



## **PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKATIF BALOK PADA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK CILUUK BA**

**NUR IDA MUSA**

Administrasi Pendidikan Kekhususan PAUD  
Program Pascasarjana  
Universitas Negeri Makassar  
E-mail : idamusa20@gmail.com

### **ABSTRAK**

Telah dilakukan penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk (1) Mengetahui tingkat kebutuhan permainan edukatif balok pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Ciluuk Ba, (2) Menghasilkan model pengembangan permainan edukatif balok yang valid, praktis dan efektif pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Ciluuk Ba. Penelitian ini dianalisis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, adapun jenis penelitiannya adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development ( Borg and Gall )* Subjek penelitian adalah guru dan 10 orang anak di TK Ciluuk Ba Makassar. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa (1) Tingkat kebutuhan pengembangan permainan edukatif balok pada anak usia dini menjadi kebutuhan utama untuk anak didik namun dalam mempelajarinya perlu diarahkan cara menggunakan dan menyusun sebuah balok. (2) Tingkat validitas, kepraktisan, dan keefektifan pengembangan permainan edukatif balok pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Ciluuk Ba menunjukkan bahwa penilaian validator dari semua perangkat yang telah disajikan dapat dinyatakan valid untuk digunakan dan pengembangan permainan edukatif balok telah memenuhi aspek praktis dan efektif sehingga layak digunakan.

Kata Kunci : Pengembangan Permainan, Permainan Balok, Permainan Edukatif.

### *Abstract*

Research and development had been conducted; aimed at (1) examining the level of need of educational playing stacking block for early childhood in Ciluuk Ba Kindergarten, (2) producing the development of educational stacking block model which was valid, practical, and effective for early childhood in Ciluuk Ba Kindergarten. The study was research and development which referred to Borg and Gall. The research subjects were teacher and ten children at Ciluuk Ba Kindergarten in Makassar. The study was analyzed using qualitative and quantitative research. The result of the study reveal that (1) the level of need of educational stacking block playing for early childhood becomes the main requirement for children ; however, in learning, it needs direction the way to use and arrange a block, (2) the level of validity, practicality, and effectiveness of the development of educational stacking block playing for early childhood at Ciluuk Ba Kindergarten indicates that the assesment of assessors from from all the tools presented is states as valid to be applied and development of educational stacking block playing had met the aspects of practical and effective, so it is feasible to be applied.

Keywords : playing development, stacking block, playing educational

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada masa usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak maupun Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut menjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Taman Kanak-Kanak adalah tempat menyenangkan bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikinya, selalu berdasarkan pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan (tidak menimbulkan rasa takut pada diri anak). Untuk itu guru dituntut selalu menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. alat permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pendidikan anak usia dini.

Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada anak yang mengandung unsur warna yang menarik, model yang unik, dalam hal ini permainan edukatif yang dimaksud, balok warna, balok angka dan balok huruf.

Kegiatan pembelajaran dapat memberikan dorongan kepada peserta didik dalam mengungkapkan kemampuannya dalam membangun gagasan. Guru berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkan prakarsa, motivasi dan tanggungjawab peserta didik untuk belajar. Disamping itu guru dalam mengelola pembelajaran hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi antar berbagai pihak yang terlibat didalam pembelajaran dan

harus pandai memotivasi peserta didik untuk terbuka, kreatif, responsif, interaktif dalam kegiatan pembelajaran.

