

## **PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Imelda Rosana Milo<sup>1)</sup>, Konstantinus Dua Dhiu<sup>2)</sup>, Yasinta Maria Fono<sup>3)</sup>,  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
STKIP Citra Bakti**

[miloimeldarosana@gmail.com](mailto:miloimeldarosana@gmail.com)<sup>1)</sup>, [duakonstantinus082@gmail.com](mailto:duakonstantinus082@gmail.com)<sup>2)</sup>,  
[yasintamariafono@gmail.com](mailto:yasintamariafono@gmail.com)<sup>3)</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Untuk menjelaskan rancangan atau desain Alat Permainan Congklak dalam meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kober St Paskalis Malakiku. 2.) Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari Alat Permainan Congklak dalam meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kober St Paskalis Malakiku. Alat permainan congklak ini dikembangkan dengan model ADDIE. Model ini terdiri atas lima bagian yaitu: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, dan (5) evaluation. Hasil peneliti pengembangan alat permainan congklak sebagai berikut: (1) uji coba ahli media ada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata yg diperoleh yaitu 95%(2) Uji Coba ahli materi ada pada kategori Valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 83,3% (3) uji coba ahli desain ada pada kategori Sangat Valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 86,6% . (4) uji coba kelompok kecil berada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 100%(5) uji coba perorangan berada pada kategori sangat valid, dengan rata-rata yang diperoleh yaitu 100%.

### **Abstract**

This study aims to 1) To explain the design of the Congklak Game Tool in improving Cognitive Development in Children Aged 5-6 Years at Kober St Paskalis Malakiku. 2.) To determine the feasibility level of the Congklak Game Tool in improving Cognitive Development in Children Aged 5-6 Years at Kober St Paskalis Malakiku. This research was conducted at Kober St. Paskalis Malakiku, This colored congklak game tool was developed using the ADDIE model. This model consists of five parts: (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The results of researchers developing the congklak game (1) media expert trials are in the very valid category, with an average obtained of 95% (2) expert trials the material is in the Valid category, with an average obtained of 83.3% (3) trials by design experts are in the Very Valid category, with an average obtained of 86.6%. (4) small group trials are in the very valid category, with an average obtained of 100% (5) individual trials are in a very valid category, with an average obtained of 100%.

### **Sejarah Artikel**

Diterima: 03-12-2022  
Direview: 18-05-2023  
Disetujui: 30-05-2023

### **Kata Kunci**

Media Alat Permainan  
Congklak, Kemampuan  
Kognitif.

### **Article History**

Received:03-12-2022  
Reviewed:18-05-2023  
Published:30-05-2023

### **Key Words**

Congklak Game  
Tool Media,  
Cognitive Ability

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar), pengembangan kecerdasan (daya pikir, daya cipta), kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, sosial emosi, (sikap dan perilaku), serta beragama, berbahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Beichler dan Snowman (dalam 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 dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah "*golden age*" atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh secara cepat dan hebat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda-beda. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Apabila anak diberikan stimulasi secara intensif dari lingkungannya, maka anak akan mampu menjalani tugas perkembangan dengan baik. Pembelajaran yang diberikan pada masa tersebut akan berdampak pada kehidupan di masa mendatang sehingga perlunya berbagai stimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Pada anak usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek meliputi moral agama, kognitif, fisik motorik yang meliputi motorik halus dan motorik kasar, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Salah satu kemampuan yang dikembangkan pada Anak Usia Dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan sebuah konstruksi proses yang melibatkan otak, yaitu kemampuan untuk berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Menurut Piaget (dalam, Crain 2007:171) proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangannya sesuai dengan umurnya. Pola dan tahap-tahap ini bersifat hierarkis, artinya harus dilalui berdasarkan urutan tertentu dan seseorang tidak dapat belajar sesuatu yang berada di luar tahap kognitifnya.

Aspek perkembangan kognitif meliputi akal dan pikiran manusia yang harus dikembangkan beriringan dengan kemampuan lainnya sebagaimana yang dikemukakan oleh Susanto (2011: 30), aspek-aspek perkembangan anak secara intelektual, emosional, sosial dan fisik satu sama lain

saling terkait secara erat. Oleh karena itu setiap kegiatan yang diberikan bertujuan meningkatkan salah satu kemampuan dasar anak juga dan mengembangkan kemampuan lainnya.

Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang termuat dalam Permendikbud 137 tahun 2014, dijelaskan bahwa lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi; 1) belajar dan pemecahan masalah, dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu: a) menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik, b) memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial, c) menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru, d) menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah. 2) mampu berfikir logis, dengan tingkat pencapaian perkembangan yaitu: a) mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, b) menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan, c) mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya, d) mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. 3) mampu berfikir simbolik, dengan tingkat pencapaian perkembangannya yaitu; a) menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mengenal berbagai angka.

Untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak, sebagai seorang guru harus memiliki banyak cara atau metode serta inovasi-inovasi baru yang diciptakan untuk mendukung proses perkembangan kognitif anak. Metode merupakan bagian dari strategi pembelajaran. Setiap guru akan menggunakan metode, sesuai dengan gaya melaksanakan kegiatan pembelajarannya. Untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, guru dapat menetapkan metode-metode yang menjamin anak tidak mengalami cedera. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman, bahan yang dipergunakan harus dalam keadaan yang baik serta tidak menimbulkan rasa takut dan cemas dalam menggunakannya. Selain itu guru juga tidak boleh memaksakan kemampuan anak. Kegiatan yang dilakukan juga harus menarik agar anak tidak merasa bosan atau jenuh.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelompok B Kober St Paskalis Malakiku menunjukkan bahwa kemampuan pada ranah kognitif, khususnya menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung pada kelas ini sebagian besar masih sangat kurang, hal ini dilihat dari 7 orang anak dalam satu kelompok akan tetapi terdapat 5 orang anak yang belum bisa menyebut lambang bilangan 1-10 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Dimana anak diminta untuk menyebutkan jumlah gambar yang ada pada LKA (Lembar Kerja Anak), anak tidak dapat menyebutnya dengan benar, kecuali disebut bersama gurunya. Misalnya ada tiga gambar namun ketika ditanya gurunya anak tidak dapat menjawab, hal tersebut dikarenakan anak belum bisa menyebutkan bilangan.

Akan tetapi cara yang digunakan ini kurang efektif, karena tidak semua anak mau untuk diarahkan, banyak anak yang lebih senang untuk bermain dan mengganggu temannya. Melalui pengamatan langsung pada saat kegiatan belajar banyak anak yang mengeluh bosan dengan kegiatan belajar yang dilakukan. Dimana pembelajaran ini anak hanya dihadapkan dengan LKA, anak hanya disuruh untuk menggunting gambar yang ada di LKA, mewarnai gambar yang ada di LKA, dan berbagai kegiatan yang hanya berkaitan dengan LKA, sehingga hal tersebut membuat mereka merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas guru untuk membangkitkan kembali minat dan bakat anak dalam belajar menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan tidak membosankan serta sesuai dengan kebutuhan anak.

Salah satu upaya pengembangan yang dapat dilakukan adalah melalui penggunaan alat permainan tradisional. Alat permainan tradisional yang digunakan dalam pembelajaran harus kreatif, bervariasi, menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun. Salah satu media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu menciptakan alat permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Alat permainan tradisional merupakan alat permainan yang sengaja dirancang untuk kepentingan pendidikan. Salah satu alat permainan edukatif yaitu permainan congklak. Permainan congklak merupakan permainan tradisional, melalui permainan ini anak akan belajar menghitung sambil bermain, karena dari bermain anak akan belajar dari permainan itu. Alat permainan congklak merupakan pembelajaran yang menarik untuk melatih perkembangan kognitif anak melalui kegiatan ini anak akan mampu berhitung sambil bermain.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Alat Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kober St Paskalia Malakiku”**

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Ditinjau dari permasalahannya, penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan kelayakan produk telah diuji. Penelitian adalah suatu kegiatan mengumpulkan, mengelolah, menganalisis, dan menyajikan data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan masalah. Sedangkan pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik dan sempurna. Jadi Penelitian pengembangan adalah kegiatan pengumpulan, pengolahan analisis dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangkan sebuah produk untuk memecahkan sebuah masalah atau persoalan yang dihadapi.

Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE sesuai dengan namanya merupakan model yang

melibatkan tahap-tahap perkembangan model dengan ilmu langkah atau fase perkembangan meliputi: *Analisis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery dan Evaluation*.

& Kirna (Widiantana, 2012: 37) menyatakan tahapan penelitian pengembangan pada model ADDIE yaitu: (1) Analisis (*Analyze*), (2) Desain/Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Prosedur pengembangan pada bagian ini memuat tahapan prosedur pengembangan yang akan digunakan. Tahapan-tahapan yang akan dilakukan dalam melakukan pengembangan, tergantung pada referensi yang digunakan.

