

Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022

Mariawati¹, Ahyar Rosidi², Yulia Maliza³

^{1,2} STITNU Al Mahsuni, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

³ PAUD Kb. Nurul Yaqin, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

email: ¹mariawati729@gmail.com, ²ahyarrasyidi24434@gmail.com, ³yuliamaliza222@gmail.com

ABSTRACT

This is developmental research using the Borg & Gall model. The purpose of this research is to develop traditional game-based educational game tools (APE) in increasing children's creativity in group B PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Pringgasela Village in the 2021/2022 Learning Year. The results showed that the assessment of the APE stilt product from 2 people, namely the design expert and the material expert, obtained an average score of 3.96 in the category feasible to be tested and 4.2 in the category very feasible to be tested. As for the small group test from the validation of one teacher, the score was 4.25 and 4.42, respectively. Thus, APE stilts have very decent validity. As for the assessment of congklak products, 2 people, namely design experts and materials experts, obtained an average score of both 4.08 and 4.2. with a very worthy category tested. Meanwhile, there is an increase in children's creativity from the stilt game, namely in the first week it produces an average of six aspects of creativity, namely 5 in the starting to develop category, while in congklak there are 4 aspects with the category starting to develop and 3 aspects of creativity being in the category of needing intervention for stilt games and category develops in the Congklak game. In the second week, there are 5 aspects in the developing category and 3 aspects of creativity in the developing category for the game of congklak. While the stilt game produces the five aspects of creativity that fall into the developing category.

Keywords: Development of Educational Game Tools, Traditional Based Games, Children's Creativity.

ABSTRAK

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Borg & Gall. Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan alat permainan edukatif (APE) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak di kelompok B PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian produk APE egrang dari 2 orang yaitu ahli desain dan ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,96 dengan kategori layak diujicobakan dan 4,2 dengan kategori sangat layak diujicobakan. Sedangkan untuk uji kelompok kecil dari validasi salah satu guru memperoleh nilai berturut-turut 4,25, dan 4,42. Dengan demikian APE egrang memiliki validitas sangat layak. Sedangkan untuk penilaian produk congklak dari 2 orang yaitu ahli desain dan ahli materi memperoleh skor rata-rata keduanya 4,08 dan 4,2. dengan kategori sangat layak diujicobakan. Sementara, terdapat peningkatan kreativitas anak dari permainan egrang yaitu pada minggu pertama menghasilkan rata-rata keenam aspek kreativitas yaitu 5 pada kategori mulai berkembang sedangkan pada congklak berada pada 4 aspek dengan kategori mulai berkembang dan 3 aspek kreativitas berada pada kategori perlu intervensi untuk permainan egrang dan kategori berkembang pada permainan congklak. Pada minggu kedua yaitu 5 aspek pada kategori berkembang dan 3 aspek kreativitas dengan kategori berkembang untuk permainan congklak. Sedangkan pada permainan egrang menghasilkan kelima aspek kreativitas masuk pada kategori berkembang.

Kata kunci: Pengembangan Alat Permainan Edukatif, Permainan Berbasis Tradisional, Kreativitas Anak.		
<i>Submitted:</i> 4 Feb 2022	<i>Revised:</i> 15 Maret 2022	<i>Accepted:</i> 15 April 2022
<i>Final Proof Received:</i> 29 April 2022	<i>Published:</i> 30 Juni 2022	
<i>How to cite (in APA style):</i> Mariawati, Rosidi, A., & Maliza, Y. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Berbasis Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022. <i>Schemata</i> , 11 (1), 1-22		

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat vital dan merupakan hal yang paling dibutuhkan di era sekarang ini. Hakikat dari pendidikan yakni memanusiakan manusia, dengan tujuan untuk membudayakan manusia. Dalam perkembangan pendidikan era globalisasi di Indonesia, yang perlu diperhatikan adalah keterkaitan antara semua elemen dalam memaksimalkan proses untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Salah satu elemen dalam mencapai hakikat pendidikan yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD sebagai salah satu bentuk pendidikan prasekolah yang ada di jalur pendidikan yang memberikan layanan bagi anak usia dini hingga memasuki tahapan pendidikan dasar. Anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempat penitipan anak (3 bulan sampai 5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program usia dini¹.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.²

Pendidikan pada usia dini diarahkan untuk mengembangkan potensi anak semaksimal mungkin sesuai dengan tahapan perkembangan anak melalui kegiatan bermain sambil belajar. Selain itu, usia dini diharapkan juga berusaha untuk mengembangkan segi kepribadian anak dalam rangka menjembatani pendidikan dalam keluarga kependidikan dalam lingkungan sekolah. Karena pada tahapan ini, anak tidak lagi berkumpul dan bergaul bersama keluarga di rumah namun sudah berkumpul bersama dengan figur baru yaitu guru

¹Patmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) hal. 13

²Standard Pendidikan Anak Usia Dini (PERMENDIKNAS NO.58 TAHUN 2009)

dan teman sebayanya. Anak harus dibimbing untuk memperoleh kemampuan sosial yang berhubungan dengan seni dan kreativitas.³

Selain metode guru dalam meningkatkan perkembangan seni dan kreativitas anak, seorang guru juga harus memerlukan metode pembelajaran yang sesuai untuk anak. Salah satunya adalah dengan penerapan metode bermain, hal ini bertujuan untuk merangsang perkembangan tingkat seni dan kreativitas anak karena bermain merupakan dunia anak, hal ini sesuai pada pernyataan Hurlock dalam Suyanto menyatakan bahwa “masa usia 3-5 tahun merupakan masa permainan. Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak”.⁴ Dengan bermain anak akan lebih senang, semangat dan tidak cepat bosan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.⁵ Kreativitas merupakan bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli/original.⁶ Kreativitas adalah kemampuan untuk berhayal. Misalkan anak berhayal merayakan hari ulang tahunnya, maka dengan sendirinya pikiran yang terbayang adalah roti ulang tahun yang cantik. Dari beberapa sumber di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan sesuatu yang baru sesuai imajinasi atau khayalannya.