Alat permainan edukatif berupa balok merupakan alat permainan yang sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan minat anak untuk berekspresimen. Anak Taman Kanak-kanak pada umumnya menyukai alat permainan ini. Dengan bermain balok anak dapat membentuk bangunan tertentu sesuai dengan imajinasinya, anak mencoba/bereksperimen untuk menyusun benda tertentu misalnya bangunan rumah dengan memilih berbagai bentuk balok yang ada, anak menemukan sendiri konsep bahwa jika menyusun benda yang tinggi dengan fondasi yang kecil dan kurang kokoh akan menyebabkan bangunan yang telah disusunnya runtuh berantakan. Alat permainan seperti itu akan menumbuhkan kegairahan belajar anak sehingga berbagai potensi anak dapat berkembang dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan secara langsung di TK Ciluuk Ba Makassar, pada tanggal 28 April 2018 terlihat bahwa dalam proses pembelajaran dan bermain anak lebih cenderung kepermainan lari-larian, melompat, petak umpet, luncuran dan bermain ayunan. sehingga permainan edukatif khususnya permainan balok tidak mendapat perhatian dan tidak di manfaatkan oleh anak, hal ini dikarenakan tampilan dan warnanya kurang menarik bagi anak selain itu saat bermain balok anak dibiarkan bermain sendiri tanpa bimbingan dan arahan dari guru. Hasil wawancara dengan kepala sekolah membenarkan bahwa permainan edukatif tersebut jarang digunakan dan dimanfaatkan langsung oleh anak, dan apabila digunakan anak hanya sekedar menyusun setinggi-tingginya tanpa memahami permainan yang dilakukannya dan guru tidak menggunakan permainan edukatif dikarenakan keterbatasan kemampuan guru dalam menggunakan permainan balok, serta belum ada panduan khusus cara penggunaan permainan edukatif khususnya permainan balok.

Selain itu hasil observasi, peneliti mengamati banyak anak yang tidak memperhatikan guru saat proses belajar mengajar berlangsung. Hampir setiap hari pembelajaran kognitif tentang lambang bilangan

dilakukan melalui menulis angka pada buku kotak kecil. Pembelajaran yang dapat mengembangkan kognitif anak melalui cara lain seperti melalui bermain jarang dilakukan. Salah satu permainan yang dapat diterapkan untuk membantu anak dalam pengenalan lambang bilangan adalah permainan balok angka. Dimana permainan balok merupakan permainan aktif yang dapat menyenangkan anak dalam proses belajar. Permainan balok angka dapat membantu anak mengenalkan konsep bilangan. Dan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik apabila anak melakukan kegiatan bermain balok ini secara menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut diatas menunjukkan bahwa perlunya keterlibatan guru dalam permainan edukatif tentunya menggunakan panduan/acuan dalam melaksanakan pendampingan sehingga kegiatan belajar dan bermain lebih terarah, dan tujuan bermain edukatif tercapai khususnya dalam permainan balok.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan kajian untuk penelitian dan pengembangan pembelajaran permainan edukatif di taman kanak-kanak dengan judul "Pengembangan Permainan Edukatif Balok Pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Ciluk Ba Kota Makassar.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Perkembangan Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman ( Yulianti, 2010:7), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini (Augusta, 2012) adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Usia dini merupakan masa emas, masa ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak paling peka dan potensial untuk mempelajari sesuatu, rasa ingin tahu anak sangat besar. Hal ini dapat kita lihat dari anak sering

bertanya tentang apa yang mereka lihat. Apabila pertanyaan anak belum terjawab, maka mereka akan terus bertanya sampai anak mengetahui maksudnya. Di samping itu, setiap anak memiliki keunikan sendiri-sendiri yang berasal dari faktor genetik atau bisa juga dari faktor lingkungan. Faktor genetik misalnya dalam hal kecerdasan anak, sedangkan faktor lingkungan bisa dalam hal gaya belajar anak

