\% = 80,67\%$$

Berdasarkan hasil analisis uji coba kelompok besar terhadap 25 anak kelompok B di TK Sa'adatud darain Wakan terkait dengan efisiensi penggunaan permainan edukatif diperoleh data hasil uji coba sebanyak 80,67% anak mudah menggunakan permainan edukatif tersebut. Dengan demikian hasil klasifikasi peresentase yaitu antara 85%-100% tergolong kedalam klasifikasi layak (digunakan). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif untuk kelompok B sentra alam tema binatang mudah digunakan di TK Sa'adatud darain Wakan.



Berikut ini hasil analisis data uji coba lapangan kelompok besar tentang permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal untuk kelompok B sentra alam tema binatang pada aspek efektifitas.

**Tab 4.11 Data hasil uji coba kelompok besar oleh observer terkait dengan aspek efektifitas permainan edukatif sentra alam tema binatang**

No	Aspek yang dinilai	Data yang diperoleh (X)		Xi (Jawaban ideal)	Pesentase jawaban "Ya"
		Ya	Tidak		
1.	Pemahaman mengenal dan mengamati binatang sekitar	22	3	25	88%
2.	Pemahaman mengenal dan mengamati nama binatang	20	5	25	80%
3.	Pemahaman mengenal dan mengamati tempat hidup binatang	18	7	25	72%
4.	Pemahaman pada materi jenis bintangng	22	3	25	88%
5.	Pemahaman pada materi bermain dan menghitung binatang	22	3	25	88%
6.	Pemahaman pada saat bermain sesuai instruksi guru	22	3	25	88%
	JUMLAH	126	19	150	84%

Keterangan:

Xi = jumlah sekor ideal dalam satu item

$\Sigma X$  = jumlah keseluruhan jawaban responden

$\Sigma xi$  = jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

% = konstanta

Dari penilaian data responden tersebut, maka dapat dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma X}{\Sigma Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{126}{150} \times 100\% = 84\%$$

Berdasarkan hasil analisis uji coba lapangan terhadap 25 anak kelompok B di TK Sa'adatud darain Wakan terkait dengan efektifitas penggunaan permainan edukatif sentra alam diperoleh data hasil uji coba sebanyak 84% anak mudah menggunakan permainan edukatif tersebut. Dengan demikian hasil klasifikasi persentase yaitu antara 75%-84% tergolong dalam klasifikasi layak (digunakan) dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif di sentra alam untuk kelompok B efektif untuk digunakan di TK Sa'adatud darain Wakan Lombok Tengah.

Berdasarkan data keseluruhan dari uji coba kelompok besar yang dilakukan di TK Sa'adatud darain tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif berbasis kearifan lokal untuk kelompok B menarik, efisien dan efektif untuk digunakan oleh TK Sa'adatud darain Wakan Lombok Tengah.



### C. Revisi Produk

- a. Revisi produk permainan edukatif “Jaq Jem Mai Mao” berbasis karifan lokal ditinjau dari para ahli isi materi yaitu: (a) tujuan permainan hendaknya di tambahkan di buku panduan, (b) format penilaian yang belum efektif untuk mengukur indikator apa dan anak yang mana, (c) bahan yang digunakan sebaiknya di sesuaikan antara warna cetakan dengan pasir yang akan digunakan, (d) kombinasi lagu supaya ada pilihan lagu yang lain tidak hanya menggunakan satu lagu daerah, (f) mencantumkan daftar rujukan di buku panduan. Sedangkan tinjauan dari ahli media pembelajaran sebagai berikut:
- 1) Secara umum keberadaan permainan edukatif ini dibutuhkan keberadaannya,
  - 2) Petunjuk penggunaan pada buku panduan menggunakan gambar berseri,
  - 3) Penjelasan dengan gambar atau ilustrasi di buku panduan supaya lebih komunikatif

Revisi observasi dari uji coba kelompok kecil, a) melakukan kegiatan “Hom Pim Paa” pada awal permainan untuk melatih anak taat aturan, b) sebaiknya alat permainan anak diperbanyak, c) sebelum memainkan permainan, anak-anak dilatih untuk menghafalkan lagu tema, d) penambahan sintak permainan dengan meminta anak menuliskan nama binatang yang dibuat. Sebaiknya pembelajaran dilakukan dengan pengasan dari orang dewasa dalam hal ini guru kelas sehingga ketika anak mendapati kesulitan guru dapat langsung membantu. Sebelum penelitian uji lapangan kelompok besar peneliti sudah merevisinya.

Berdasarkan hasil analisis data uji lapangan kelompok besar, maka dapat disimpulkan bahwa produk permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal untuk kelompok B tidak perlu direvisi. Produk ini sudah dapat digunakan sebagai salah satu alternative media pembelajaran yang menarik, efisien, dan efektif bagi anak.