Dalam menerapkan metode bermain, seorang guru tidak luput dari alat bermain. Pada usia dini sangat dibutuhkan sebuah alat permainan yang memiliki nilai edukasi atau dikenal dengan istilah alat permainan edukatif (APE). APE sangat berperan bagi anak dalam memberikan visualisasi atau peningkatan motorik anak sehingga penggunaan APE pada anak usia dini sangat vital untuk menopang perkembangan anak.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) tentunya harus memiliki APE, baik itu sekolah yang dikelola oleh pemerintah maupun yayasan swasta. menggunakan APE, anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Kegiatan main dan bereksplorasi yang menyenangkan akan membawa anak kepada pengalaman yang positif dalam segala aspek, seperti aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, kemampuan berbahasa, kognitif, motorik, dan sosial emosional, Proses bermain anak identik dengan penggunaan alat permainan. Alat permainan pada dasarnya adalah semua alat bermain yang

³Febrina, F., Harsanto, P. W., & Basuki, R. M. N. (2019). Perancangan Kampanye Sosial Pentingnya Seni dalam Pendidikan Anak. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(14), 9.

⁴Suyanto, S. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005) hal. 72

⁵ Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: RinekaCipta, 2021) h.6

⁶ Sumanto, *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, (Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005) h.24

digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan desain, atau menyusun sesuai bentuk utuhnya.

Immawan Muhammad Arif mengatakan alat permainan edukatif ini adalah sarana yang digunakan oleh anak untuk bermain, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak, jadi APE dapat digunakan anak untuk bermain sambil belajar, artinya APE dan bermain merupakan sarana belajar yang menyenangkan.⁵ Mayke Sugianto mengemukakan bahwa pengertian alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.⁷

Namun sangat disayangkan keberadaan APE di beberapa PAUD yang berada di pelosok masih kekurangan. Kondisi ini mengisyaratkan bahwa kebutuhan akan APE sebagai penunjang proses pembelajaran di PAUD harus mendapatkan perhatian khusus sehingga kekurangan-kekurangan yang bersifat mendasar khususnya APE sebagai penunjang kreativitas anak dapat terpenuhi.

Kegiatan bermain bagi anak-anak merupakan sarana untuk mencurahkan kegiatan aktif dalam mencapai kesenangan berdasarkan aktivitas yang dilakukannya. Bermain juga memberi efek dalam membangkitkan saraf motorik dan sensoriknya. Beberapa bentuk APE yang biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran antara lain, balok cruissenaire, Puzzle besar, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, kartu pasangan, lotto warna, lotto bentuk.

Uswatun Hasanah (2019) mengungkapkan bahwa tujuan dari penggunaan beberapa APE adalah sebagai sarana dalam membantu guru mengembangkan kompetensi anak didik. Akan tetapi, dalam penggunaannya terkadang masih diperhadapkan pada ketidakseimbangan antara jumlah ketersediaan alat permainan khususnya dalam bentuk APE dengan jumlah anak didik yang ada, sehingga diperlukan kemampuan guru yang lebih untuk menyesuaikan antara keterbatasan alat permainan dengan kegiatan yang akan dilakukan. Karena, tidak menutup kemungkinan tidak maksimalnya pelaksanaan pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dikarenakan keterbatasan alat permainan dan kurangnya kemampuan guru dalam mengelola alat permainan yang terbatas. Begitu pula, ketepatan penggunaan APE ini senantiasa menunjang keberhasilan pembelajaran yang mana penggunaannya disesuaikan

⁵ Immawan Muhammad Arif, "Alat Permainan Edukatif *Outdoor* Yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar Di Tk Se- Kecamatan Wonosari Gunungkidul". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 8 Tahun ke-5* (Tahun 2016).h.857

⁷ Wulan Adiarti, *Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah Dalam Pembelajaran Sains Di Taman Kanak-Kanak. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 38, No. 1*(Tahun 2009) h. 8

dengan tingkat perkembangan dan kemampuan setiap anak sehingga dapat berkembang secara maksimal.⁸

Pemanfaatan Alat Peraga/Permainan Edukatif (APE) pada pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam usaha pengoptimalan tumbuh kembang mereka. Peranan APE bagi anak usia dini yakni media stimulasi, pembelajaran dan permainan, sedangkan bagi guru merupakan sarana yang membantu dalam penyampaian pembelajaran. Dengan bantuan APE proses pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan, efektif dan efisien.

Pentingnya Alat Permainan Edukatif adalah dapat melatih konsentrasi anak, mengajar dengan lebih cepat, dapat mengatasi masalah keterbatasan waktu, dapat mengatasi masalah keterbatasan tempat, dapat mengatasi masalah keterbatasan bahasa, dapat membangkitkan emosi manusia, dapat menambah daya pengertian, dapat menambah ingatan murid, dan dalam menambah kesegaran dalam mengajar.

Keterbatasan akan ketersediaan alat permainan yang ada di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) peristiwa senantiasa menjadi perhatian bagi pengelola. Beberapa upaya dilakukan pengelola untuk memenuhi kebutuhan bermain anak dalam bentuk penggalakan kerjasama dengan masyarakat dan beberapa pihak terkait khususnya pengadaan alat permainan. Disamping itu, pengelola juga senantiasa menerapkan sistem pembelajaran inovatif dimana guru diharapkan dapat menggunakan alat dan bahan permainan yang mudah didapat.

Berdasarkan pengamatan yang ada di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memperlihatkan bahwa keterlibatan anak dalam penggunaan APE tidak hanya pada saat pelaksanaan kegiatan, akan tetapi pada saat selesai menggunakan alat permainan tersebut, anak juga diharapkan untuk merapikan kembali alat permainan yang digunakannya. balok yang telah dipakainya. Satu per satu anak merapikan baloknya dan mengembalikan ke tempat sebelumnya

Sebelum teknologi masuk, permainan tradisional sangat populer di Indonesia. Di masa lalu, anak-anak bermain dengan alat sederhana, tapi sekarang mereka sudah bermain *game* berbasis teknologi, teknologi yang datang dari luar negeri dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Seiring perkembangan zaman, permainan tradisional perlahan mulai dilupakan oleh anak-anak Indonesia, bahkan tidak sedikit dari mereka yang sama sekali asing dengan permainan tradisional.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan zaman saat ini semakin mendorong kemajuan teknologi dalam bidang apapun. Teknologi yang diciptakan tentu di satu sisi dapat membantu memajukan karya manusia, di sisi lain, beberapa efek dapat menyebabkan disfungsi teknologi itu sendiri. Demikian pula kehidupan sosial suatu masyarakat juga akan berubah. Perubahan tersebut dapat terjadi dalam masa tenggang yang lambat, dan sebaliknya akan mengalami

⁸ Uswatun Hasanah, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *AWLADY, Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), h 20-40.

perubahan yang cepat, misalnya pada permainan tradisional untuk anak-anak, saat ini mulai memudar dan tergantikan dengan permainan modern.