## **B. Pengembangan Permainan Edukatif**

### **1. Pengertian Pengembangan**

Konsep pengembangan didefinisikan secara beragam, tergantung pada teori yang mendasarinya. Menurut Monks (2009) Pengembangan dapat diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap menuju kearah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pada pertumbuhan, perkembangan dan belajar. Hurlock (1978) mendefenisikan pengembangan sebagai deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren. Progresif menunjukkan bahwa perubahannya terarah, membimbing untuk maju dan bukan kemunduran.teratur dan koheren menunjukkan adanya hubungan nyata antara perubahan yang terjadi dengan keadaan sebelum atau setelahnya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka pengembangan dapat diartikan sebagai perubahan mental seperti kecerdasan, sikap, perilaku dan sebagainya.dimana perubahan itu berlangsung berlangsung secara bertahap dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan kmpleks dan lebih fungsional. Hal sesuai dengan tujuan pendidikan anak usia dini yaitu menyiapkan anak untuk berkembang secara komprehensif dan menyeluruh, maka orientasi pendidikan anak usia dini tidak hanya terbatas pada aspek pengembangan kecerdasan semata, tetapi juga mencakup aspek-aspek perkembangan yang lebih luas yang diadalamnya aspek perkembangan psikomotorik.

## 2. Pengertian Bermain

Triharso (2013:1) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Pemahaman tentang bermain juga membuka wawasan dan menetralkan pendapat kita sehingga menjadi lebih luwes dalam menghadapi kegiatan bermain anak, sehingga segala aspek perkembangan anak dapat didukung sepenuhnya.

Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. mereka bermain dengan benda apa saja yang ada di sekitarnya dengan bahan tongkat kayu, ranting, sapu, bahkan juga dengan tanah dan lumpur. justru benda-benda tersebut menjadi daya tarik mengapa anak-anak bermain. Anak bermain dimana-mana. Anak di seluruh dunia bermain. walaupun demikian, tidak ada suatu kesepakatan umum mengenai mengapa anak bermain. bermain hanya untuk mengeluarkan kelebihan energi belaka. namun, kemudian ada kelemahan dari teori ini, yaitu bahwa anak-anak sering ingin tetap bermain walau sebenarnya mereka telah mendekati kelelahan yang sangat.

Selain itu berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti sebagai berikut. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya serta juga minat dan kebutuhannya. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional). Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek pancaindranya sehingga terlatih dengan baik. Dan Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi

Permainan edukatif merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran anak di Taman Kanak-kanak. Ketersediaan alat permainan tersebut sangat menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang

dimiliki secara optimal. Mayke Sugianto (1995) mengemukakan bahwa alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan Edukatif yaitu, golongan mainan yang bersifat edukatif atau dapat memenuhi syarat sebagai perangsang bagi anak untuk terjadinya proses belajar anak. Cirinya adalah, dapat merangsang anak secara aktif berpartisipasi dalam proses, tidak hanya diam secara pasif melihat saja bentuk mainan tersebut biasanya “*unstrusure*” sehingga dimungkinkan bagi anak untuk membentuk, merubah, mengembangkan sesuai dengan imajinasinya dibuat dengan tujuan atau pengembangan tertentu, sesuai dengan target usia anak tertentu.

Pengertian alat permainan edukatif tersebut menunjukkan bahwa pada pengembangan dan pemanfaatannya tidak semua alat permainan yang digunakan anak di TK itu dirancang secara khusus untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak.

## 3. Fungsi Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif memiliki kandungan yang sarat pendidikan bagi anak, menurut Ismail (2006 : 113 – 116 ) dapat berfungsi sebagai berikut:

a) Melatih konsentrasi anak, b) mengajar lebih cepat, c) mengatasi keterbatasan waktu, d) mengatasi keterbatasan tempat, e) mengatasi keterbatasan bahasa, f) membangkitkan emosi manusi, g) menambah daya pengertian, h) menambah ingatan anak, dan i) menambah kesegaran mengajar.

