



## **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LEGO HURUF PADA ANAK USIA DINI**

**ANDRIYATI JALIL**

Administrasi Pendidikan Kekhususan PAUD  
Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Makassar  
E-mail : andriatyjalil79@gmail.com

### **ABSTRAK**

Pengembangan media permainan lego huruf merupakan permainan konstruktif berupa kepingan plastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk. Penelitian ini bertujuan (1) mengetahui bentuk pelaksanaan permainan lego pada anak usia dini, (2) mengetahui rancangan permainan lego huruf pada anak usia dini, dan (3) mengetahui keefektifan media permainan lego huruf pada anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah *research and development* (ADDIE). Subjek penelitian sebanyak 15 orang anak yang berusia 5-6 tahun dan 1 orang guru. Lokasi penelitian ini adalah di Taman Kanak-Kanak Baburrahman kabupaten Bantaeng. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa (1) bentuk pelaksanaan permainan lego huruf pada anak usia dini dilakukan selama lima pekan dan dalam satu pekan satu kali pertemuan dengan kegiatan yang berbeda-beda setiap pertemuan, (2) rancangan pengembangan media permainan lego huruf pada anak usia dini terdiri atas rancangan media permainan, rancangan perangkat pembelajaran, merancang format penilaian, dan buku panduan, (3) tingkat keefektifan pengembangan media permainan lego huruf pada anak usia dini menunjukkan kriteria keefektifan.

Kata Kunci: *Media permainan lego huruf, pada anak usia dini*

### **Abstract**

Development of letter lego game media is a constructive game in forms of pieces of plastics which can be arranged and created to various forms. The study aims at examining (1) the form of the implementation of lego game for early childhood, (2) the design of letter lego game for early childhood, and (3) the effectiveness of letter lego game media for early childhood. The study employed research and development (ADDIE). The research subjects were 15 children aged 5-6 years and i teacher. The site of the study was at kindergarten of Baburrahman in Bantaeng district. Data were analyzed by employing qualitative and quantitative data analysis. The result of the study reveal that (1) the form of the implementation of letter lego game for early childhood was conducted for five weeks and each week the meeting was conducted once with different activities, (2) the design of development of letter lego game media for early childhood consisted of game media design, learning device design, assessment format design, and manual book, and (3) the level of effectiveness of the development of letter lego game media for early childhood shows effective criteria.

**Keywords:** *letter lego game media, early childhood*

## PENDAHULUAN

Anak adalah generasi penerus cita-cita bangsa, yang memiliki peran strategis dan ciri serta sifat-sifat khusus yang menjamin kelangsungan eksistensi bangsa dan Negara pada masa depan. Masa prasekolah adalah masa dimana kognitif anak mulai menunjukkan perkembangan dan anak telah mempersiapkan diri untuk memasuki sekolah (hidayat, 2005). Pengalaman belajar yang diperlukan usia prasekolah diantaranya mengenal warna, mengenal huruf dan angka, berhitung sederhana, mengerti perintah sederhana, dan mengenal bentuk suatu objek.

Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Sadiman (2006: 7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Permainan lego adalah seperangkat mainan susun bangun yang terbuat dari plastic berbentuk persegi panjang dan bergerigi sehingga dapat disatukan. Dengan bermain lego anak dapat mengenal warna, karena warnanya yang beraneka ragam. Selain itu mainan lego dapat mengasah bakat anak untuk menjadi seorang arsitektur kelak pada saat mereka dewasa. Observasi awal pada Hari Sabtu tanggal 30 Bulan April di Kelas Paud B pada saat Guru memperkenalkan lego anak merasa sangat senang dan saking senangnya mereka langsung membentuk bangunan seperti biasanya, tetapi begitu ibu guru mengarahkan atau memperkenalkan lego huruf serentak semua anak terdiam dan bertanya-tanya lego macam apa ini. Itu disebabkan karena lego huruf di ajarkan guru kepada anak-anak didik di kelompok B adalah hal yang baru dan selama ini ketika anak bermain lego taunya hanya membuat bangunan bertingkat, kolam, sekolah, tangga dan lain-lain