Berdasarkan hasil pra observasi pada hari Rabu tanggal 13 September 2021 yang dilakukan peneliti berupa wawancara dengan beberapa guru PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya bahwa banyak guru sering mengeluhkan minimnya APE di tempat mereka mengajar. Hal ini disebabkan harganya yang relatif tinggi dan hanya mengandalkan pembiayaan dari dana BOP (Bantuan Operasional PAUD). Di samping itu kurangnya kreativitas guru dalam membuat alat-alat permainan yang sederhana. Berdasarkan hal tersebut di atas, kebutuhan mendesak yang harus segera direalisasikan adalah mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis lokal dengan bernuansa permainan tradisional. Selain itu kurangnya kreativitas peserta didik dikarenakan tidak didukung oleh sarana prasarana yang sesuai/layak sehingga berpengaruh terhadap antusias peserta didik dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan minimnya alat permainan edukatif, dipandang perlu adanya APE berbasis tradisional pembelajaran yang berguna meningkatkan hasil untuk meningkatkan seni dan kreativitas anak usia dini.

Permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Kebanyakan permainan ini dilakukan dengan cara kelompok. Kehidupan masyarakat di masa lalu yang bisa dibilang tidak mengenal dunia luar telah mengarahkan dan menuntun mereka pada kegiatan sosial dan kebersamaan yang tinggi. Terlebih kebudayaan Indonesia pada umumnya sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Hal ini yang kemudian mendorong terciptanya jenis permainan tradisional. Sayangnya perkembangan jaman khususnya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat jenis permainan ini perlahan mulai menghilang.⁹ Permainan tradisional sebenarnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak menghabiskan banyak uang, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih tubuh dan pikiran anak. Melalui permainan tradisional, anak secara tidak langsung dirangsang oleh kreativitas, ketangkasan, kepemimpinan, kecerdasan dan wawasan. Pada zaman dahulu, permainan tradisional sangat diminati oleh masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya sebuah permainan yang dimainkan tetapi juga memiliki nilai budaya yang dapat diambil. Tetapi seiring perkembangan zaman, dengan masuknya budaya luar ke budaya sendiri menjadikan krisis budaya bagi budaya sendiri. Dengan masuknya budaya luar, disadari bahwa hal itu menggeser minat masyarakat akan budaya daerahnya, bahkan berpengaruh pada pelestarian kesenian tradisional masing-masing daerah.

Egrang merupakan permainan tradisional yang cukup terkenal di berbagai wilayah di nusantara, tidak terkecuali melayu. Egrang merupakan salah satu permainan tradisional yang

⁹ Soesanto, Pengertian dan Macam Permainan Tradisional Berbagai Daerah
<https://antoksoesanto.blogspot.com/2014/08/pengertian-dan-macam-permainan-tradisional.html>,
dikunjungi pada tanggal 2 Januari 2022

terkenal pada masyarakat monggak. Permainan Egrang membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh saat menaikinya. Egrang terbuat dari 2 batang bambu atau kayu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Pemain berdiri di atasnya untuk menjaga keseimbangan agar tidak jatuh. Pemain yang bisa sampai ke garis finish pertama kali tanpa jatuh, akan menjadi pemenang.

Salah satu egrang yang sederhana terbuat dari tempurung kelapa. Egrang Tempurung Kelapa tidak memerlukan tempat (lapangan) yang khusus, dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Dapat dimainkan di tepi pantai, di tanah lapang, atau di tepian jalan. Permainan tradisional ini hanya memerlukan arena seluas 7- 15 meter dengan lebar 3- 4 meter.

Permainan ini dapat dilakukan oleh pria dan wanita dengan memakai pakaian olah raga yang pantas. Permainan Egrang Tempurung Kelapa dapat dikategorikan sebagai permainan anak-anak. Bila permainan berupa adu kecepatan (lomba lari), permainan ini diawali dengan berdirinya 3-4 pemain di garis *start* sambil menaiki bambu/alat permainan masing-masing. Bagi pemain yang kurang tinggi atau sebagai pemain egrang pemula, mereka dapat menaikinya dari tempat yang agak tinggi atau menggunakan tangga dan baru berjalan ke arah garis *start*. Jika telah siap, orang lain yang tidak ikut bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba itu, para pemain akan berlari menuju garis *finish*. Pemain yang lebih dahulu mencapai garis *finish* dinyatakan sebagai pemenangnya.¹⁰

Adapun prosedur dalam permainan ini sebagai berikut: (a) Adanya peserta yang akan ikut bermain, (b) Setiap pemain disertai tempurung kelapa yang dihubungkan tali sebagai penyambung kaki mereka, (c) Membuat garis batas tempat dimulainya bermain dan garis *finish* tempat berakhirnya perlombaan, (d) Bila pemain terdiri dari 10 orang anak, maka tahap bermain dibagi ke dalam beberapa kelompok (misalnya menjadi 2 buah kelompok), (e) Melakukan pengundian pemain/ kelompok yang terlebih dahulu mengikuti perlombaan.¹¹ Tahap-tahap permainan diantaranya yaitu: (a) Perkelompok diperlombakan dalam seri, dari garis *start* hingga garis *finish* dipimpin oleh juri star dan waktu yang digunakan bermain dicatat oleh petugas pencatat waktu, (b) Sebelum perlombaan dimulai, para pemain berdiri di belakang garis *start* dengan memegang egrang, (c) Aba-aba perlombaan oleh wasit/ juri *start* adalah: „bersedia, siap, ya“. Pada aba-aba bersedia, tangan memegang egrang tempurung kelapa (kanan dan kiri), aba-aba siap dua kaki (kanan atau kiri) di atas tempat berpijak dan setelah aba-aba „ya“ lari, (d) Para pemain dinyatakan gugur bila menginjak garis lintas lebih dari dua kali dan kaki jatuh menyentuh tanah/ lantai lebih dari dua kali, dan dengan sengaja mengganggu atlet lain.