## 4. Jenis-Jenis Permainan Edukatif

Jenis jenis permainan yang ada pada anak, Sujanto (1988:34) berusaha membedakan jenis permainan diantaranya:

- a. Permainan gerak atau fungsi ialah permainan yang mengutamakan gerak dan berisi kegembiraan didalam gerak.
- b. Permainan destruktif ialah bahwa anak bermain dengan merusakkan alat-alat permainan itu. Seakan-akan ada rahasia didalam alat permainannya itu dan mencari

- rahasia itu. Dalam hal ini stres bahwa dengan hasil merusak si anak menemukan kebenaran.
- c. Permainan konstruktif ialah bahwa anak senang sekali membangun. disusun balok-balok, batu-batu dsb. Menjadi suatu yang baru dan dengan itu si anak menemukan kebahagiaan.
  - d. Permainan peranan / ilusi ialah permainan yang didalamnya si anak menjadi penting. Contoh si tata sedang bermain boneka adalah si tata berperan sebagai seorang ibu.
  - e. Permainan reseptif ialah permainan yang paling baik untuk menanamkan sifat-sifat yang baik kepada anaknya agar tumbuh menjadi pribadi yang baik
  - f. Permainan prestasi ialah permainan yang didalamnya anak berlomba-lomba untuk menunjukkan kelebihannya, baik kelebihan dalam kekuatan, dalam ketrampilan maupun dalam ketangkasnya.
  - g. Permainan kreatif ialah permainan yang dilakukan untuk mengembangkan daya cipta anak, antara lain menggambar dengan pensil warna/cat air /krayon. Menggunting dan menempel, mencocok, membentuk sesuatu dari lempung, melipat kertas, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak-anak dapat belajar banyak hal melalui bermain. Bermain mengembangkan aspek sosial emosional anak yaitu melalui bermain anak mempunyai rasa memiliki, merasa menjadi bagian/diterima dalam kelompok, belajar untuk hidup dan bekerja sama dalam kelompok dengan segala perbedaan yang ada. Dengan bermain dalam kelompok anak juga akan belajar untuk menyesuaikan tingkah lakunya dengan anak yang lain, belajar untuk menguasai diri dan egonya, belajar menahan diri, mampu mengatur emosi, dan belajar untuk berbagi dengan sesama. Dari sisi emosi, keinginan yang tak terucapkan juga semakin terbentuk ketika anak bermain imajinasi dan sosiodrama.

### 5. Tujuan Permainan Edukatif

Adanya berbagai alat permainan edukatif, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan – tujuan sebagai berikut:

- a. Memperjelas materi yang diberikan. Pemanfaatan alat permainan edukatif dalam kegiatan belajar anak diharapkan dalam memperjelas materi yang disampaikan oleh guru. Sebagai contoh apabila guru ingin menjelaskan konsep warna-warna dasar seperti merah, biru, hitam, putih, kuning dan lain sebagainya jika penyampaian kepada anak hanya secara lisan atau diceritakan, anak hanya sebatas mampu menirukan ucapan guru tentang berbagai warna tanpa tahu secara nyata bagaimana yang dimaksud warna merah, kuning dan lain sebagainya
- b. Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya. Motivasi dan minat anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen merupakan faktor penting yang menunjang keberhasilan belajar anak
- c. Memberikan kesenangan pada anak dalam bermain

### 6. Persyaratan Pembuatan Permainan Edukatif

Permainan edukatif mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukan pribadi anak, membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, oleh sebab itu permainan harus mempunyai syarat-syarat yang dapat dijadikan tolak ukur dalam suatu alat permainan yang mendidik, adapun syarat-syarat permainan menurut Nakita (2002:5) antara lain:

- a. Dapat digunakan berbagai cara/ dibuat berbagai macam, jenis dan manfaat dan tujuan.
- b. Tidak berbahaya dan aman bagi anak, terdapat permainan edukatif yang dianggap berbahaya apabila digunakan oleh anak seperti: pisau tajam, korek api dan gunting. Membuat anak terlibat secara aktif. Hal ini sangat berbeda dengan anak yang sedang menonton TV atau mendengar cerita yang pasif melihat dan mendengar dimana anak tidak berperan aktif melakukan sesuatu yang intensif.
- c. Bersifat konstruktif. Yaitu alat permainan yang mudah disusun, dibongkar pasang, dan

dapat diperbaiki sendiri, seperti: pussle, balok, kertas, dsb.