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian awal pengembangan media permainan lego huruf pada anak usia dini, khususnya anak usia 5-6 tahun di kelompok B di Tk Baburrahman Lonrong, menunjukkan dari

jumlah 15 orang anak, 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Ada 11 orang anak yang memiliki kesulitan dalam merangkai lego huruf menjadi sebuah kata yang singkat, tetapi ketika anak disuruh mengelompokkan lego huruf yang sama warnanya, mereka semua begitu bersemangat dan semua anak bisa mengelompokkan lego huruf dengan sangat bagus. Pada umumnya hampir semua anak di kelompok B di TK Baburrahman Lonrong ketika diperkenalkan huruf –huruf abjad sudah menghafal atau dapat mengenali bentuk atau jenis hurufnya dengan baik dan benar. Namun ketika merangkai sebuah kata sederhana atau huruf dari namanya sendiri mereka masih bingung dan kaku, tetapi keempat orang anak tadi sudah lincah dalam merangkai huruf dari namanya sendiri, mungkin dikarenakan mereka memang cerdas, daya tangkapnya bagus, dan rajin kesekolah

## KAJIAN PUSTAKA

### A. Konsep Dasar Media Permainan

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Bermain sebagai suatu pelepasan atau pembebasan dari tekanan-tekanan yang dihadapi anak-anak. Dari pengertian diatas, disimpulkan bahwa bermain adalah kebutuhan bagi anak yang hampir setiap harinya anak akan menghabiskan waktunya dengan bermain, karena dalam bermain anak akan banyak belajar memperoleh pengetahuan baru seperti cara anak bersosialisasi, mendengarkan dan meniru kosa kata baru dan lainnya yang dilakukan tanpa tekanan atau paksaan.

Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang “tidak memiliki peraturan lain kecuali yang diterapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar” (Hurlock, 1997. Hal: 320) Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan. Misalnya anak yang memiliki ketertarikan terhadap warna maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik. Begitu juga halnya dengan anak yang senang berkreasi selalu ingin menciptakan bentuk atau objek yang diinginkannya, anak tersebut

dapat diberikan media yang sesuai, seperti platisin, media balok, lego dan lain-lain.

Media merupakan kata jamak dari kata medium yang berasal dari bahasa latin medium yang berarti antara. Pada umumnya definisi media selalu didasarkan pada proses komunikasi. Media merupakan perantara bagi pengirim dan penerima dalam melakukan pertukaran informasi. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Pembelajaran pada anak usia dini memiliki kekhasan tersendiri didalamnya. Kegiatan pembelajaran yang lebih mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Perkembangan anak agar anak mampu melewati proses belajarnya. Pembelajaran bagi anak usia dini termasuk Taman Kank-Kanak memiliki kekhasan tersendiri didalamnya. Kegiatan pembelajaran yang lebih mengutamakan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Pembelajaran di Taman Kanak- Kanak hendaknya juga disesuaikan dengan tahap perkembangan anak agar anak mampu melewati proses belajarnya

## **B. Pengertian Bermain Sambil Belajar**

Menurut Semiawan (2002), manusia belajar secara terus menerus untuk mampu mencapai kemandirian dan sekaligus mampu beradaptasi terhadap berbagai perubahan lingkungan. Mulyadi (2006) Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di taman kanak-kanak adalah bermain kreatif dan menyenangkan. Pengertian bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak usia dini. Guru taman Kanak-kanak merancang pembelajaran tertentu untuk dilakukan sambil bermain. Dengan adanya taman kanak-kanak diharapkan anak prasekolah mulai mempelajari kemampuan melalui bermain. Metode bermain yang telah digunakan di TK seperti bermain balon, meronce, dan permainan lego. (Depdiknas, 2007) Metode yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak sangat berpariatif, salah satunya dengan lego karena dengan bermain lego dapat meningkatkan kreatifitas dan berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Bermain merupakan suatu aktifitas ataupun kegiatan untuk menyenangkan hati baik menggunakan alat-alat tertentu maupun tidak