¹⁰ Laely, K., & Yudi, D., Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak, *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2015, 4(1), 32-41.

¹¹ Ibid h.36

Permainan tradisional lainnya adalah permainan congklak. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia. Di setiap wilayah permainan Congklak dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain *teklek, engklek, ingkling, sundamanda atau sunda-manda, jlong-jling, lempeng, ciplak gunung, demprak, dampu*, dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainan sama.¹² Permainan tradisional Congklak adalah salah satu jenis permainan kreatif yang dilakukan masyarakat secara turun-temurun dan merupakan hasil dari penggalian budaya lokal yang dapat dimainkan minimal dua orang dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada.

Congklak sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan di pelataran tanah, semen atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau area yang akan digunakan untuk bermain menggunakan kapur atau bahan dari kayu.

Jumlah pemain dalam permainan ini maksimal dua orang. Setiap pemain harus memiliki kreweng atau gacuk (katuk), yaitu pecahan batu atau bata, Peserta yang menang mendapat giliran main terlebih dahulu. Papan permainan congklak umumnya terbuat dari kayu dengan beberapa lubang, namun setiap wilayah indonesia memiliki perbedaan dalam jumlah lubang di setiap sisinya, semua papan memiliki dua lubang 'gudang' satu di setiap ujungnya. Desainnya bervariasi dari yang sederhana, kayu tanpa hiasan papan berbentuk perahu, hingga papan permainan yang dihias dengan berbagai ukiran yang indah. Nantinya dua orang pemain secara bergiliran memilih satu lubang kecil milik untuk memindahkan biji-biji satu persatu ke lubang lainnya sesuai jarum jam.

Permainan tradisional congklak memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan congklak antara lain: 1) biaya yang dibutuhkan sedikit./murah meriah. 2) membudayakan kegiatan numerasi. 3) dapat meningkatkan daya kreativitas siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. 4) membina jiwa sportif antar siswa dalam pembelajaran kelompok. Sedangkan kekurangan permainan congklak yaitu permainan ini hanya bisa dimainkan oleh dua orang saja dan media yang digunakan kurang menarik.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak di kelompok B PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022?

Berdasarkan latar belakang serta kajian teori di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu: Mengembangkan alat permainan edukatif (APE) berbasis permainan tradisional di kelompok B PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Tahun Ajaran 2021/2022.

¹² Keen Achroni, *Permainan Dengklek*. (Diakses pada <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jdpdp/article/viewFile/608/pdf>, Oktober 2021) hal. 16

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Borg and Gal. penelitian pengembangan yaitu proses atau tahap dalam pengembangan suatu produk yang masih baru atau penyempurnaan produk yang sudah ada sebelumnya.⁵³ Penelitian pengembangan merupakan sebuah riset yang bertujuan mengembangkan sebuah produk melalui serangkaian percobaan serta modifikasi untuk memperoleh hasil atau produk yang layak.¹³

Pengembangan model Borg and Gal berisi pedoman sistematis mengenai prosedur yang peneliti harus lakukan supaya hasil produk yang dirancang memiliki standar kelayakan. Borg & Gall (1983) mengemukakan bahwa proses penelitian dan pengembangan umumnya memiliki dua buah tujuan, yaitu: 1) pengembangan produk, dan 2) pengujian efektivitas produk untuk mendapatkan tujuan yang ditetapkan. Tujuan pertama disebut fungsionalitas pengembang, dan tujuan kedua disebut verifikasi. Oleh karena itu, konsep penelitian pengembangan lebih tepat diartikan sebagai pekerjaan pengembangan yang menyertai pekerjaan verifikasi. Borg dan Gall (1983:775) mengusulkan sepuluh rangkaian langkah yang harus dilakukan dalam pendekatan ini, yaitu “Penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan bentuk awal produk, uji lapangan pendahuluan, revisi produk utama, uji lapangan utama, revisi produk operasional, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, serta diseminasi dan implementasi

Model penelitian pengembangan versi Borg and Gall (1989) ini meliputi sepuluh kegiatan, yaitu:

- a. Studi Pendahuluan (Penelitian dan pengumpulan data). Pengukuran kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan penelitian. Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
- c. Pengembangan produk awal. Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument evaluasi.
- d. Uji coba lapangan awal (terbatas).
- e. Revisi hasil uji lapangan terbatas.
- f. Uji lapangan lebih luas.
- g. Revisi hasil uji lapangan.
- h. Uji kelayakan.

⁵³ Nanasodih Sukmadinata, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2013

¹³ Punanji Setyosari, *Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Malang, Kencana Prenada Media Group, 2015

- i. Revisi hasil uji kelayakan.
- j. Diseminasi dan sosialisasi produk akhir.

Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode observasi bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis fenomena-fenomena yang diteliti, dalam arti luas observasi sebenarnya tidak hanya terbatas kepada pengamatan yang dilakukan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun yang peneliti observasi di lapangan adalah bagaimana pengembangan media berbasis muatan lokal serta antusias anak dalam mengikuti kegiatan bermain congklak yang dilakukan oleh anak Paud Nurul Yakin.

Interview dapat dipandang sebagai pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis kepada tujuan penyelidikan. Karena interview banyak ragamnya maka di sini penulis menggunakan interview bebas terpimpin, agar dapat diharapkan dengan kebebasan dapat digali lebih dalam tentang sikap, pendapat, perasaan dan keyakinan para responden, sedangkan sifat terpimpin diharapkan jalannya interview senantiasa terkontrol sesuai rencana yang diterapkan. Dan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dari lapangan dalam hal ini kami mewawancarai *stakeholders* yang ada dan bisa memberikan kami informasi atau data yang kami butuhkan. Dan sedangkan dokumentasi, dokumen yang penulis maksud dalam penulisan penelitian ini adalah dokumen mengenai hasil belajar dan foto saat proses tindakan berlangsung.