## 7. Pengertian Balok

Media balok termasuk ke dalam media visual yang terbuat dari kayu mempunyai bentuk yang terlihat dan merupakan media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Media balok mempunyai berbagai macam bentuk, ukuran dan warna (Sujiono, 2007:8,23).

Balok adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi atau persegi panjang, dengan paling tidak satu pasang di antaranya berukuran berbeda. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut. Balok yang dibentuk oleh enam persegi sama dan sebangun disebut sebagai kubus. (Duna Pendidikan, 2015).

## 8. Manfaat Permainan Balok

Manfaatnya besar, permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Menurut Surviani (2004:120) mengemukakan manfaat dari permainan balok antara lain:

- a. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dan halus anak
- b. Mengenalkan konsep dasar matematika Menstimulus kreatifitas dan imajinasi anak
- c. Mengembangkan keterampilan bahasa anak (karena anak memberikan lebel pada benda yang dilihatnya serupa)

Bila bermain dengan temannya, permainan ini dapat melatih kepemimpinan, inisiatif, perencanaan, mengemukakan pendapat, dan kemampuan menggerakkan orang lain. Permainan ini juga mengembangkan empati anak dan menghargai hasil karya orang lain.

## 9. Tahapan Bermain Balok

Berikut beberapa tahapan saat anak bermain balok menurut (Turtle Daycare, 2017) Anak hanya membawa atau memindah-mindahkan balok dari satu tempat ke tempat lain. Anak mulai menyusun balok di lantai. Biasanya anak akan menyusun secara memanjang atau menumpuknya hingga tinggi seperti menara.

Anak semakin mahir membuat sebuah kontruksi. Mereka bisa membuat beberapa gedung atau menara yang kemudian disambungkan dengan jalanan. Anak membuat kontruksi yang lebih rumit

## METODE PENELITIAN

### A. Jenis Penelitian dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development: R & D*) karena penelitian ini akan menghasilkan pengembangan berupa produk. Produk penelitian ini adalah buku panduan media pembelajaran permainan edukatif yang memenuhi kevalidan dan kepraktisan. Pengembangan berbasis penelitian (*research-based development*) merupakan jenis penelitian yang sedang meningkat penggunaannya dalam pemecahan masalah praktis dalam dunia penelitian, utamanya penelitian pendidikan dan pembelajaran. Pengembangan ini bersifat deskriptif, yaitu suatu prosedur yang menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti dalam menghasilkan produk.

Adapun dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan permainan edukatif balok pada anak di taman kanak-kanak Ciluukba kota Makassar. Produk yang dihasilkan berupa panduan pengembangan permainan edukatif balok.

### B. Lokasi Dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan disalah satu lembaga paud yang ada dikota Makassar yaitu di Taman Kanak-kanak Ciluuk Ba, jln Ir. Sutami kompleks perumahan vila mutiara kota makassar

Subjek penelitian ini adalah Guru Taman Kanak-kanak Kelas B1 di Taman Kanka-kanak Ciluuk Ba usia 5-6 tahun. Pemilihan subjek ini didasari usia anak 5-6 tahun (kelas B) telah memiliki kematangan berpikir dalam menjelajah dunianya melalui stimulasi yang diberikan guru dalam bermain, yang siap melanjutkan kejenjang pendidikan berikutnya yakni sekolah dasar

dengan mengembangkan semua aspek perkembangan yaitu perkembangan sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motoric, dan seni untuk lebih terarah pada lingkungan sekitarnya.