menggunakan alat sedangkan belajar memiliki makna suatu proses pengubahan yang terjadi dari diri seseorang dari tidak mengerti menjadi mengerti. Setiap anak usia dini pasti senang bermain, karena dunia anak merupakan dunia bermain, bukan dunia belajar. Karena itu seorang pendidik hendaknya ketika hendak memberikan pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dikelola dengan cara bermain. Pada anak usia dini kegiatan bermain bagi mereka merupakan kegiatan yang penting. Hal ini karena memang pada masa mereka adalah masa untuk bermain, pada anak usia dini mereka belajar akan lebih cepat menangkap dan lebih efektif apabila dilakukan pada saat mereka bermain. Jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka. Adapun teori kebutuhan yang dikemukakan Maslow diantaranya adalah kebutuhan jasmani, dari jenjang kebutuhan yang dikemukakan oleh Maslow tersebut, kegiatan bermain merupakan kebutuhan jasmani yang harus dipenuhi oleh anak. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain bagi seorang anak, maka anak akan menjadi senang, dan merasa dalam kebahagiaan, selain itu pula jasmani anak akan sehat dan bugar.

## **C. Pengenalan Konsep Huruf Pada Anak Usia Dini**

Mengajarkan huruf pada anak usia dini tidaklah mudah. Karena dunia anak sebenarnya hanya bermain, tapi tidak ada salahnya bila mulai mengenalkan huruf sejak usia dini. Huruf merupakan symbol sekunder bahasa. Bagi anak, kehadiran guru memiliki makna yang mereka perlukan dalam kehidupan berbahasa. Anak-anak perlu mengenal huruf karena mereka tertarik membaca judul film, cerita singkat bergambar, namanya sendiri dan lain-lain. Oleh karena itu huruf tidak dapat berdiri sendiri, tetapi huruf hadir dalam rangkaian yang disebut kata, dengan demikian guru harus mulai dari interaksi tentang binatang peliharaan, misalnya ayam, atau nama sendiri yang dimulai dari huruf A sesuai Amstrong, (2002) mengemukakan bahwa semua huruf dapat diperkenalkan kepada anak sebagai bahan ajar, kegiatan pengenalan huruf juga melibatkan proses penciptaan (membentuk huruf). Selain pendapat di atas pengenalan huruf

juga harus memperhatikan tingkat perkembangan kemampuan anak didik, ini berarti memperkenalkan huruf harus melihat pada tingkat apakah anak dapat menunjukkan huruf-huruf yang dikenalnya (Via Brewer, 1995:218)

Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya. Melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan (Hasan, 2009:314). Dalam pernyataan diatas bahwa mengenal huruf adalah penting bagi anak usia dini dan perlu diajarkan dengan metode bermain karena merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energy sehingga anak dapat mempelajari bahasa secara utuh dan dapat belajar sesuai yang diajarkan atau yang diharapkan.

#### **D. Permainan Lego Huruf**

Lego merupakan permainan konstruktif berupa kepingan plastik yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk. Anak prasekolah juga akan belajar untuk berfikir, berpendapat, menyelesaikan masalah, mengasah keterampilan melalui kemampuannya menyusun lego. Lego memiliki berbagai macam warna yang dapat membantu anak belajar membedakan bentuk dan pola-pola, serta dari bentuk-bentuk yang dibuat, anak akan belajar mengenal simetri (Davina,2004).

Lego merupakan permainan yang bersifat membina keterampilan dan rangsangan bagi kreativitas anak, karena melalui eksperimentasi dalam bermain anak akan menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan (Hurlock, 2005)

Dari proses bermain lego yang dilakukan anak pasti timbul ide-ide yang cemerlang untuk membangun atau menggabungkan lego, karena bentuk yang digabungkan tersebut sangatlah beragam. Adanya peningkatan kreativitas yang digunakan jika menggunakan permainan lego, karena pengembangan kreativitas anak antara lain bisa dilakukan dengan metode bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Dalam pengembangan kreativitas ada banyak cara pembelajaran yang dapat digunakan. Dan salah

satu cara tersebut dengan menggunakan permainan lego. Permainan lego ini akan sangat menarik dan menyenangkan karena menggunakan balok-balok warna yang telah dikenal oleh anak, sehingga anak akan lebih termotivasi dalam belajar.

Permainan lego yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis lego duplo. Permainan lego yang ukurannya ada yang besar dan ada yang kecil. Lego ini adalah lego yang dikhususkan untuk anak usia dini. Lego ini bertujuan untuk mengasah kemampuan berfikir anak dalam menyusun balok yang beraneka ragam, untuk membentuk sesuatu (Toys Kingdom, 2015). Di dalam lego ini juga ada beberapa huruf dan beberapa angka, dimana anak dapat sekaligus mengenal huruf dan juga mengenal angka.