Pada penelitian pengembangan ini, instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan produk yang dikembangkan berupa angket yang diberikan kepada dua orang ahli yaitu 1) Validasi Ahli Desain yang menegavaluasi unsur kemenarikan tampilan dari produk media alat peraga, 2) Validasi Ahli Materi akan mengevaluasi tentang materi yang disajikan dalam media alat peraga. Angket validasi ahli desain terdiri atas indikator-indikator yaitu: a) ukuran APE, b) karakteristik APE c) petunjuk Kerja, d) kemudahan dan kesederhanaan desain, e) multifungsi, f) kemenarikan, g) ukuran, h) keawetan, i) kebutuhan, j) keamanan, k) kebersamaan, dan l) kreativitas. Sedangkan Angket Validasi Ahli Materi (Petunjuk APE) terdiri atas indikator-indikator meliputi: a) langkah-langkah petunjuk kerja APE disusun secara sistematis, b) prosedur penggunaan APE sangat jelas, c) Menggunakan bahasa mudah dipahami, d) kata kerja pada petunjuk penggunaan APE adalah kata kerja operasional, dan e) tulisan menggunakan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)

Untuk teknik analisis data, analisis dilakukan dengan cara deskriptif kualitatif dengan cara menganalisis kelayakan produk. Untuk menilai kelayakan produk dilakukan penilaian secara kualitatif dengan memberikan *checklist* pada angket validasi yang diberikan kepada validator. Hasil penilaian validator menggunakan skala konversi

HASIL

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa alat permainan edukatif (APE) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

A. Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan berupa alat permainan edukatif (APE) berbasis permainan tradisional yaitu congklak dan egrang. Pemilihan congklak dan egrang berdasarkan hasil observasi bahwa APE tersebut belum ada di lokasi penelitian bahkan APE tersebut belum dikenal oleh peserta didik. Selanjutnya, congklak dan egrang merupakan APE yang sederhana dan tidak membutuhkan biaya yang besar dalam pembuatannya serta sesuai dengan usia subjek penelitian. Bahan-bahan yang digunakan adalah bahan-bahan yang sangat dekat dengan lingkungan peserta didik mengingat lokasi sekitar penelitian dekat dengan toko bangunan, profesi sebagian warga di sana identik dengan pertukangan. Dengan demikian kondisi semacam ini sangat mendukung untuk mengembangkan APE berbasis tradisional.

B. Kelayakan APE Berbasis Permainan Tradisional

1. Potensi dan Masalah

Pada penelitian ini potensi dan masalah yang didapatkan di lapangan dengan melakukan observasi, wawancara kepada guru di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela bahwa alat permainan edukatif masih sangat jarang digunakan disebabkan alat permainan edukatif yang ada di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela masih sangat kurang karena terbatas pada alat permainan edukatif hanya *indoor* yang berbasis plastik. Untuk alat permainan edukatif *outdoor* hanya terbatas pada ayunan yang berbahan besi saja. Dari potensi dan masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan alat permainan edukatif (APE) berbasis tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak disamping itu untuk merangsang kreativitas pendidik mengembangkan APE yang lain yang berbasis tradisional.

2. Mengumpulkan Data

Dalam mengumpulkan data penelitian, dilakukan melalui pengamatan, wawancara dan observasi, tentang alat permainan edukatif (APE) berbasis tradisional sebagai media pembelajar bagi anak usia dini.

3. Desain Produk

Desain produk dilakukan setelah analisis kebutuhan di PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut maka ditetapkan dua buah produk yang dikembangkan yaitu congklak dan egrang. Bahan-bahan untuk APE congklak dan egrang sangat mudah ditemukan sehingga memungkinkan peneliti untuk mengembangkan produk tersebut. Pengembangan produk congklak dan egrang didesain berdasarkan faktor usia dan fisik kelas B PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela dan ide-ide dari para pendidik PAUD Nurul Yaqin

Kedondong Daya Desa Pringgasela. Untuk tampilan produk, dikembangkan berdasarkan arahan peneliti dan masukan dari tukang setempat yang mendukung pengembangan APE congklak dan egrang sehingga memiliki desain yang elegan dan tahan lama sehingga dapat dijadikan sebagai inventaris bagi PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela.

4. Validasi Desain

Setelah pembuatan produk awal alat permainan edukatif congklak dan egrang dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini, kemudian produk divalidasi oleh beberapa ahli yaitu : ahli materi, dan ahli media. Adapun validasi produk oleh ahli sebagai berikut:

1) Validasi Oleh Ahli Desain

Produk awal yang telah selesai kemudian divalidasi, untuk materi divalidasi dilakukan oleh satu ahli materi berkaitan dengan kesesuaian desain produk yang dikembangkan, hasil validasi oleh ahli desain produk awal disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1.
Hasil Angket Validasi Ahli Desain Egrang

Indikator	Hasil Skor Angket Validasi Egrang	Kategori
Ukuran APE	4	Layak
Karakteristik APE	4	Layak
Petunjuk Kerja	4	Layak
Kemudahan dan Keunikan Desain	4	Layak
Multifungsi	4	Layak
Kemenarikan	4	Layak
Ukuran	3,5	Layak
Keawetan	4	Layak
Kebutuhan	4	Layak
Keamanan	4	Layak
Kebersamaan	4	Layak
Kreativitas	4	Layak
Jumlah	47,5	
Rata-rata	3,96	Layak

Berdasarkan tabel 4.1 penilaian oleh validasi ahli desain egrang di atas diketahui kelayakan desain mendapatkan rata-rata 3,96. jika dilihat dari tabel konversi

kelayakan, maka kelayakan desain untuk egrang berada pada interval 3, $35 \leq X < 4,05$ dengan kategori layak, artinya APE egrang layak untuk diujicobakan.

Tabel 2.
Angket Validasi Ahli Desain Congklak

Indikator	Hasil Skor	
	Angket Validasi Congklak	Kategori
Ukuran APE	4	Layak
Karakteristik APE	4	Layak
Petunjuk Kerja	4	Layak
Kemudahan dan Keunikan Desain	4	Layak
Multifungsi	4	Layak
Kemenarikan	4	Layak
Ukuran	3	Cukup Layak
Keawetan	5	Sangat Layak
Kebutuhan	4	Layak
Keamanan	4	Layak
Kebersamaan	4	Layak
Kreativitas	5	Sangat Layak
Jumlah	49	
Rata-rata	4,08	Layak

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian oleh validasi ahli desain congklak di atas diketahui pada seluruh aspek tentang aspek kelayakan desain mendapatkan rata-rata 4,08. jika dilihat dari tabel konversi kelayakan, maka kelayakan desain untuk egrang berada pada interval $X \geq 4,05$ dengan kategori sangat layak, artinya bahwa APE egrang layak untuk diujicobakan.