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan, efisiensi, dan kelayakan dari produk yang dihasilkan

Desain uji coba sangat penting dilakukan pada tahap uji coba, pada tahap ini produk yang dihasilkan akan dievaluasi melalui beberapa tahap agar dapat menghasilkan produk yang benar-benar layak dan bermanfaat untuk pembelajaran anak serta dapat membantu perkembangan agar sesuai dengan apa yang diharapkan. Rancangan uji coba produk, seperti terlihat pada gambar berikut

Proses pembuatan produk ini, peneliti melakukan beberapa langkah yaitu:

- 1) Membuat bentuk fisik dari alat permainan congklak yang sudah di rencanakan pada tahap perencanaan.
- 2) Memvalidasikan media kepada ahli materi yang berkompeten. Ahli materi adalah orang yang sudah berkompeten dalam pembelajaran anak usia dini. Ahli materi bertugas untuk memvalidasikan bentuk dan keefektifan media alat permainan congklak

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Sebuah produk dapat dikatakan valid apabila produk yang dihasilkan memiliki validasi yang tinggi. Validasi media dapat dilakukan dengan menghadirkan pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang baru dirancang tersebut. Selain itu media dapat dikatakan valid apabila sudah mengacu pada kurikulum yang sudah ada di STPPA PAUD.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun, dengan jumlah anak yang dibutuhkan sebanyak 6 orang. Tahap uji coba ini dilakukan pada saat belajar sambil bermain sehingga anak dapat secara langsung menggunakan alat permainan congklak.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Data kualitatif yaitu data tentang pengembangan tujuan pembelajaran pada anak usia dini yang berupa kritik dan saran dari ahli konten

- 2) Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang pengembangan tujuan pembelajaran pada lembaga PAUD dari ahli konten tentang pengembangan tujuan pembelajaran aspek nilai moral dan agama pada PAUD Terpadu Citra Bakti.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2019:308). Instrumen penelitian ini adalah pedoman hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai tujuan pembelajaran aspek sosial emosional yang akan digunakan berdasarkan media buku cerita bergambar yang dikembangkan dan terlebih dahulu diuji validitasnya. Dalam penyusunan instrument, instrument disusun dan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan dan evaluasi produk yang dilakukan tepat sasaran. Instrumen yang dikembangkan sendiri terdiri dari beberapa instrumen yang disesuaikan dengan tujuannya masing-masing. Berikut instrumen-instrumen yang dikembangkan : 1) Instrumen ahli materi (terlampir), 2) Instrumen ahli media (terlampir), 3) Instrumen ahli desain (terlampir), 4) Instrumen petunjuk uji kelompok kecil (terlampir), 5) Instrumen petunjuk uji perorangan (terlampir). Teknik ini digunakan untuk mengolah data hasil uji coba dari ahli isi, ahli desain, ahli media, guru kelas, perseorangan dan kelompok. Interpretasi terhadap olahan data digunakan untuk merevisi produk modifikasi cara bermain congklak yang sedang dikembangkan. Dasar revisi ini adalah masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan saat uji coba anak dan guru kelas. Teknik analisis digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk deskriptif prosentase. Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas pada Tabel 3.6

**Tabel 3.6 Tingkat Validitas Kelayakan Media**

<b>Persentase</b>	<b>Keterangan</b>
86% - 100%	A. Sangat Valid
71% - 85%	B. Valid
56%-70%	C. Cukup Valid
<55%	D. Kurang Valid

*(Sumber. Panduan Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti Edisi Revisi tahun 2020)*

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pengembangan pada bab IV ini terdapat tiga pokok pembahasan yang akan di bahas yaitu 1) deskripsi data penelitian, 2) analisi data dan 3) pembahasan produk pengembangan. Semuanya di paparkan secara sistematis sesuai dengan hasil uji coba dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Hasil deskriptif kualitatif pada draf pengembangan produk diperoleh dari uji coba ahli (Ahli materi, ahli media, Ahli Desain), uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Proses uji coba ini dilakukan agar dapat menjawab rumusan masalah dari peneliti ini