#### **E. Jenis-Jenis Permainan Lego Huruf**

Berbicara tentang permainan lego huruf, ada berbagai macam jenis-jenis permainan lego huruf yaitu: lego kubus huruf, lego alphabet huruf, lego kotak huruf. Jadi dapat dikatakan bahwa lego huruf merupakan permainan yang bersifat bongkar pasang yang terbuat dari plastik dengan berbagai aneka macam warna dan ukuran. Lego huruf termasuk alat permainan edukatif (APE) yang dapat dimainkan anak dalam ruangan. Anak dapat menyibukkan daya imajinasinya, melatih motorik halus nya dan mengembangkan kecakapan daya ciptanya dengan bermain lego huruf.

Lego huruf adalah salah satu alat permainan edukatif yang dapat dimainkan oleh semua kalangan terutama anak-anak. Permainan lego huruf tergolong kedalam permainan. Permainan lego huruf adalah salah satu permainan yang paling populer di dunia anak-anak, lego huruf adalah sebuah permainan yang tidak hanya menikmati tetapi juga untuk mengembangkan imajinasi dan kemampuan berfikir.

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research

and Developmen: R & D) dengan mendeskripsikan proses pengembangan dan produk yang dihasilkan. Rancangan penelitian yang akan digunakan berkaitan dengan tujuan penelitian pengembangan tersebut adalah rancangan pengembangan menurut model ADDIE (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluasion*).

## B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini direncanakan dilakukan di Lembaga PAUD yang ada Di kota Bantaeng yaitu Taman Kanak-Kanak Baburrahman. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelas paud B yang berjumlah 15 orang yaitu anak didik usia 5-6 tahun.

## C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### 1. Lembar penilaian Pengembangan Media permainan lego oleh ahli materi

Lembar penilaian materi ini diberikan kepada seorang dosen yang memiliki spesifikasi keahlian pada materi permainan lego huruf. Instrument ini bertujuan untuk mengetahui nilai kevalidan permainan lego huruf yang dikembangkan berdasarkan beberapa tipe anak dalam permainan. Lembar penilaian permainan lego ini disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat kurang baik (SK), kurang baik (K), cukup baik (C), Baik (B), sangat baik (SB)

### 2. Lembar Penilaian permainan lego huruf

Lembar penilaian permainan lego huruf oleh guru adalah lembar penilaian yang diberikan kepada guru kelas yang berkolaborasi dengan peneliti dalam pembelajaran. Tujuan dari instrument ini adalah untuk mengetahui kevalidan permainan lego huruf yang dikembangkan berdasarkan beberapa tipe anak dalam permainan. Lembar penilaian ini disusun dengan 5 alternatif jawaban yaitu sangat kurang baik (SK), kurang baik (K), cukup baik (C), Baik (B), sangat baik (SB)

### 3. Lembar observasi

Lembar observasi pada penelitian ini adalah lembar observasi keterlaksanaan permainan lego dalam pembelajaran. Lembar ini digunakan untuk mencatat data yang diperoleh

pengamatan dari anak didik, kegiatan permainan berlangsung, dan masukan dari guru setelah proses permainan lego huruf dilakukan. Setelah itu data yang didapatkan digunakan untuk perbaikan pelaksanaan permainan lego huruf yang dikembangkan setelah diujikan dalam proses permainan yang dilaksanakan dalam pembelajaran.

### 4. Angket respon guru kelas

Angket respon guru kelas diberikan pada akhir penelitian. Instrument ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru kelas terhadap kebutuhan dan keterbantuan melakukan permainan lego huruf dalam pembelajaran. Angket respon guru kelas ini disusun dengan 5 alternatif yaitu sangat kurang baik (SK), kurang baik (K), cukup baik (C), Baik (B), sangat baik (SB).

## D. Teknik Pengumpulan Data

### 1. Observasi

Sugiyono (2013:145) menjelaskan bahwa observasi adalah dasar dari ilmu pengetahuan. Mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses yaitu proses pengamatan dan ingatan. Dengan Observasi peneliti dapat menyimpulkan data dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap gejala atau proses yang terjadi dalam situasi sebenarnya dan langsung diamati oleh peneliti

### 2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013: 204) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya dokumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, dan dapat berupa gambar, film dan lain lain. Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi dalam penelitian ini meliputi: photo-photo kegiatan pada saat anak bermain lego huruf.