2) Validasi Oleh Ahli Materi

Produk yang telah dikembangkan kemudian dinilai oleh satu ahli media berkaitan dengan desain produk, hasil validasi oleh ahli media pada produk awal disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3.
Hasil Validasi Angket Ahli Materi (Petunjuk penggunaan) Egrang

Indikator	Hasil Skor Angket Validasi Egrang	Kategori
Langkah-langkah petunjuk kerja APE disusun secara sistematis	4	Layak
Prosedur penggunaan APE sangat jelas	4	Layak
Menggunakan bahasa mudah dipahami	4	Layak
Kata kerja pada petunjuk penggunaan APE adalah kata kerja operasional	4	Layak
Tulisan menggunakan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	5	Sangat Layak
Jumlah	21	
Rata-rata	4,2	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.3 penilaian oleh validasi ahli materi egrang di atas diketahui pada seluruh aspek tentang aspek kelayakan mendapatkan rata-rata skor kelayakan 4,2. jika dilihat dari tabel konversi kelayakan, maka kelayakan desain untuk egrang berada pada interval $X \geq 4,05$ dengan kategori sangat layak, artinya bahwa APE egrang sangat layak untuk diujicobakan.

Tabel 4.

Hasil Validasi Angket Ahli Materi Congklak

Indikator	Hasil Skor Angket Validasi Egrang	Kategori
Langkah-langkah petunjuk kerja APE disusun secara sistematis	4	Layak
Prosedur penggunaan APE sangat jelas	3	Cukup Layak
Menggunakan bahasa mudah dipahami	4	Layak
Kata kerja pada petunjuk penggunaan APE adalah kata kerja operasional	5	Sangat Layak
Tulisan menggunakan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	5	Sangat Layak
Jumlah	21	
Rata-rata	4,2	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.4 penilaian oleh validasi ahli materi congklak di atas diketahui pada seluruh aspek tentang aspek kelayakan desain mendapatkan rata-

rata skor kelayakan 4,2. Jika dilihat dari tabel konversi kelayakan, maka kelayakan materi untuk egrang berada pada interval $X \geq 4,05$ dengan kategori sangat layak, artinya bahwa APE congklak layak untuk diujicobakan.

5. Revisi Desain

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh validator ahli media, dan ahli materi maka didapat saran dari para validator kemudian saran yang diberikan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk hasil revisi dapat dijelaskan sebagai berikut: Saran terhadap alat permainan edukatif bahwasanya produk layak digunakan dengan catatan:

- a) Saran untuk APE egrang sebaiknya alat/bahan yang digunakan adalah pipa dengan ketebalan inci. Sedangkan untuk congklak bahan-bahannya terdiri dari bambu dan papan pipa tanpa menggunakan gelas plastik yang cenderung tipis.
- b) Pengecatan egrang dan congklak menggunakan kombinasi warna sehingga tampak lebih menarik.

Sedangkan hasil revisi dari ahli media berupa perbaikan dan saran terhadap alat permainan edukatif, menurut validator penggunaan APE disesuaikan dengan materi yang digunakan.

6. Uji coba produk

Tahapan uji coba dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan melibatkan guru dan kepala PAUD.

Tabel 5.

Hasil Angket Validasi Desain Uji Coba Egrang

Indikator	Hasil Skor Angket Validasi	
	Egrang	
	Validasi Guru (Uji Coba Skala Kecil)	Validasi Guru (Uji Coba Skala Besar)
Ukuran APE	5	5
Karakteristik APE	4	5
Petunjuk Kerja	4	4
Kemudahan dan Keunikan Desain	4	4
Multifungsi	4	5
Kemenarikan	4	4
Ukuran	4	4
Keawetan	5	5
Kebutuhan	4	4
Keamanan	4	4

Kebersamaan	4	4
Kreativitas	5	5
Jumlah	51	53
Rata-rata	4,25	4,42

Tabel 6.
Hasil Angket Validasi Materi Uji Coba Egrang

Indikator	Hasil Skor Angket Validasi Egrang	
	Validasi Guru	Validasi Guru
	(Uji Coba Skala Kecil)	(Uji Coba Skala Besar)
Langkah-langkah petunjuk kerja APE disusun secara sistematis	4	4
Prosedur penggunaan APE sangat jelas	4	4
Menggunakan bahasa mudah dipahami	4	4
Kata kerja pada petunjuk penggunaan APE adalah kata kerja operasional	4	5
Tulisan menggunakan EYD (Ejaan Yang Disempurnakan)	5	5
Jumlah	21	22
Rata-rata	4,2	4,4

1) Uji Coba Sekala Kecil

Hasil validasi ahli desain APE berbasis permainan tradisional egrang dan congklak (Oleh Guru) berdasarkan tabel 4.5 penilaian oleh validasi ahli desain egrang pada uji coba skala kecil di atas diketahui pada seluruh aspek tentang aspek kelayakan desain mendapatkan rata-rata skor kelayakan 4,25. jika dilihat dari tabel konversi kelayakan, maka kelayakan desain untuk egrang berada pada interval $X \geq 4,05$ dengan kategori sangat layak, artinya bahwa APE egrang sangat layak untuk diujicobakan dalam skala besar. Selanjutnya, berdasarkan tabel 4.6 validasi materi/petunjuk egrang pada uji coba skala kecil di atas diketahui pada seluruh aspek tentang aspek kelayakan materi produk yang dihasilkan mendapatkan rata-rata skor kelayakan 4,2. Jika dilihat dari tabel konversi kelayakan, maka kelayakan desain untuk congklak berada pada

interval $X \geq 4,05$ dengan kategori sangat layak, artinya bahwa APE egrang sangat layak untuk diujicobakan dalam skala yang besar.