### **C. Batasan Istilah**

Batasan istilah-istilah yang digunakan untuk mengurangi kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan, maka perlu pengagasan istilah. Permainan edukatif merupakan permainan yang bertujuan untuk merangsang daya pikir anak usia dini untuk berlatih awal dalam berfikir dan belajar memahami, menganalisa, mengamati, berbagai jenis maupun bentuk dari beberapa permainan edukatif. Permainan edukatif Anak usia dini jika kecerdasannya dilatih sedini mungkin akan membuat pengembangan intelegensinya semakin baik dengan menggunakan permainan edukatif.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang dapat digunakan antara lain:

#### **1. Wawancara**

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan alat yang dinamakan interview guide (panduan wawancara). Salah satu sumber informasi dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara merupakan proses interaksi antara pewawancara dan responden yang akan memberikan keterangan secara mendalam sesuai tujuan peneliti. Adapun yang menjadi obyek wawancara peneliti dalam Pengembangan Permainan Edukatif Pada Anak di Taman Kanak-kanak Ciluk Ba Makassar adalah kepala sekolah dan guru kelas B, Waktu pelaksanaan wawancara dilakukan di luar jam pelajaran yaitu pada saat jam istirahat. Alasan peneliti memilih hari dan waktu diluar pelaksanaan pembelajaran agar pelaksanaan wawancara tidak mengganggu proses pembelajaran di taman kanak-kanak.

### **2. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pendahuluan, yaitu pengumpulan potensi dan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran kegiatan bermain peran anak untuk melihat perilaku-perilaku prososial dan anti sosial anak dengan teman sebayanya. Observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran, sehingga terungkap berbagai masalah yang menjadi dasar dalam penelitian pengembangan ini. Instrumen yang digunakan berupa pedoman observasi.

Observasi ini ditujukan kepada anak didik dan Guru yang melakukan proses pembelajaran. Bagi Anak didik bertujuan untuk mengamati dan memantau setiap perkembangan dan perilaku yang meliputi: kemampuan anak didik (yang terlihat lewat responnya terhadap sejumlah pertanyaan yang diberikan, sikap, minat, maupun motivasi anak selama proses penerapan permainan edukatif, Sedangkan untuk guru bertujuan untuk melihat proses pembelajarannya. Observasi yang dilakukan yaitu untuk mengamati segala proses dalam permainan edukatif balok di Taman Kanak-Kanak Ciluk Ba Kota Makassar.

### **3. Angket**

Angket adalah seperangkat pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada responden untuk mengungkap pendapat, keadaan, dan kesan yang ada pada responden sendiri maupun luar dirinya. Lembar angket guru ini diberikan kepada guru pada saat uji coba model pembelajaran berlangsung dalam penelitian. Angket yang dimaksudkan bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas model permainan yang dikembangkan. Instrumen ini disusun untuk mendapatkan data tentang keefektifan permainan edukatif sesuai data yang diperoleh melalui observer yang melakukan pengamatan terhadap setiap komponen.

### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi penelitian ini merupakan sumber data yang dibutuhkan berupa rencana kegiatan harian, foto kegiatan pembelajaran dan



berbagai bahan tertulis lain yang diperlukan dalam penelitian.

## 5. Validasi Ahli

Lembar validasi disusun untuk memperoleh data kevalidan sebelum perangkat pembelajaran digunakan di lapangan dan terlebih dahulu dilakukan uji validitas dengan mengukur kevalidan melalui penilaian ahli. Cara mengumpulkan data dengan menggunakan instrument lembar validasi yang meliputi Buku Panduan, Program semester, RPPM, RPPH, dan lembar observasi penilaian anak didik. Lembar ini digunakan sebagai pedoman dan masukan dalam merevisi perangkat pembelajaran yang telah dibuat.

### E. Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan yaitu :

1. Lembar Pengamatan Kegiatan Guru (LPKG)
2. Lembar Pengamatan Aktivitas Anak (LPAA)
3. Angket Respon Guru (ARG)
4. Lembar Penilaian Kegiatan Anak (LPKA)

### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan permainan edukatif balok di Taman Kanak-kanak ciluuk Ba Kota Makassar adalah dengan menggunakan analisis bentuk dan analisis deskriptif dan statistik.