### 3. Wawancara

Wawancara adalah cara mengumpulkan keterangan yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka serta tujuan yang telah ditentukan. Wawancara merupakan pertemuan

dua orang untuk bertukar informasi atau ide, melalui Tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu (Sugiyono, 2013). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan guru Kelas Paud B, tentang pengembangan media permainan lego huruf pada anak usia dini.

#### 4. Angket

Sutoyo Anwar (2009:168) angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis tentang data faktual atau opini yang berkaitan dengan dengan diri responden, yang dianggap kebenaran yang diketahui dan perlu dijawab oleh responden. Angket ini berisi pertanyaan yang berkaitan dengan pelaksanaan dalam permainan, yang berisikan kritik dan saran dari guru sebagai calon pengguna yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merevisi produk buku panduan yang akan dibuat.

#### 5. Lembar Angket Validasi

Lembar Validasi disusun untuk memperoleh data kevalidan, sebelum pengembangan permainan lego huruf pada anak usia dini digunakan dilapangan, dengan melakukan terlebih dahulu uji validasi dengan cara mengukur kevalidan melalui validasi oleh seorang ahli.

### E. Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif ini dilakukan sebagai tahapan awal dalam memperoleh data dan informasi. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, wawancara, observasi dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merevisi dan mengembangkan media permainan lego huruf pada anak usia dini.

#### 2. Analisis Kuantitatif

Analisis data kuantitatif dilakukan pada penelitian ini untuk mengukur sejauhmana tingkat keberhasilan dari media yang dikembangkan. Untuk mengetahui kualitas dari media yang dikembangkan maka ditentukanlah kriteria. adapun kriteria pada penelitian ini mengacu mengacu pada kriteria Nurdin (2007),

yakni validasi, kepraktisan, dan keefektifan. data yang diperoleh dari hasil pengamatan diproses melalui uji kevalidan untuk mengukur sejauhmana ketetapan suatu produk yang telah dirancang telah memenuhi kelayakan untuk diterapkan.

### PEMBAHASAN

#### 1. Bentuk Pelaksanaan Permainan Lego Huruf pada Anak Usia Dini

Pelaksanaan permainan lego huruf pada anak usia dini dilakukan selama 5 kali pertemuan, dan setiap pertemuan memiliki kegiatan yang berbeda-beda. Pertemuan pertama yaitu Pengenalan huruf abjad melalui permainan lego huruf, pertemuan kedua mengelompokkan lego huruf berdasarkan warnanya, pertemuan ketiga menyusun huruf dari nama anak, menyusun kepingan lego menjadi kata, dan pertemuan kelima menyusun lego berdasarkan tema. Adapun kegiatan yang dilakukan berdasarkan tema atau sub tema yang dipelajari serta disesuaikan dengan perkembangan anak.

#### 2. Rancangan Permainan Lego Huruf pada Anak Usia Dini

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan lego huruf. Lego merupakan permainan konstruktif berupa kepingan yang dapat disusun dan dirangkai menjadi aneka bentuk. Rancangan permainan lego huruf ini dilakukan dengan cara bermain sambil belajar, karena anak usia dini tidak terlepas dari pembelajaran bermain, dan bermain adalah dunia atau wadah bagi anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Hal lain yang dirancang dalam pengembangan media permainan lego huruf yaitu perangkat pembelajaran. Desain perangkat pembelajaran yang digunakan berpedoman pada standar PAUD Permen No. 146 dan 147 tahun 2014. Instrumen penilaian yang diterapkan memperhatikan tingkat kemampuan anak.

Adapun desain buku panduan yang digunakan terdiri dari empat bab, yang dimulai dengan kata pengantar, daftar isi, bab I pendahuluan, bab II konsep pengembangan media permainan lego huruf pada anak usai dini,

bab III prosedur pelaksanaan pengembangan media permainan lego huruf, bab IV kesimpulan dan terakhir daftar pustaka.