2) Uji Coba Skala Besar

Hasil validasi desain APE berbasis permainan tradisional egrang (oleh guru) pada uji coba skala kecil tabel 4.5 di atas diketahui pada seluruh aspek tentang aspek kelayakan desain mendapatkan rata-rata skor kelayakan 4,42. Jika dilihat dari tabel konversi kelayakan, maka kelayakan desain untuk egrang berada pada interval $X \geq 4,05$ dengan kategori sangat layak, artinya bahwa APE egrang sangat layak untuk disosialisasikan sehingga produk yang dihasilkan dapat diterapkan dalam skala yang besar.

Demikian juga untuk validasi materi/petunjuk penggunaan egrang, berdasarkan tabel 4.6 hasil uji coba skala besar di atas diketahui pada seluruh aspek tentang aspek kelayakan mendapatkan rata-rata skor kelayakan 4,4. Jika dilihat dari tabel konversi kelayakan, maka skor kelayakan oleh ahli materi egrang berada pada interval $X \geq 4,05$ dengan kategori sangat layak, artinya bahwa APE egrang sangat layak untuk disosialisasikan dan diterapkan dalam skala yang besar.

7. Revisi Hasil Uji Lapangan Terbatas

Untuk revisi hasil uji lapangan terbatas terdapat saran agar:

1. Egrang disesuaikan dengan rata-rata kondisi fisik anak PAUD
2. Kekuatan egrang dua kaki dan satu kaki seimbang sehingga kualitas egrang lebih baik
3. Congklak dengan buah kancing sebaiknya disesuaikan dengan besar lubang congklak sehingga mampu menampung biji buah kancing baju
4. Pewarnaan congklak lebih kontras dari pewarnaan sebelumnya sehingga congklak terlihat lebih menarik

8. Uji Produk Skala Besar

Tahapan uji coba dilakukan peneliti adalah uji coba kelompok lebih luas yaitu peserta didik kelas B PAUD Nurul Yaqin Kedondong, peneliti juga melibatkan guru PAUD Nurul Yaqin Kedondong untuk menilai produk dari aspek kelayakan.

9. Revisi Hasil Uji Lapangan

Untuk revisi hasil uji lapangan terbatas terdapat saran agar egrang bongkar pasang satu dan dua kaki sebaiknya diberikan kepala pada pijakan sehingga peserta didik lebih seimbang berdiri ketika berada di atas egrang. Untuk congklak, diameter lubang congklak ditambah 1 cm sehingga terdapat kesesuaian antara papan congklak dengan dengan besar lubang congklak

10. Uji Kelayakan

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli desain dan materi didapatkan data bahwa APE egrang dan congklak layak diujicobakan. Dalam uji coba, kelayakan produk divalidasi oleh salah seorang guru yang kompeten dalam bidang desain dan materi APE.

11. Revisi Hasil Uji Kelayakan

Revisi hasil kelayakan dalam skala besar hanya pada penguatan rekatan lubang congklak pada papan congklak sehingga tidak mudah rusak dan digunakan dalam jangka waktu yang lama.

12. Diseminasi dan Sosialisasi Produk Akhir

Pada tahap ini terdapat kegiatan sosialisasi agar pemanfaatan APE egrang dan congklak dalam pembelajaran di PAUD Nurul Yaqin Kedondong digalakkan baik dengan sosialisasi dengan wali murid, dan atau memperbanyak APE egrang dan congklak dengan swadaya lembaga.

PEMBAHASAN

Produk berupa Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Permainan Tradisional telah selesai dikembangkan melalui beberapa tahapan, mulai dari a) Studi Pendahuluan (Penelitian dan pengumpulan data). Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. b) Perencanaan penelitian. Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas. c) Pengembangan produk awal. Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument evaluasi. d) Uji coba lapangan awal (terbatas). e) Revisi hasil uji lapangan terbatas. f) Uji lapangan lebih luas. g) Revisi hasil uji lapangan. h) Uji kelayakan. i) Revisi hasil uji kelayakan. dan e) Diseminasi dan sosialisasi produk akhir.

Pada tahap studi pendahuluan (penelitian dan pengumpulan data, dilakukan analisis kebutuhan berupa analisis kurikulum, media dan sumber belajar serta analisis karakteristik peserta didik. pada tahap ini ditemukan permasalahan bahwa terdapat kurangnya pemanfaatan media dalam alat permainan edukatif yang ada, sehingga memerlukan pengembangan APE berbasis tradisional berupa egrang dan congklak.

Berdasarkan temuan analisis kebutuhan, maka dilanjutkan dengan perencanaan penelitian, dengan perencanaan ini peneliti mempertimbangkan kondisi dan situasi serta waktu dalam penelitian agar penelitian ini lebih efektif dan efisien.

Pada tahap Pengembangan produk awal terdapat beberapa langkah yaitu pengembangan produk berupa APE berbasis tradisional. Produk yang sudah dikembangkan

kemudian di validasi oleh 2 (dua) orang ahli yaitu ahli desain dan ahli materi. Setelah produk divalidasi oleh para ahli dan diberi saran atau komentar, selanjutnya produk direvisi. Revisi dilakukan untuk penyempurnaan produk yang dihasilkan sesuai dengan masukan dari para ahli. Setelah produk selesai direvisi dilakukan uji coba lapangan awal (terbatas)/skala kecil terhadap 7 (tujuh) peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang sudah dikembangkan kemudian dilakukan revisi hasil uji lapangan terbatas.

Tahap uji lapangan lebih luas dan revisi hasil uji lapangan dilakukan melalui uji coba skala besar terhadap 17 (tujuh belas) peserta didik. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pembelajaran berbantuan APE yang telah dikembangkan. Pada akhir pembelajaran guru diminta untuk memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan pada angket yang telah disiapkan.

Tahap selanjutnya pada penelitian ini yaitu uji kelayakan, revisi hasil uji kelayakan. dan diseminasi dan sosialisasi produk akhir. Uji kelayakan dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian guru terhadap APE yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan revisi dan sosialisasi produk yang dikembangkan di PAUD Nurul Yaqin.

