

# PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) “KARTU BACA-NGAJI ASYIK” SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAGI ANAK USIA DINI DI TK AISYIYAH KECAMATAN SOKARAJA KABUPATEN BANYUMAS

Tutuk Ningsih

Institut Agama Islam Negeri Purwokerto

**Abstract:** Playing methods are important in achieving child's learning objectives. Therefore, educators should guide the course of the game in order not to hamper the development of children in terms of cognitive, affective, and psychomotor. Children are also given a place and opportunity as possible to play. Tools educational games (APE) are needed as a learning medium that will help the implementation of the method of play. In this study, at the design stage are at least three things to do, namely the analysis of concepts or ideas, translating the results of analysis of the concept, and describes the initial design of the game "Kartu Baca-Ngaji Asyik". Then the stage of development includes the setting up of pictures and text materials, preparing and designing the "Kartu Baca-Ngaji Asyik" game, print the results of the Ki "Kartu Baca-Ngaji Asyik" and create a game guidebooks. The results showed that the product "Kartu Baca-Ngaji Asyik" game generally good and fit for use as a medium of learning for young children. This is evidenced by the response, enthusiasm, and assessment scores from respondents and users. Players gave positive comments like fun, wants to return to play, and communicating with cheerful experience of playing on his friends. The concept and design of the game "Kartu Baca-Ngaji Asyik" simple makes it easy to develop and expanded materials by educators and parents.

**Keywords:** Games Educational Tool, Media and Learning, Early Childhood

**Abstrak:** Metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain. Untuk mendukung metode bermain, maka dibutuhkan alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran yang akan membantu pelaksanaan metode bermain tersebut. Hasil penelitian ini diperoleh adalah pada tahap desain ini setidaknya ada tiga hal yang peneliti laksanakan yaitu meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Kemudian tahap terakhir atau tahap *ketiga*, tahap pengembangan meliputi menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan dan mendesain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, mencetak (*printout*) hasil desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”, dan membuat komponen pendukung yaitu buku panduan permainan. 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” secara umum baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan respon, antusiasme, dan skor penilaian

dari responden dan user (pengguna). Rata-rata pemain (peserta didik) memberikan komentar positif seperti senang, ingin kembali bermain, dan menceritakan dengan ceria pengalaman bermainnya pada teman-temannya.<sup>3</sup>) Konsep dan desain permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua.

**Kata Kunci :** Alat Permainan Edukatif, Media Belajar, Anak Usia Dini

## **A. PENDAHULUAN**

Islam adalah agama yang menempatkan pendidikan dalam posisi yang sangat vital. Bukanlah suatu yang kebetulan, jika lima ayat pertama yang diwahyukan Allah SWT kepada nabi Muhammad SAW dalam surat al-Alaq, dimulai dengan membaca (iqra’) yang secara tidak langsung mengandung makna dan implikasi pendidikan. Pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat, bahkan menjadi tanggung jawab seluruh bangsa Indonesia. Karena dengan adanya pendidikan maka seseorang itu akan mempunyai pengetahuan tentang suatu wawasan pendidikan. Dan awal pendidikan itu di mulai sejak anak berusia dini. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak.

Menurut Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik<sup>i</sup> ada empat komponen seni bahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Agar perkembangan bahasa dapat berjalan dengan baik maka keempat komponen seni berbahasa tersebut haruslah terstimulus dengan baik pula. Tidak terkecuali komponen membaca. Karena membaca adalah salah satu jendela dan modal penting bagi anak untuk dapat mengenal sekitarnya. Meskipun pelajaran membaca formal biasanya dimulai di kelas satu, namun dari pendapat di atas dapat kita ketahui bahwa belajar membaca telah dapat mulai diajarkan pada anak usia dini. Nama-nama di pintu kamar tidur, di ruang-ruang kecil di sekolah, dan di belakang kemasan memberi banyak dan berbagai kesempatan bagi anak-anak untuk mengenali nama.