### 3. Keefektifan Media Permainan Lego Huruf pada Anak Usia Dini

Gambaran tingkat keefektifan dapat diketahui melalui hasil validasi oleh dua dosen ahli dari UNM, dengan memvalidasi tujuh jenis instrumen yang terdiri dari buku panduan, program semester, rencana pelaksanaan kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian, lembar pengamatan kegiatan anak, angket respon guru, dan lembar pengamatan kegiatan guru. Hasil validasi tersebut menggambarkan kriteria valid dan sangat valid dengan rata-rata mulai dari 3,4 dan tertinggi 3,7.

Analisis keefektifan pengembangan media permainan lego huruf dilakukan dengan menganalisis perkembangan belajar anak, analisis angket respon guru, dan menganalisis data aktivitas anak. Analisis perkembangan anak menggambarkan kriteria Berkembangan Sesuai Harapan (BSH), analisis angket respon guru menunjukkan kriteria sangat positif dengan presentase 95, dan hasil analisis aktivitas anak dengan menunjukkan presentase akumulatif 75 dan telah memenuhi kriteria ketercapaian yaitu minimal 70.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Saran

1. Sesuai hasil penelitian Bentuk pelaksanaan media permainan lego huruf pada anak usia dini diperoleh gambaran media permainan lego huruf ini dilaksanakan selama 5 dalam 5x pertemuan yang berarti bahwa dalam satu pekan 1x pertemuan, setiap pertemuan memiliki kegiatan yang berbeda-beda disesuaikan dengan Tema dan Sub Tema.
2. Gambaran rancangan pengembangan media permainan lego huruf pada anak usia dini dilakukan dengan urutan sebagai berikut: Pengembangan media, pengembangan perangkat pembelajaran seperti pengembangan program semester, rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan, rencana pelaksanaan pembelajaran harian, serta format penilaian

sehingga dihasilkan buku panduan pengembangan media permainan lego huruf pada anak usia dini.

3. Keefektifan media permainan lego huruf menunjukkan kriteria efektif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis lembar pengamatan aktifitas anak diperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), serta hasil analisis angket respon guru menunjukkan kriteria sangat positif. Sehingga dalam hal ini pengembangan media permainan lego huruf sangat efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Karena permainan Lego Huruf merupakan permainan yang menarik dan dapat menciptakan kesenangan bagi Anak Usia Dini.

### B. Saran

#### 1. Bagi para guru

Penggunaan media permainan lego huruf dapat dipilih sebagai salah satu media permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya pada anak usia dini.

#### 2. Bagi Sekolah atau Lembaga Pendidikan

Agar dapat memberikan mediasi perkembangan kompetensi guru melalui kegiatan, penelitian dan pendidikan/pelatihan, khususnya dalam hal pengembangan media permainan lego huruf.

#### 3. Bagi peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan media permainan lego huruf ini dengan mencoba menggunakan jenis lego yang lain, sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk kajian yang lebih mendalam

## DAFTAR PUSTAKA

- Aanfien.2012. *Respon Ketika Anak Bermain*. (Online)  
[https://aanfien.wordpress.com/2012/II/10/Konsep-bermain-pada-anak/diakses 19 Februari 2016](https://aanfien.wordpress.com/2012/II/10/Konsep-bermain-pada-anak/diakses%2019%20Februari%202016) )