Hasil kelayakan APE berbasis tradisional menunjukkan bahwa, media pembelajaran secara keseluruhan sangat layak dan dapat dikatakan sudah valid digunakan sebagai media pembelajaran. Kelayakan dan kevalidan tersebut dibuktikan dari hasil validasi oleh ahli desain, ahli materi, uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Berdasarkan analisis data hasil penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Desain

Kelayakan materi pada desain APE berbasis tradisional dibagi menjadi 12 indikator. Berdasarkan hasil validasi 2 orang ahli desain didapat skor rata-rata keseluruhan untuk egrang 3,9. Sedangkan untuk congklak rata-rata skor mencapai 4,08. Apabila dikonversikan dalam bentuk skala kelayakan maka kedua rata-rata skor ahli desain sama-sama berada pada kategori layak dan sangat layak. Hal ini dapat diartikan bahwa APE egrang dan congklak yang dikembangkan sangat layak dan sudah valid digunakan dalam pembelajaran.

b. Validasi Ahli Materi

Kelayakan materi pada desain APE berbasis tradisional dibagi menjadi 5 indikator. Berdasarkan hasil validasi 2 orang ahli desain didapat skor rata-rata keseluruhan untuk egrang 4,2. Sedangkan untuk congklak rata-rata skor mencapai 4,6. Apabila dikonversikan dalam bentuk skala kelayakan maka kedua rata-rata skor ahli desain masing-masing berada pada kategori sangat layak. Hal ini dapat diartikan bahwa APE egrang dan congklak yang dikembangkan sangat layak dan sudah valid digunakan dalam pembelajaran..

c. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui kepraktisan APE pada aspek desain dan materi. Berdasarkan penghitungan secara keseluruhan pada uji coba skala kecil terhadap 7 orang peserta didik, untuk egrang diperoleh rata-rata skor 4,25 dan 4,2. Sedangkan untuk congklak diperoleh skor rata-rata 4,2 dan 4,3. Bila nilai tersebut dikonversikan ke dalam bentuk skala kelayakan maka kedua rata-rata skor validasi desain sama-sama berada pada kategori sangat layak. Hal ini dapat diartikan bahwa APE egrang dan congklak yang dikembangkan sangat layak dan sudah valid diujicobakan dalam skala besar.

d. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik pada aspek kualitas isi dan tujuan, kualitas teknik, dan kualitas pembelajaran. Berdasarkan penghitungan secara keseluruhan pada uji coba skala besar terhadap 17 orang peserta didik, diperoleh validitas desain egrang dan congklak rata-rata skor 4,42 dan 4,4. Sedangkan untuk validitas ahli materi mencapai rata-rata 4,4 dan 4,6. Artinya masing masing validator memberikan nilai kelayakan pada produk yang dikembangkan dengan kategori yang sangat layak untuk disosialisasikan dan digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan APE berbasis permainan tradisional, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak di kelompok B PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022 dinyatakan layak dan sudah valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan hasil penilaian produk APE egrang dari 2 orang yaitu ahli desain dan dan ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,96 dengan kategori layak diujicobakan dan 4,2 dengan kategori sangat layak diujicobakan. Sedangkan untuk uji kelompok kecil dan besar dari validasi salah satu guru memperoleh nilai berturut-turut 4,25, dan 4,42. Dengan demikian APE egrang memiliki validitas sangat layak. Sedangkan untuk penilaian produk congklak dari 2 orang yaitu ahli desain dan dan ahli materi memperoleh skor rata-rata keduanya 4,08 dan 4,2, dengan kategori sangat layak diujicobakan. Sedangkan untuk uji kelompok kecil dan besar dari validasi salah satu guru memperoleh nilai berturut-turut 4,2, dan 4,6. Dengan demikian APE congklak memiliki validitas sangat layak

Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) berbasis permainan tradisional dalam meningkatkan kreativitas anak di kelompok B PAUD Nurul Yaqin Kedondong Daya Desa Pringgasela Tahun Pembelajaran 2021/2022 dinyatakan sangat efektif dalam meningkatkan kreativitas anak. Hal ini berdasarkan hasil kreativitas anak dari uji coba permainan egrang dan congklak yaitu untuk permainan egrang, minggu pertama menghasilkan rata-rata keenam aspek kreativitas yaitu 5 aspek masuk pada kategori mulai

berkembang, sedangkan satu aspek yaitu aspek kreativitas 3 masuk pada kategori perlu intervensi. Pada minggu kedua menghasilkan rata-rata keenam aspek kreativitas yaitu 5 aspek masuk pada kategori berkembang, sedangkan satu aspek yaitu aspek kreativitas 3 masuk pada kategori mulai berkembang. Untuk permainan congklak, minggu pertama menghasilkan rata-rata kelima aspek kreativitas yaitu 4 aspek masuk pada kategori mulai berkembang, sedangkan satu aspek yaitu aspek kreativitas 3 masuk pada kategori berkembang. Pada minggu kedua menghasilkan rata-rata kelima aspek kreativitas yaitu 5 aspek masuk pada kategori berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andarti, W. (2009). Alat Permainan Edukatif Berbahan Limbah dalam Pembelajaran Sains di Taman Kanak-Kanak. *Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 38 No. 1 Tahun 2009
- Arif, I. M. (2016) Alat Permainan Edukatif Outdoor yang Digunakan Mengembangkan Motorik Kasar di TK Se-Kec. Wonosari Gunung Kidul. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi 8 Tahun 2016.
- Febrina, F., Harsanto, P. W., & Basuki, R. M. N. (2019). Perancangan Kampanye Sosial Pentingnya Seni dalam Pendidikan Anak. *Jurnal DKV Adivarna*, 1(14), 9.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20-40.
- Keen Achroni, *Permainan Dengklek*. (Diakses pada <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/608/pdf>, Juli 2017) hal. 16
- Laely, K., & Yudi, D. (2015). Pengaruh permainan egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 4(1), 32-41.
- Munandar, U. (2021). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Setyosari, P. (2015). *Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Malang: Kencana Prenada Media Group.
- Sukmadinata, N. (2013). *Penilaian Hasil Prosel Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soesanto. (2022). Pengertian dan Mascam-macam Permainan Tradisional Berbagai Daerah. Diakses pada <https://antoksoesanto.blogspot.com/2014/08/pengertian-dan-macam-permainan-tradisional.html>, Dikunjungi pada tanggal 2 Januari 2022.
- Sumanto. (2015). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hidayat publishing.