Tabel 3.1 Teknik analisis Data dengan Tahap Model *Borg and Gall*

No	Tahapan Model	Teknik Analisis Data
1	Studi Pendahuluan	Kualitatif
2	Perencanaan Penelitian	Kualitatif
3	Desain Produk Awal	Kualitatif
4	Validasi Produk	Kuantitatif dan Kualitatif
5	Revisi Desain Produk	Kualitatif
6	Uji Coba Model	Kuantitatif dan Kualitatif
7	Revisi	Kualitatif

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka akan dilakukan pembahasan deskriptif tentang tingkat kebutuhan pengembangan permainan edukatif balok, desain pengembangan permainan edukatif balok, dan keefektifan pengembangan permainan edukatif balok pada anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Ciluuk Ba Makassar. ketiga bagian tersebut akan dibahas secara singkat.

### 1. Gambaran kebutuhan edukatif balok pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Ciluuk Ba dimakassar

Berdasarkan hasil observasi dilapangan, maka dikatakan bahwa tingkat kebutuhan pengembangan permainan edukatif balok di Taman Kanak-kanak Ciluuk Ba sangat dibutuhkan. mengingat permainan ini banyak digemari dikalangan anak usia dini, bentuknya yang bervariasi, warna yang beragam dan keaslian kayu yang dibuat balok tersebut, ini sangatlah aman untuk menjadi sebuah media dalam pembelajaran. hanya saja selama ini guru membiarkan saja anak-anak memainkan balok sesukanya tanpa ada arahan dan bimbingan dari guru, karena guru tersebut juga bingung bagaimana mengarahkan tanpa adanya buku panduan dalam mengajar.

### 2. Gambaran pengembangan permainan edukatif balok pada anak usia dini di TK Ciluuk Ba

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan permainan edukatif balok pada anak usia dini di TK Ciluukba, menunjukkan bahwa permainan balok sangat memberi perhatian kepada anak didik, terbukti setelah peneliti melakukan pembaharuan-pembaharuan dengan media permainan balok. ada beberapa tahap yang dilakukan oleh peneliti setelah menganalisis kebutuhan penelitian adalah tahap pengembangan.

### 3. Model pengembangan permainan edukatif balok yang valid, praktis dan efektif pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Ciluuk Ba Makassar

Model pengembangan permainan edukatif balok untuk meningkatkan kecerdasan anak dari semua aspek perkembangan anak usia dini, terdiri dari beberapa kegiatan yaitu:

- a. Merancang media/alat permainan dari balok  
Media yang digunakan pada penelitian ini adalah balok natural. media permainan ini adalah suatu alat atau perantara yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan yang bersumber bahan balok ataupun busa. Balok yang digunakan sudah dijamin kebersihannya sehingga aman untuk digunakan oleh anak. Hasil rancangan pengembangan media permainan ini telah disesuaikan dengan pencapaian perkembangan anak didik.
- b. Rancangan buku panduan pengembangan permainan edukatif balok untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Permainan edukatif balok sebelumnya membuat anak cepat bosan ketika bermain karena monoton tanpa dengan variasi sehingga dibutuhkan panduan untuk memainkan permainan balok. Kebutuhan buku panduan sangat dibutuhkan untuk membantu guru pada saat melakukan permainan edukatif balok. Oleh karena itu peneliti ingin memberikan suasana baru dalam memberikan permainan balok untuk anak-anak, tentunya dengan dipandu dan diarahkan oleh guru sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran tersebut tercapai. Permainan balok didasarkan untuk mencapai aspek perkembangan anak pada kemampuan kognitif yaitu mengenal warna,

bentuk, ukuran dan semua bentuk geometris

- b. Dalam pengembangan permainan edukatif balok diperlukan beberapa strategi yang menarik minat anak dalam memainkan permainan balok tersebut, sehingga permainan edukatif yang dimaksud melahirkan sebuah permainan yang mendidik dan beredukasi positif bagi anak sehingga mampu menstimulasi semua aspek perkembangan dan kecerdasan dalam berfikir. Bentuk pengembangan ini semua terangkum dalam produk buku panduan untuk pendidik/guru.
- c. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keefektifan penelitian ini dapat dilihat dari validnya hasil validasi dari validator, yang telah memvalidasi buku pedoman, program semester, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian, Lembar pengamatan aktivitas anak, Hasil validasi angket respon guru, Lembar pengamatan aktivitas guru.