- Amstrong. 2002. *Kumpulan artikel pembelajaran dan pendidikan*. Blogspot.corr. diakses tanggal 2 juli 2018
- Bitstream Semiawan. (2002). *Metode Bermain Sambil Belajar*. ( Repository. Uksw. Edo). Diakses tanggal 3 Oktober 2018.
- Briggs. 1977. *Pengertian media pembelajaran, (online)*, (<http://www.belajarpsikologi.com>, diakses tanggal 9 mei 2018 jam 11.30 WIT.
- Conny R. Seniawan 2008 *Defenisi permainan dan manfaat bermain bagi perkembangan anak*.
- Davida. 2004a. *Bermain sambil belajar, (Online)*, (<http://www.sabda.org>, diakses tanggal 4 mei 2018, jam 11.00 WIT)
- Davida 2004b. *permainan yang mengasah keterampilan, (Online)*, ( <http://www.Sabda.org>, diakses tanggal 8 april 2018, jam 11.00 WIB).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman pembelajaran bidang pengembangan kognitif di taman kanak-kanak*. Jakarta
- Gagne & Bringgs (Raharjo, 2006: 6) *pengertian media-media* , (online) PDF.digilib.Unila.ad.
- Hasrian Rudi Setiawan. 2015. *Belajar Sambil Bermain*. (Online), (<http://www.hasrianrudisetiawan.com> diakses tanggal 17 Desember 2018)
- Hidayat.A.A.2005 *Pengantar ilmu keperawatan anak 1*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, E.B 2005. *Perkembangan anak jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, 1978. *Definisi pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Ismail Andang. 2009. *Education games* Yogyakarta: Pro-U Media.
- Johson, J.E, et el. 1999. *Play and early childhood development*, new york: Longman.AN imprint of edition Wesley.
- John W. Santrock 2004, *Psikologi Pendidikan Edisi ke2*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Latif, Mukhathr. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan aplikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Maimunah Hasan. 2009. *PAUD (Pendidikan anak usia dini)* (Yogyakarta: Diva Press)
- Masitoh. 2005, *Strategi pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Miles, Matthew B. dan Huberman, A. Michael.1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru.* ( Penerjemah: Tjetjep Rohendi Rohidi ). Jakarta: UI-Press
- M.Hari Wijaya. 2009. *Pengertian bermain (online)*, (<http://www.sabda.org>, diakses tanggal 4 mei 2018, jam 11.00 WIT)
- Mulyatiningsih Endang. *Pengembangan Model Pembelajaran. (Online)*. (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. Diakses 10 Mei 2018)
- Munandar, S. C. U., 1995. *Pengembangan kreatif anak berbakat*. Riaeka Cipta Kerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan: Jakarta.
- Nad. 2005. *Mainan yang mencerdaskan, (Online)*( [http:// info.Balita.cerdas.Com](http://info.Balita.cerdas.Com), diakses tanggal 6 maret 2018) jam 15.43 WIT.

- Nadya Shabrina. 2013. *Meningkatkan kreativitas anak dengan bermain lego.*(Online). (<http://nadya-shabrina.wordpress.com>, diakses tanggal 3 Mei 2018).
- Ningtyas Yulianti Fitria. 2013. Metode Bermain Lego dalam Upaya Menumbuhkembangkan Kecerdasan Kinestetik pada Anak Usia Dini. *Empowerment 3 (2)*, 128-134.
- Nur Oktafia Rachmawati. 2014. *Manfaat bermain lego, Bentang Kids, Bentang Pustaka, Mizan 35.* [bentangpustaka.com](http://bentangpustaka.com) (diakses 30 April 2018)
- Oemar Hamalik. 1980. *Pengertian media pembelajaran menurut para ahli dan secara umum*, <https://www.zonareferensi.com>
- Piaget dan Smilansky. 1969. *Main konstruksi (main pembangunan)*. <https://paud-anak-bermain-belajar.blogspot.com>
- Rosita, Fadlillah, Yuniarni Desni. 2013. Pengembangan Potensi Kognitif Anak Melalui Bermain Konstruksi dengan Lego di TK Kartika Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 2, No 3.
- Rahmawati, Yeni dan Kurniati, Euis. 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia dini Taman Kanak-Kanak*
- Sadiman, Arief. S, 2006. *Media pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan.* Raja Grafindo. Jakarta
- Saputra Yuda M dan Rusdianto. 2005. *Pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan anak TK.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sovia, Emma. 2015. *Buat anak anada jago ekssakta.* Yogyakarta: Diva press.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kulitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2007. *Metode pengembangan fisik.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sulzby, 1986. *Perkembangan bahsa pada anak usia dini,* Jakarta: prenanadamedia Group.
- Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan bakat dan kreatif anak sekolah.* Jakarta: PT Gramedia.
- Via Brewer, 1995. *Kumpulan artikel pembelajaran dan pendidikan.* Blogspot.cor. diakses tanggal 2 juli 2018
- Wibawa, Mc.Luhan, 1991. *pengertia media-media ,* (online) PDF.digilib.Unila.ad.
- Wibawa, Romiszowski, 1991. *pengertian media-media,* (online) PDF.digilib.Unila.ad.
- Willy, D. . 2006. *Pengembangan Piranti Permainan Alternatif Bagi Pendidikan Anak Usia Dini (PADU),* (Online), (<http://Willydeni.wordpress.com>, diakses tanggal 24 juni 2018, jam 10.00 WIB).
- Zulkifli. 1995. *psikologi perkembangan*( Bandung : Remaja Rosdakarya )