Lingkungan yang kaya dengan buku dan tulisan membantu anak untuk mulai membedakan makna tulisan itu. Apa yang tampak hanya corat-coret pada suatu halaman mulai mengembangkan makna ketika anak-anak mulai mengerti bahwa

tulisan-tulisan itu menyampaikan sebuah pesan. Anak-anak belajar mengenali huruf-huruf dan kata-kata dan akhirnya menjadi sadar akan hubungan antara bunyi huruf dan kata-kata.<sup>ii</sup> Teori psikologi perkembangan yang dimotori oleh Jean Piaget selama ini telah menjadi rujukan utama kurikulum taman kanak-kanak dan bahkan pendidikan secara umum. Piaget beranggapan bahwa pada usia di bawah 7 tahun anak belum mencapai fase operasional konkret. Fase itu adalah fase di mana anak-anak dianggap sudah bisa berpikir terstruktur. Sementara itu kegiatan belajar membaca, menulis, dan berhitung (calistung) sendiri didefinisikan sebagai kegiatan yang memerlukan cara berpikir terstruktur, sehingga tidak cocok diajarkan anak-anak usia dini. Piaget khawatir otak anak-anak akan terbebani jika pelajaran calistung diajarkan pada anak-anak di bawah 7 tahun. Kesimpulan dan pesan yang ditangkap dari teori Piaget seringkali berhenti pada “larangan, belajar calistung”. Topik pelajaran bukanlah persoalan yang akan menghambat seseorang pada usia berapa pun, untuk mempelajarinya. Syaratnya hanyalah mengubah cara belajar, disesuaikan dengan kecenderungan gaya belajar dan usianya masing-masing sehingga terasa menyenangkan dan membangkitkan minat untuk terus belajar.<sup>iii</sup>

Metode bermain merupakan salah satu hal yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran anak. Oleh sebab itu, pendidik hendaknya membimbing jalannya permainan itu agar jangan sampai menghambat perkembangan anak dalam segi kognitif, afektif dan psikomotorik dan anak juga diberi tempat dan kesempatan yang seluas-luasnya untuk bermain.<sup>iv</sup> Untuk mendukung metode bermain, maka dibutuhkan alat permainan edukatif (APE) sebagai media pembelajaran yang akan membantu pelaksanaan metode bermain tersebut.

Fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak untuk mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua pancainderanya secara aktif. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan ini juga akan meningkatkan

aktivitas sel otaknya yang juga merupakan masukan-masukan pengamatan maupun ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajarannya.<sup>v</sup>

Akan tetapi saat ini ketersediaan alat permainan edukatif yang sekaligus dapat membantu menyampaikan materi membaca dan mengaji masih cukup jarang. Dengan alasan itulah penulis tertarik mengembangkan sebuah produk alat permainan edukatif yang dapat membantu anak usia dini belajar membaca sekaligus juga mengaji yang penulis beri nama “Kartu Baca-Ngaji Asyik” . Dengan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tersebut diharapkan saat anak belajar membaca dan mengaji bukan lagi menjadi saat yang membosankan. Tetapi menjadi saat yang menyenangkan, karena disampaikan dengan cara bermain.

Di RA Aisyiyah Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas di samping materi umum seperti bernyanyi, menari, berkreasi peserta didik diberikan juga materi Pendidikan Agama Islam yang meliputi akidah/keimanan, bacaan sholat, doa-doa, hafalan surat, dan mengaji.

## **B. ALAT PERMAINAN EDUKATIF**

Menurut Mayke S. Tedjasaputra sebagaimana dikutip oleh Muhammad Sajirun alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.<sup>vi</sup> Untuk itu APE yang dibuat harus selaras dengan tema/materi yang akan disampaikan.

Tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian atau definisi alat permainan edukatif di atas, Direktorat PAUD, Depdiknas (2003) mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>vii</sup> Apabila kita menelaah pengertian tersebut, tampak rumusannya tidak terlalu jauh berbeda dengan pengertian sebelumnya. Kedua pengertian tersebut menggaris bawahi bahwa perbedaan antara alat permainan yang biasa dengan alat permainan edukatif adalah bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara

mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkannya pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak. Sedangkan alat permainan biasa dipilih dengan tujuan yang berbeda, mungkin saja hanya dalam rangka memenuhi kepentingan bisnis semata tanpa adanya kajian secara mendalam tentang aspek-aspek perkembangan anak apa saja yang dapat dikembangkan melalui alat permainan tersebut.

### C. ANALISIS DATA PERMAINAN “KARTU BACA-NGAJI ASYIK”

Untuk mengetahui kualitas produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan adalah dengan menganalisis data-data yang telah diperoleh. Dalam proses analisis ini skor-skor penilaian dari masing-masing validator akan dikonversi berdasarkan skala yang telah ditetapkan. Dari hasil konversi inilah akan diperoleh keterangan mengenai tingkat kelayakan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebagai media belajar bagi anak usia dini. Adapun acuan konversi skor penilaian yang digunakan dalam analisis data ini dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 12.

Konversi skor Penilaian

Skor	Interval Skor	Kategori
5	$X > 4,21$	Sangat baik (A)
4	$3,40 < X \leq 4,21$	Baik (B)
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup (C)
2	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang (D)
1	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang (E)

Tabel konversi skor di atas mengandung penjelasan bahwa apabila skor penilaian lebih dari 4,2 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat baik. Apabila skor penilaian lebih besar dari 3,4 atau sama dengan 4,2 maka produk

permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat dikategorikan baik. Kemudian apabila skor penilaian yang diperoleh lebih besar dari 2,6 atau sama dengan 3,4 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori cukup. Apabila skor penilaian lebih besar dari 1,79 atau sama dengan 2,6 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori kurang baik, dan apabila skor penilaiannya kurang atau sama dengan 1,79 maka produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk kategori sangat tidak baik.

Untuk lebih jelasnya mengenai analisis data-data uji coba maupun evaluasi produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” dapat diperhatikan melalui penjelasan berikut ini:

### *1. Analisis Data Alpha Test Ahli Materi*

Berdasarkan data yang didapatkan pada saat uji coba alpha test ahli materi dapat diketahui bahwa secara umum produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sudah sesuai standar dan layak atau baik digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan skor penilaian yang diperoleh saat uji coba alpha tes pada ahli materi mencapai rata-rata 4,2 dari 15 pertanyaan/ Pernyataan yang diajukan. Skor tersebut jika ditarik dalam tabel konversi menunjukkan bahwa produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk dalam kategori baik.

Bila dilihat dari skor per item nampak jelas bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tingkat perkembangan anak usia dini khususnya kelas B dengan rentang usia 5-6 tahun. Karenanya dapat peneliti simpulkan bahwa menurut ahli materi produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” layak dan baik digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini.

### *2. Analisis Data Alpha Test Ahli Media*

Berdasarkan data yang diperoleh dari alpha test pada ahli media menunjukkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” secara umum baik dan juga

layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan hasil skor yang didapatkan dari ahli media yaitu mencapai rata-rata 3,6 dari 10 butir pertanyaan/pernyataan yang peneliti ajukan. Apabila mengacu pada tabel konversi di atas, maka dapat dilihat dengan jelas bahwa skor penilaian ahli media ini masuk dalam kategori baik.

### *3. Analisis Data Beta Test*

Dari data beta test yang telah didapatkan menggambarkan bahwa secara umum produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” telah layak dan sangat baik digunakan. Dari dua peserta didik yang dijadikan sebagai responden beta test memberikan penilaian dan tanggapan yang baik. Dari 10 pernyataan yang diberikan, kedua peserta didik memberikan penilaian dengan skor rata-rata mencapai 4,8. Hal ini berarti dalam uji coba beta test produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” masuk dalam kategori sangat baik.

Pernyataan mengenai kualitas produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini juga didukung dengan hasil observasi peneliti yang menunjukkan bahwa peserta didik sangat senang dan menyukai permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Hal tersebut dibuktikan dengan antusiasme peserta didik dalam memainkan permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik”. Peserta didik terlihat ceria, gembira, dan bersemangat. Meskipun terkadang mereka di awal permainan cukup canggung atau kaku dalam bermain namun setelah beberapa saat mereka dapat menikmati permainan.

Dengan melihat hasil skor penilaian beta test dan hasil observasi tersebut maka dapat peneliti simpulkan bahwa produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sangat baik digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini.

### *4. Analisis Data Evaluasi Akhir*

Berdasarkan dari data evaluasi akhir yang telah didapatkan menggambarkan bahwa secara umum produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” layak dan

sangat baik digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dapat kita lihat dari penilaian dan tanggapan kelima peserta didik yang dijadikan sebagai evaluator dalam tahap evaluasi akhir. Di mana mereka memberikan tanggapan dan komentar yang cukup baik. Dari 10 pernyataan yang diberikan, kelima peserta didik memberikan penilaian dengan skor rata-rata mencapai 4,72. Hal ini berarti jika kita mengacu pada tabel konversi maka dalam evaluasi akhir produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” telah masuk dalam kategori sangat baik.

#### **D. REVISI PRODUK PERMAINAN “KARTU BACA-NGAJI ASYIK”**

##### *1. Produk Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” Sebelum Revisi*

Dalam rangka mendapatkan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang baik dari segi kualitas maka peneliti dalam mengembangkan produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” ini melakukan beberapa revisi atau perbaikan-perbaikan. Revisi produk dilakukan setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Beberapa saran yang peneliti dapatkan dari ahli materi dan ahli media adalah sebagai berikut:

1. Ukuran disesuaikan dengan porsi anak
2. Warna yang variatif
3. Gambar, agar lebih konkret

Revisi meliputi ukuran dan warna. Adapun gambar tidak peneliti sertakan dikarenakan konsep dan tujuan dari permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” adalah belajar membaca/mengenal huruf, jika peneliti sertakan gambar dikhawatirkan konsep permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” tidak tercapai karena anak bisa jadi membaca gambar bukan tulisan/huruf.

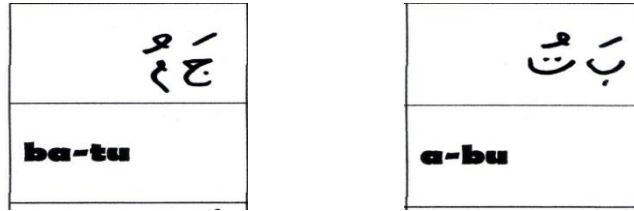
Adapun gambaran produk permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebelum dilakukan revisi yaitu:

Gambar 1

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” setelah dipotong



Tutuk Ningsih: Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) “Kartu Baca-Ngaji Asyik”  
Sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Kecamatan Sokaraja



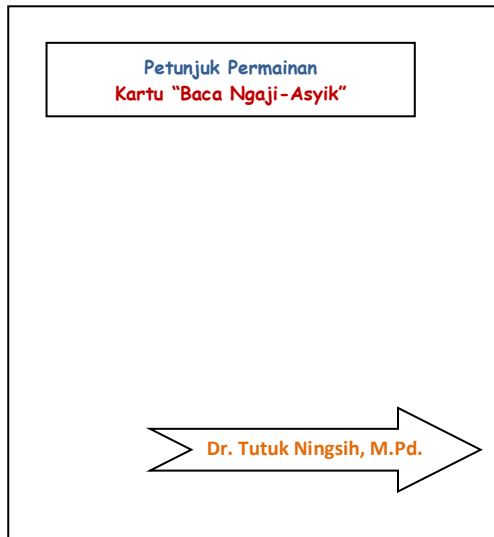
Gambar2  
“Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebelum dipotong

Tutuk Ningsih: Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) “Kartu Baca-Ngaji Asyik”  
 Sebagai Media Belajar Bagi Anak Usia Dini di TK Aisyiyah Kecamatan Sokaraja

ا ب ح	ب ب ح	ا ب ح	ا ب ح
<b>ba-tu</b>	<b>a-bu</b>	<b>ma-lu</b>	<b>ka-mu</b>
ا ب ح	ا ب ح	ا ب ح	ا ب ح
<b>ro-ti</b>	<b>ta-ku</b>	<b>a-mi-na</b>	<b>ba-ru</b>
ا ب ح	ا ب ح	ا ب ح	ا ب ح
<b>sa-tu</b>	<b>ro-da</b>	<b>ma-du</b>	<b>ri-na</b>
ا ب ح	ا ب ح	ا ب ح	ا ب ح
<b>ka-ti</b>	<b>ro-ma</b>	<b>ja-lu</b>	<b>ri-ta</b>
ا ب ح	ا ب ح	ا ب ح	ا ب ح
<b>ka-ri-ma</b>	<b>ba-ju</b>	<b>bu-ku</b>	<b>ja-mu</b>

Gambar 3

Buku Panduan Sebelum di Revisi



2. Produk Permainan “Kartu Baca-Ngaji Asyik” Setelah Revisi

Setelah peneliti mendapat berbagai masukan dari berbagai pihak seperti ahli media dan ahli materi peneliti dengan segera merevisi produk peneliti sesuai dengan masukan-masukan tersebut. Hal ini dimaksudkan agar produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik” yang peneliti kembangkan dapat menjadi lebih baik kualitasnya dibanding sebelum direvisi. Adapun hasil dari revisi produk *Kartu Baca-Ngaji Asyik* ini antara lain:

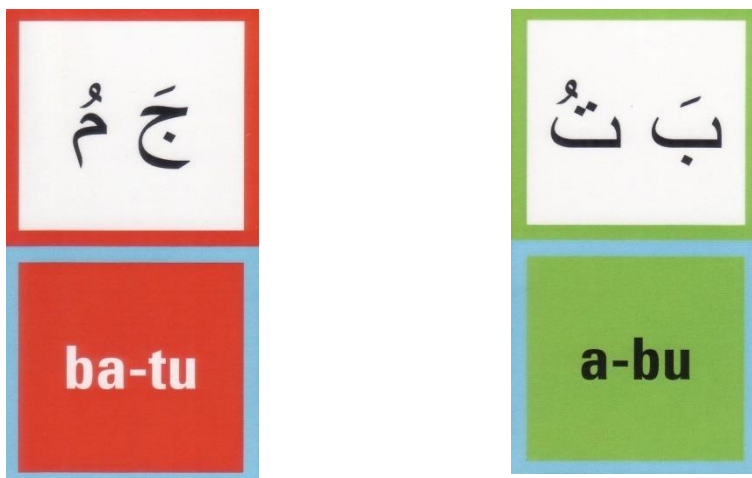
Gambar 4

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” sebelum dipotong

جُم	بَتُّ	أَبُ	مَلُ	بُكُّ
ba-tu	a-bu	ma-lu	ka-mu	ja-mu
كُم	رَتِ	تَهُ	أَمَنَ	كِرِمَ
ro-ti	ta-hu	a-mi-na	ba-ru	ba-ju
بَرُّ	سَتُّ	رَدَ	مَدُّ	بُجُّ
sa-tu	ro-da	ma-du	ri-na	bu-ku
رِنَ	هَتِ	رَمَ	جَلُّ	رِتَ
ha-ti	ro-ma	ja-lu	ri-ta	ka-ri-ma

Gambar 5

“Kartu Baca-Ngaji Asyik” setelah dipotong



Gambar 6

Buku Panduan Permainan Kartu Baca-Ngaji Asyik Setelah di Revisi



## **E. KAJIAN AKHIR PRODUK “KARTU BACA-NGAJI ASYIK”**

### **1. Hasil Produk “Kartu Baca-Ngaji Asyik”**

Berdasarkan deskripsi proses penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan, mulai dari perencanaan, desain, pengembangan, dan sampai pada tahap evaluasi, maka hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

#### *a) Produk yang dihasilkan*

Produk yang dihasilkan yaitu berupa permainan kartu baca-ngaji asyik yang berfungsi sebagai media belajar sekaligus mengaji bagi anak usiadini. Produk ini tidak hanya cocok untuk anak usia dini namun juga cocok untuk segala usia hanya tinggal menyesuaikan materi sesuai dengan level dan tujuan yang ingin dicapai. Kartu baca-ngaji asyik ini terdiri dari 20 kartu. Permainan ini dapat dimainkan berpasangan bahkan bisa juga dimainkan kelompok baik besar maupun kecil. Tinggal menambah jumlah kartu misalnya menjadi 30 atau 50, bebas sesuai dengan keinginan.

Ukuran per kartu adalah 10 Cm x 5 Cm. Permainan kartu baca-ngaji asyik ini selain menyenangkan juga dapat dilakukan sebagai kegiatan untuk menstimulasi kecerdasan jamak anak usia dini. Kecerdasan-kecerdasan tersebut yaitu:

1. Linguistik, antara lain didapat melalui menyampaikan pendapat, bercakap-cakap dengan teman dan guru, membaca tulisan/huruf pada kartu.
2. Logika matematika, menghitung jumlah kartu, menghitung sisa kartu, memahami urutan.
3. Intrapersonal, menghargai keberhasilan orang lain, toleransi, mengikuti tata cara (aturan main), menilai kemampuan diri sendiri, mengendalikan diri, menikmati kebersamaan dengan orang lain
4. Interpersonal, bermain bersama-sama dan berinteraksi, mengenali hak dan menghargai pendapat orang lain
5. Eksistensial/spritual, berkata sopan, bersikap jujur, menghargai hak orang lain.

*b) Hasil Uji Coba Produk*

Hasil uji coba produk pada saat alpha test yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa produk permainan kartu baca-ngaji asyik telah layak dijadikan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal tersebut dibuktikan dengan skor penilaian yang didapatkan dari ahli media mencapai rata-rata 3,6 dan skor penilaian dari ahli materi mencapai 4, 2. Hasil uji coba produk pada uji coba beta test yang dilakukan oleh dua peserta didik menunjukkan bahwa produk permainan kartu baca-ngaji asyik sangat baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme peserta didik ketika bermain dan skor penilaian yang mencapai rata-rata 4, 8.

Hasil evaluasi akhir dengan melibatkan lima pemain/peserta didik diperoleh skor penilaian yang mencapai rata-rata 4, 72. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk permainan kartu baca-ngaji asyik sangat baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini.

*2. Kelebihan Dan Kelemahan Produk Kartu Baca-Ngaji Asyik*

*a. Kelebihan Produk Permainan Kartu Baca-Ngaji Asyik*

- 1) Produk permainan kartu baca-ngaji asyik merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan, sehingga menjadikan anak senang dan suka belajar membaca dan mengaji.
- 2) Konsep dan desain permainan kartu baca-ngaji asyik yang sederhana menjadikannya mudah untuk dikembangkan, diluaskan materinya baik oleh pendidik maupun orangtua
- 3) Dengan kartu baca-ngaji asyik mengaji bukan lagi menjadi kegiatan yang monoton tapi bisa menjadi kegiatan yang menyenangkan.
- 4) Produk permainan kartu baca-ngaji asyik dapat dimainkan berpasangan maupun kelompok baik kecil maupun besar.
- 5) Produk permainan kartu baca-ngaji asyik terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya bagi anak-anak.

- 6) Produk permainan kartu baca-ngaji asyik ukurannya kecil sehingga mudah untuk disimpan, dibawa, dan dapat pula dimainkan diberbagai tempat.
  - 7) Produk permainan kartu baca-ngaji asyik dapat dimainkan oleh siapa saja anak-anak dengan orang dewasa ataupun sesama anak-anak.
- b. Kelemahan Produk Permainan Kartu Baca-Ngaji Asyik
- 1) Produk permainan kartu baca-ngaji asyik ukurannya kecil sehingga jika kurang teliti mudah tercecer dan terselip.
  - 2) Produk permainan kartu baca-ngaji asyik adalah paket kartu jika salah satu kartu hilang dapat menghambat jalannya permainan.
  - 3) Kemenangan dalam permainan kartu baca-ngaji asyik banyak dipengaruhi oleh faktor keberuntungan.

## **F. KESIMPULAN**

Pengembangan permainan kartu baca-ngaji asyik dilakukan dengan tiga tahapan. *Pertama*, tahap perencanaan, pada tahap ini yang peneliti lakukan yaitu meliputi mendefinisikan runag lingkup materi, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, membuat dokumen perencanaan materi, mengumpulkan bahan, dan melakukan curah gagasan. *Kedua*, tahap desain. Pada tahap desain ini setidaknya ada tiga hal yang peneliti laksanakan yaitu meliputi analisis konsep atau ide, menerjemahkan hasil analisis konsep, dan mendeskripsikan desain awal permainan kartu baca-ngaji asyik. Kemudian tahap terakhir atau tahap *ketiga*, tahap pengembangan meliputi menyiapkan gambar dan teks materi, menyiapkan dan mendesain permainan kartu baca-ngaji asyik mencetak (*printout*) hasil desain permainan kartu baca-ngaji asyik dan membuat komponen pendukung yaitu buku panduan permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk permainan kartu baca-ngaji asyik secara umum baik dan layak digunakan sebagai media belajar bagi anak usia dini. Produk

permainan “kartu baca-ngaji asyik yang peneliti kembangkan selain mempunyai banyak kelebihan, namun juga tidak sedikit kelemahannya.

## ENDNOTES

---

<sup>i</sup> Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan anak Usia Tiga, Empat, dan Lima tahun Masuk Sekolah*, diterjemahkan oleh Pius Nasar, (Jakarta: Indeks, 2008), hlm. 353-355

<sup>ii</sup> Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini....* hlm. 355

<sup>iii</sup> Aulia, *Mengajarkan Balita Anda Membaca, Revolusi Cerdas untuk Kemampuan Anak Membaca di Rumah*, (Yogyakarta: Intan Media, 2011), hlm. 21

<sup>iv</sup> Ibid, hlm. 200.

<sup>v</sup> Dwi Prasetyawati D.H., M. Kristanto, & Ratna Wahyu Pusari, “Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)”, *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011*, hlm. 62-63.

<sup>vi</sup> Muhammad Sajirun, *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini*, (Solo: Era Adicitra Intermedia, 2012), hlm. 85

<sup>vii</sup> Ibid.

## DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asnawir dan M. Masyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers.
- Aulia. 2011. *Mengajarkan Balita Anda Membaca, Revolusi Cerdas untuk Kemampuan Anak Membaca di Rumah*. Yogyakarta: Intan Media.
- D.H, Dwi Prasetyawati., Kristanto, M., & Ratna Wahyu Pusari. 2011. Upaya Identifikasi Kreativitas Kader-kader PAUD di Kecamatan Ungaran Melalui Alat Permainan Edukatif (APE)”, *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No. 1, 2011*, hlm. 62-63.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan, Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Fadlillah, Muhammad, 2010. *Desain Pembelajaran PAUD; Tinjauan Teoritik dan Praktik*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012. Fakhruddin, Asef Umar, “*Suksesmenjadi GuruTK-PAUD (Tips, Strategi, dan Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya)*”. Jogjakarta: Bening.
- Fakhruddin, Asef Umar. 2010. “*Sukses Menjadi GuruTK-PAUD (Tips, Strategi, dan*
- Hasan, Maimunah. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini*, cet. Ke-10. Yogyakarta: Diva Press.
- Kaufeldt, Martha. 2009. *Berawal dari Otak, Menata Kelas yang Berfokus pada Pebelajar*, Penerjemah oleh Agnes Sawir. Jakarta: Indeks.



- Margono, S. 1996. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. *Panduan-Panduan Pengembangan Praktisnya*”. Bening: Jogjakarta.
- Partini. 2010. *Pengantar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Grafindo.
- Rasyid, Harun dkk. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gama Media.
- Rosyidi, Abdul Wahab. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Malang: UIN Malang Press.
- Sadiman, Arif S. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sajirun, Muhammad. 2012. *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini*. Solo: Era Adicitra Intermedia.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana Prenada Media.
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara A., 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan anak Usia Tiga, Empat, dan Lima tahun Masuk Sekolah*, diterjemahkan oleh Pius Nasar, Jakarta: Indeks.
- Setyoadi, Purwanto. 2011. *Pengembangan Lagu Model sebagai Media Pendidikan Karakter bagi Anak Usia Dini*, Tesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Shahih Al-Bukhari/Kitab Fadha`il Al-Qur`an/Bab Khairukum Man Ta`allama Al-Qur`an wa `Allamah/hadits nomor 5027.  
\_\_\_\_\_. Hadits nomor 5028.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Tejaningrum, Dhiarti. 2014. *Pengembangan Alat Permainan My Costume Untuk Menstimulasi Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini Autis*, Tesis. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Yamin, Martinis & Sanan, Jamilah Sabri. 2013. *Panduan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Jakarta: Referensi.
- Zaman, Badru dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar*. TKJakarta: Universitas Terbuka.