yaitu untuk mengetahui rancangan atau desain serta kelayakan dari media permainan congklak yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini akan dijelaskan tentang hasil dari setiap tahapan Uji Coba. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan dalam permainan congklak, Materi ini dinyatakan sangat valid atau sangat baik dengan skor penilaian mulai dari 5, 4, 3, 2 dan 1. Kriteria dari masing-masing skor yaitu skor 1 artinya sangat kurang, skor 2 artinya kurang, skor 3 artinya cukup, skor 4 artinya baik dan skor 5 artinya sangat baik dan merupakan nilai ideal setiap nomor. Berdasarkan uji coba ahli materi atau konten didapatkan bahwa kriteria materi media permainan congklak adalah "valid" dengan persentase 83,3%. Ahli konten memberikan penilaian pada 5 aspek yang ada pada instrumen dengan skor 5 dan skor 4 diberikan pada satu instrumen saja. Pada aspek materi relevan dengan tujuan pembelajaran, ahli materi memberikan skor 5, karena materi yang dikembangkan dalam pembelajaran menggunakan media permainan congklak ini dibuat dengan teman dan sub tema yang sesuai dengan media yang dikembangkan, hal ini didukung oleh sudono (2000) menyatakan, dalam pemanfaatan dan pemilihan media pembelajaran, yang perlu diperhatikan adalah media pembelajaran untuk perkembangan sosial dan emosi anak, motorik halus, motorik kasar, berbahasa, kognitif, perspektif pendengaran, dan keterampilan berpikir.

Media pembelajaran harus memenuhi aspek dan unsur-unsur yang bisa membuat proses pembelajaran semakin efektif. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran harus memiliki beberapa kriteria agar dapat menyatu dengan proses pembelajaran. Pada instrumen kedua yaitu kelengkapan materi relevan dengan anak, ahli media memberikan skor 5 karena materi yang dikembangkan sudah lengkap dan sesuai dengan kemampuan anak, hal ini didukung oleh Latuheru (dalam Arsyah, 2011 : 4), media media merupakan semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan dapat sampai kepada penerima yang dituju. Pada instrumen ketiga yaitu materi sesuai dengan tingkat perkembangan anak, diberikan skor 5 oleh ahli materi karena materi yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan anak yaitu anak usia 5-6 tahun. Pada instrumen keempat diberi skor 5 karena penilaian yang dibuat sesuai dengan kehidupan anak sehari-hari, hal ini didukung oleh Sadiman (2008:7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses perangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Pada instrumen kelima yaitu kesesuaian bahasa dengan karakteristik anak diberi skor 5 karena bahasa yang digunakan dalam RPPH sesuai dengan karakteristik anak. Pada instrumen keenam yaitu bahasa yang digunakan mudah dipahami diberi skor 4 oleh ahli materi karena bahasa yang digunakan tidak terlalu mudah untuk dipahami anak.

Berdasarkan hasil uji coba ahli media terhadap media permainan congklak, Media ini dinyatakan sangat valid atau sangat baik. Ahli media memberikan skor 5 pada instrumen nomor 4, 5 dan 8 jadi jumlah skor Lima adalah 15. sedangkan ahli memberikan skor 4 pada instrumen nomor 1, 2, 3, 6 dan 7 adapun alasan pemberian masing-masing skor ini adalah : Pada instrumen nomor 1 dengan poin yang diberikan adalah 4 karena bentuk dari media congklak sudah menarik, sehingga dapat membantu merangsang minat belajar anak akan tetapi perlu diperpoles lagi agar lebih menarik hal ini didukung oleh Sadiman (2008: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Pada instrumen nomor 2 diberi skor 5 dengan alasan jenis, bahan, dan ukuran media yang digunakan sudah bagus akan tetapi masih sedikit terlalu berat. Pada instrumen 3 diberikan skor 5 karena komposisi warna yang ada dalam media congklak belum terlalu rapih. pada instrumen 4 diberikan skor 5 karena media permainan congklak ini sangat awet atau tahan lama. Pada instrumen 5 diberikan skor 5 karena warna-warna yang digunakan dapat menarik perhatian anak.