### B. Saran

Sehubungan dengan kesimpulan yang ditas maka saran-saran pada penelitian ini antara lain:

1. Untuk dapat memaksimalkan pembelajaran dengan permainan edukatif balok hendaknya guru memiliki panduan khusus untuk proses pembelajaran.
2. Melalui permainan edukatif balok dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan pada anak yaitu aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, NAM, sosial emosional dan seni sehingga pemberian permainan edukatif harus tepat.
3. Perlunya pemahaman khusus oleh guru sebelum melakukan permainan edukatif balok sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan harapan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Khobir, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, Forum Tarbiyah* Vol. 7, No. 2, Desember 2009
- Ahmad Susanto, , 2014 *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada media Group
- Anita Yus, 2011 *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, Jakarta :Kencana prenada media group
- Ahmad Susanto,2017. *Pendidikan Anak Usia Dini, Konsep dan Teori*, Jakarta : Bumi Aksara
- Badru Zaman,dkk 2010. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini, Bahan Ajar PPG*, Jakarta : Modul PG-PAUD Jurusan Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan UI.
- Dunia Pendidikan, Pengertian Balok Secara Lengkap. Online (diakses 29/07/2018) <http://www.berpendidikan.com/2015/05/pengertian-balok-secara- Lengkap.html>
- Heru Kurniawan, 2016. *Sekolah Kreatif, Sekolah Kehidupan yang Menyenangkan untuk Anak*,Cetakan I,Malang : Ar- Ruzz Media
- Hurlock,1994. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Erlangga, Jakarta
- Johni Dimiyati,MM 2014, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan aplikasinya pada PAUD*, Cetakan ke-2 Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Lerin Christine, 2009. *105 Permainan Untuk Meningkatkan Kecerdasan dan Kreatifitas Buah Hati*, Jakarta : Transmedia
- Montalalu,dkk. 2012. *Bermain dan Permainan Anak modul 1-12*. Banten : Universitas Terbuka
- Monks & St.Rahayu Haditono,2009. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*, Jogjakarta : Gajahmada University Press
- Nugraha Ali,dkk.2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mulyani Novi, 2016. *Dasar- dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jogjakarta : kalimedia
- Musfahiroh Tadkiroatun, 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta : Grasindo
- Siti Aisyah,dkk. 2016. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini – Modul 1 – 9* , Tangerang : Universitas Terbuka.
- Suryadi. 2007. *Cara Efektif Memaham Perilaku Anak Usia Dini*.Jakarta: Penerbit EDSA Mahkota
- Suryana, Dadan.2016. *Dasar-dasar Pendidikan TK -Modul 1 – 9*. Tangerang : Universitas Terbuka
- Syamsuardi, 2012. *Penggunaan alat permainan edukatif (ape) ditaman kanak-kanak paud polewali kecamatan tanete bone Publikasi*, Volume II N0. 1Feb-Mei 2012 [ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/1586/648](https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/download/1586/648).
- Turtle Daycare, 2017. *Anak Kreatif Mandiri dan Bersahabat, Tahapan Bermain Balok*. <https://turtledaycare.wordpress.com/2017/05/09/> (Online, diakses 28/7/2017)
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV.Andi Offset
- Yuliani Nurani Sujiono 2013, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta Penerbit : PT Indeks
- Yushanyunus, 2016. *Pengaruh Permainan Balok Terhadap Pengembangan kecerdasan Emosi Anak*. Artikel PGRA.