## 4. PENUTUP

Produk permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal ini dikembangkan melalui proses yang cukup panjang, mulai dari pembuatan rancangan awal produk hingga produk akhir terselesaikan memerlukan beberapa revisi untuk produk yang maksimal. Penilaian dan revisi produk tersebut didapatkan dari seorang ahli isi/materi pendidikan anak usia dini dan seorang ahli media permainan untuk anak usia dini, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar.

Setelah melalui tahapan tersebut diatas, didapatkan produk permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal yang telah di kembangkan berisi berbagai indikator pembelajaran namun di dalamnya masih terdapat hal-hal yang perlu direvisi, berikut hasil revisi dari para ahli: a) tujuan permainan di panduan lebih spesifik, b) format penilaian perlu menambahkan kompetensi yang dinilai, c) bahan yang digunakan dalam permainan perlu dipertimbangkan, d) urutan permainan dikurangi sehingga simple mudah bagi anak, e) kombinasi lagu tema perlu di tambahkan menjadi 2 atau 3 lagu, f) cantumkan daftar pustaka di buku panduan, g) melakukan kegiatan “Hom Pim Paa” pada awal permainan untuk melatih anak taat aturan, h) sebaiknya alat permainan anak diperbanyak, i) sebelum memainkan permainan, anak-anak dilatih untuk menghafalkan lagu tema, j) penambahan sintak permainan dengan meminta anak menuliskan nama binatang yang dibuat.



Berdasarkan hasil observasi selama penelitian dan pengembangan permainan edukatif berbasis kearifan budaya lokal, maka dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif "Jaq Jem Mai Mao" ini menarik, efisien dan efektif serta dinyatakan valid dengan jабaran hasil sebagai berikut:

1. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli isi/materi pendidikan anak usia dini, permainan edukatif memiliki nilai kevalidan sebesar 80,55% dengan katagori valid
2. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli media pembelajaran berupa permainan edukatif berbasis kearifan lokal memiliki nilai kevalidan sebesar 83,65% dengan kategori valid
3. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari praktisi pendidikan dalam hal ini adalah guru kelas kelompok B memiliki kevalidan sebesar 92,24% dengan katagori valid.
4. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil, permainan edukatif "Jaq Jem Mai Mao" memiliki nilai kemenarikan 93,75%, efisiensi sebesar 91,67%, dan keefektifan sebesar 97,22% semuanya dalam katagori valid.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian kelompok besar anak usia dini, permainan edukatif memiliki nilai kemenarikan sebesar 96%, efisiensi sebesar 80,67% dan efektifitas sebesar 84% semuanya dalam katagori valid atau layak digunakan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Al Qudsy, Muhaimin & Ulfah N.2010. *Mendidik Anak Lewat Dongeng*. Jakarta: PT Insan Pustaka Madani.
- Ahmad, Rohani. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akbar, Sa'dun, 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Asmani Jamal M. 2010. *Panduan Efektif Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jogjakarta: DIVS Press
- Asrori, Muhammad. 2002. *Psikologi Remaja. Perkembangan Peserta didik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikukunti. Suharsimi. 1996. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran. Jakarta. PT. Grasindo
- Bates, A.W.T . 1995. *Technology Open Learning and Distance Education*. New York. TJ Press Ltd.
- Bruce Joyce & Marsya Weill.1974. *Model Of Teaching*. Edisi V. Florida
- Dick, Walter & Carrey Lou, 1985, *The Systematic Design of Intruction*, London,
- Effendy, 1993. *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Gordon, Ann Miles & Kathryn W.B. 1985. *Beginings and Beyond Foundations in Early Childhood Education*. New York: Delmar Publishers Inc
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hapidin.1999. *Model-model Pendidikkn Anak Usia Dini*. Jakarta: Ghiyats Alfiani Press.
- Hassan, M Iqbal.2002. *Pokok-pokok Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Hardywinoto & Setiabudhi, Tony. 2002. *Anak Unggul Berotak Prima*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama



- Kusmayadi dan Endar Sugiarto. 2000. *Metodologi Penelitian dalam Bidang Kepariwisataaan*. Jakarta. Gramedia
- Livingstoen, Tessa.2005. *Chils Of Our Time*. Sydney: Bantam Press
- McKenzie, Walter. 2005. *Multiple Intelligences and Instructional Technology Education*.
- Miarso, yusuf hadi (edit), 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Mulyasa, E. 2007. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosydakarya.
- Mulyasa, E .2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Rosydakarya
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Jakarta. PT. Prestasi Pustakarya
- Seelfeldt Carol & Barbara A. Wasik 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: PT Indeks.
- Scott, Foresman and Campany., 1993. *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Sjarkawi.2006. *Pembentukan Kepribadian Anak*. Jakarta: Bumi Aksara
- Slavin, Robet E.2005. *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Setyosari,Punadji. 2006. *Teori dan Aplikasi: sistem Online Learning dalam Pembelajaran*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, N .2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosydakarya
- Suparno Paul. 1980. *Teori Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Kanisius