Pada instrumen 6 diberikan skor 5 karena kontras warna yang digunakan belum terlalu tepat pada instrumen 7 diberi skor 4 karena bentuk lubang media perlu dirapikan lagi agar terlihat lebih jelas. Pada instrumen 8 diberi skor 5 karena media ini dilengkapi dengan buku panduan yang jelas. Tujuan dari media permainan congklak ini adalah untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya mampu berpikir simbolik. Ahli media memberikan saran dan komentar untuk media permainan congklak yaitu warna media yang digunakan sudah menarik akan tetapi perlu dirapikan lagi. Keputusan yang diberikan oleh ahli media adalah media permainan congklak layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Tahap uji ahli desain media permainan congklak diperoleh kriteria "Sangat valid", yaitu dengan skor rata-rata yang diperoleh 86,6%. Ahli desain memberikan poin 5 dan 4 pada 15 butir yang terdapat dalam instrumen. Pada butir pertama instrumen yang memuat tentang kelengkapan komponen RPPH yaitu identitas mapel, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan, indikator, strategi, media, latihan, dan evaluasi, skor yang diberikan ahli media adalah 4, karena komponen RPPH yang dibuat peneliti sudah lengkap. Hal ini didukung oleh teori dari tim kementerian dan kebudayaan dalam kurikulum 2013, mendefinisikan bahwa kompetensi dasar merupakan konten yang terdiri atas sikap, pengetahuan dan keterampilan yang bersumber pada KI yang dikuasai peserta didik.

Pada instrumen butir kedua yang memuat tentang kesempurnaan rumus KD dengan deskripsi kesesuaian rumus KD, diberikan skor 4 karena rumus KD belum terlalu sesuai dengan Permendiknas. Pada butir ketiga instrumen ahli desain tentang ketepatan rumusan tujuan diberi nilai 4 karena rumusan tujuan yang dipilih belum tepat. Pada butir keempat instrumen penilaian ahli desain yang memuat tentang keluasan rumusan tujuan memberi



skor 4, karena rumusan yang dibuat belum terlalu luas. pada butir kelima instrumen penilaian ahli desain yang memuat tentang ketepatan dalam merumuskan indikator diberi skor 4 dikarenakan kata kerja operasional yang digunakan belum terlalu tepat, pada instrumen butir keenam diberi skor 4, karena rumusan indikator belum luas, pada instrumen butir ketujuh diberikan skor 4 karena metode yang dipilih sudah tepat. Hal ini didukung oleh Cheppy Riyana (dalam Anindita Agustina, 2014:56) yang menjelaskan bahwa komponen kelayakan Media pembelajaran dari sisi pengguna oleh siswa meliputi aspek isi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Pada instrumen butir kesembilan diberi skor 4 karena materi yang digunakan belum terlalu sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada instrumen butir kesepuluh diberi skor 5, karena suplemen materinya belum terlalu lengkap. pada instrumen butir kesebelas diberi skor 4 karena suplemen latihan belum sesuai. pada instrumen butir keduabelas diberi nilai 4 karena metode asesmen yang digunakan belum sesuai. pada instrumen butir ketiga belas diberi skor 4 karena instrumen yang digunakan belum sesuai dengan metode asesmen. Pada instrumen butir keempat belas diberikan skor 4 karena menulis pertanyaan belum sesuai atau belum tepat. Pada instrumen butir kelima belas diberi skor 4 karena kenampakan strategi dalam desain belum terlalu nampak. Ahli desain pembelajaran juga diberikan saran dan komentar untuk memperbaiki desain pembelajaran yang dikembangkan. Saran Dan komentar yang diberikan adalah sebagai berikut 1) perbaiki tujuan pembelajaran dan 2) tambahan dengan suplemen latihan pengayaan materi. Keputusan dari ahli desain pembelajaran ini adalah media permainan congklak ini layak digunakan denger revisi sesuai saran.

Berdasarkan hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh peneliti yang melibatkan 4 oranag anak usia 5-6 tahun di Kober St Paskalis Malakiku, menunjukan bahwa anak-anak sangat merasa senang memainkan permainan ini, berdasarkan hasil tersebut maka media ini layak digunakan dan coba untuk anak usia dini. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk mengetahui kelemahan dari media permainan congklak sehingga dapat menjadi tolak ukur bagi peneliti dalam memperbaiki media ini, sehingga menjadi lebih berkualitas. Pada setiap pertanyaan yaitu terdiri dari 6 butir pertanyaan setiap anak menjawab “ya” atau diberi skor 1, karena media yang dikembangkan sesuai dengan lingkungan anak dan anak merasa sangat senang dikarenakan belum ada media ini sebelumnya. Berdasarkan hasil uji coba yang di dapatkan dari respon keepat anak ini, rata-rata skor yang diperoleh adalah 100% skor tersebut ada pada kategori sangat valid atau sanagat baik. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Schramm (dalam putrid, 2011 : 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajar. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Hasil uji coba tersebut menunjukan tingkat kelayakan media permainan congklak. Maka media permainan congklak ini dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Sehingga dapat dilanjutkan pada uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil coba kelompok kecil yang

melibatkan 5 orang anak usia 5-6 tahun di Kober St Paskalis Malakiku, maka diperoleh hasil dari keenam pertanyaan yang ditujukan kepada anak peneliti merespon “ya” atau dengan skor 1.

Selain itu berdasarkan pengamatan langsung saat anak diberi kesempatan unruk bermain, anak menunjukkan ekspresi senang dan Sangat bersemangat. Hal ini dikarenakan media ini belum ada sebelumnya. Berdasarkan respon yang diberikan anak tersebut maka media permainan congklak ini dapat meningkatkan minat belajar anak. Hasil uji coba media permainan congklak ini terhadap anak sebagai pengguna produk, maka media ini dinyatakan sangat valid. Karena bentuk dan warna media yang digunakan dapat membantu minat belajar anak sehingga dapat membantu perkembangan kognitif anak. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari Arsyad (2002: 24) yang menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar yang lebih baik bagi anak usia dini dalam proses pemberian rangsangan. Media permainan congklak yang dikembangkan unruk membantu pengembangan kognitif anak pada usia 5-6 tahun (menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung) ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang diajukan yaitu bagaimana desain dan kelayakan dari media permainan congklak yang di kembangkan. Oleh karena itu berikut ini merupakan penjabaran dari bentuk media permainan congklak sebelum dan sesudah direvisi.

## **PENUTUP**

Dari hasil pemaparan yang dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan congklak ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pengembangan media permainan congklak ini terlebih dahulu dilakukan uji coba ahli media, ahli desain, dan ahli materi sebelum dilakukan uji coba kepada anak sebagai pengguna media. Hasil dari uji coba yang dilakukan ini diperoleh kriteria sebagai berikut: pada uji coba ahli media memperoleh kriteria sangat valid dengan rata-rata 95% pada uji coba ahli desain memperoleh kriteria sangat valid dengan rata-rata 86,6%, pada uji coba ahli materi diperoleh kriteria sangat valid dengan rata-rata 83,3% sedangkan pada uji coba perorangan dan kelompok kecil dinyatakan sangat valid dengan masing-masing rata-rata 100%. Dengan demikian, media permainan congklak ini setelah dilakukan uji coba oleh beberapa pihak, media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan masukan dan komentar dari para ahli untuk diprbaiki kedepannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Mubiar dan Syoadih, Ernawulan. (2008). *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ahmad Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada. Media Group.
- Ahmad Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada. Media Group.
- Aisya, P.N. (2008). *Analisis Hubungan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self Confidence Siswa SMP*. *Journal on education*, volume 1 ISSN 2655-1365
- Ami, Sofan dan Muhamad Rohman. (2013). *Strategis dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Presentasi Pustaka Karya.
- Asri Budningsih, (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Budningsih. (2005). *Model Discovery Learning*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Crain, Wiliam. (2007). *Teori perkembangan*. (Penerjemah : Yudi Santoso). Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Dwi Yulianti, (2010). *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak* . Jakarta : PT Indeks.
- Ebbec, M.A. (1991). *Early Childhood Education*. Sidney: Longman Sheshire.
- Kemendiknas. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter bangsa*. Jakarta: Kementrian Kependidikan Nasional.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Masito, dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Surakarta: Universitas Terbuka.
- Ngura, Elisabet Tantiana. (2008). *Pengembangan Media Buku Ceritra Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di TK Maria Virgo Ende*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* 5 (1), 6-14.
- Pemendikbut No 137. (2014). *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan anak* Jakarta: Dekdikbud.
- Putri, Agustina. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.
- Rusdinal, dkk. (2005). *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Rusmana. (2010). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saputra, M Yuda dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Soemiarti, Patmonodew. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Soemantri Patmonodewo, (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Sudjana, Nanan dan Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: SinarBaru Algensindo.
- Sudono, Anggani. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Sugiyono. (2009). *Model Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Tege, I Made dan I Made Kirna. *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*. *Jurnal Elektronik Udiksha*. Diakses Pada Tanggal 24 April 2021 Dari
- Widarmi, Junita, D, Aryanti, Presetyarini dan Wili, Astuti. (2014). *Implementasi Program-program Pembelajaran TK Unggulan di Surakarta*. Universitas Muhammadiyah. Surakarta: Program Studi: PG-PAUD FKIP V Aria Pendidikan PG 878883
- Widiantana. (2012). *Model Pembelajaran Konvensional*. Bandung: Pustaka Setia.
- Yuda M. Saputra dan Rudyanto, (2005 : 162) *Perkembangan Gerak dan Belajar*. Jakarta : Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan.