

Pengembangan APE Jubah Misteri Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Kognitif

Ni Putu Eka Diah Okayanti ^{1,a}, I Made Gede Anadhi ^{2,b}, Ida Bagus Komang Sindu Putra ^{3,c*}

¹ Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

^a diahokayanti2000@gmail.com; ^b anadhi@uhnsugriwa.ac.id; ^{c*} sinduputra85@gmail.com;

ABSTRAK

Received :

July 24, 2023.

Accepted :

Agust 02, 2023.

Published :

Agust 04, 2023.

Kata kunci:

APE Jubah Misteri;

Perkembangan

Kogitif Anak;

Anak Usia 5-6 Tahun;

Kegiatan Permainan disekolah PAUD sangat identik dengan sebuah alat permainan yang dapat mendidik anak. Kurangnya alat perainan yang dapat mendukung pembelajaran menjadi kendala bagi guru-guru di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung. Permainan Jubah Misteri adalah permainan inovatif yang didalamnya menggabungkan antara Ape Jubah Misteri dengan Rainbow Game dan Kotak Misteri. Tujuan dari penelitian ini mengembangkan permainan “Jubah Misteri” sebagai media stimulasi perkembangan kognitif Anak pada Usia 5-6 Tahun di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian pengembangan ADDIE (analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi). Sumber data berasal dari guru dan anak di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung. Dalam penelitian ini data yang diperoleh yaitu secara deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus Content Validity Ratio (CVR). Hasil penelitian dengan CVR dari ahli media diperoleh 0,8 dan nilai CVI sebesar 0,975. Penelitian yang dilakukan yaitu sampai pada validasi ahli, nilai CVR dari ahli materi yaitu sebesar 1 (0,99) dan nilai CVI yaitu sebesar 1 (0,99). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media Jubah Misteri valid serta layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini.

ABSTRACT

Keywords:

Mystery Cloak

APE;

Children's Cognitive

Development;

Children at the Age of

5-6 Years;

Game activities at PAUD schools are synonymous with a game tool that can educate children. The lack of game tools that can support learning is an obstacle for teachers at TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung. The Mystery Cloak Game is an innovative game that combines the Mystery Cloak Ape with the Rainbow Game and the Mystery Box. The purpose of this study was to develop the game "Mystery Cloaks" as a medium for the development of cognitive stimulation for children aged 5-6 years at TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung. The research method used is the ADDIE development research method (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Sources of data come from teachers and children at the Kumara Bhuana Saraswati Kindergarten, Klungkung. In this study, the data obtained were descriptive qualitative and quantitative analysis using the Content Validity Ratio (CVR) formula. The results of research with CVR from media experts obtained 0.8 and a CVI value of 0.975. The research carried out was up to expert validation, the CVR value of the material expert was 1 (0.99) and the CVI value was 1 (0.99). Based on these results, it can be concluded that the Mystery Cloak media is valid and feasible to use and apply in early childhood learning.

PENDAHULUAN

Jubah misteri merupakan permainan yang dimainkan oleh satu orang anak, dimana anak tersebut harus memakai jubah tersebut. Setelah anak memakainya anak tersebut memilih salah satu kantong yang ada di jubah tersebut, dimana didalam kantong tersebut ada sebuah game. Kemudian anak harus memainkan game itu sesuai dengan ketentuan yang sudah anak itu dapatkan dalam jubah itu (sesuai intruksi). Jika anak sudah selesai dan mampu melakukan game itu, maka anak tersebut akan mendapatkan reward. Permainan Jubah Misteri ini merupakan permainan dengan menggunakan APE Jubah Misteri yang digabungkan dengan *rainbow game* dan kotak misteri. Permainan ini berbentuk seperti rompi, dimana jubah dipakai satu anak dan pada jubah terdapat kantong disebelah kanan dan kiri. Setelah itu anak memilih salah satu kantong tersebut dan mengambil sesuatu yang ada di kantong tersebut. Setelah anak mengambil, anak harus melakukan intruksi yang didapatkan dalam kantong tersebut, kemudian memainkan *game* yang anak itu dapatkan. Jika anak mampu dan selesai dalam *game* maka, anak akan mendapatkan reward karena, telah menyelesaikan game. APE (Alat Permainan Edukatif) Jubah Misteri ini tentu sangat layak untuk diterapkan di TK Kumara Bhuna Saraswati Klungkung. Dilihat dari permasalahan yang ada disana jubah misteri ini berguna untuk mengembangkan atau meningkatkan aspek perkembangan kognitif.

Aspek perkembangan kognitif merupakan proses atau kemampuan berpikir anak, dimana dalam aspek ini memunculkan kemampuan dalam menghubungkan, menilai serta mempertimbangkan atau memproses suatu kejadian, informasi serta peristiwa sehingga dapat membandingkan dan memahaminya (Veronica, 2018). Perkembangan kognitif dapat memberikan pengaruh bagi perkembangan mental maupun emosional anak dan keterampilan dalam berbahasa (Bujuri, 2018). Perkembangan kognitif anak usia dini dapat dirangsang dengan bermain, karena bagi anak usia dini bermain itu merupakan hidup dan hidup itu merupakan permainan. Dalam jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) aspek perkembangan kognitif sangatlah penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sebab aspek perkembangan kognitif itu merupakan kemampuan anak dalam berpikir, mengingat dan memproses informasi. Jadi aspek perkembangan kognitif harus dikenal dan diimplementasikan oleh orang tua, guru dan masyarakat luas karena ini akan menjadikan anak menjadi generasi yang aktif, cerdas, unggul dan berkarakter.

Menurut Piaget dalam aspek perkembangan kognitif ada beberapa tahapan yaitu tahap sensori motorik (0-2th), tahap pra operasional (2-7th), tahap operasional konkrit (7-11th) dan tahap operasional formal (11-15th) (Syah, 2013). Berdasarkan hal tersebut cara terbaik untuk menstimulusnya yaitu dengan cara mengajak anak bermain sambil belajar. Kegiatan bermain sambil belajar dapat menghilangkan rasa bosan pada anak-anak jika disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak. Teori perkembangan Piaget sangat berperan untuk menentukan pilihan kegiatan yang akan dilakukan.

Kegiatan Permainan disekolah PAUD sangat identik dengan sebuah alat permainan yang dapat mendidik anak. Semua anak-anak sangat senang bermain, setiap anak suka bermain, karena melalui bermain anak-anak bisa belajar untuk memahami lingkungan disekitarnya. Anak-anak membutuhkan alat permainan sebagai media

penunjang proses bermain. Kurangnya alat permainan yang dapat mendukung pembelajaran menjadi salah satu kendala bagi guru-guru di TK Kumara Bhuna Saraswati Klungkung. Selain itu hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum bisa membedakan angka. Hasil wawancara dengan salah satu guru menyatakan anak-anak menunjukkan sikap kebingungan pada kegiatan pengenalan angka dan menulis angka terbalik seperti contohnya, angka 5 dan 2, angka 6 dan 9, dan angka 3.

Hasil observasi lainnya yang mungkin menjadi kendala adalah cara mengajar guru yang masih monoton. Proses pembelajaran para pendidik di TK masih terjebak pada penerapan proses mengajar yang dilakukan dengan mengulang kegiatan belajar mulai dari awal pembelajaran sampai selesai yang secara monoton saja (Nur et al., 2020). Kemampuan ini dapat dilihat dari seberapa anak mengenal konsep bilangan atau angka. Kejadian ini disebabkan karena kurangnya kegiatan yang bervariasi sehingga anak cepat bosan dan pendidik kesulitan untuk membuat anak tertarik, fokus, serius serta berkonsentrasi saat pembelajaran (Umayah & Khotimah, 2015). Pendidik adalah orang yang berinteraksi langsung dengan anak. Mereka yang menjadi contoh dan memberikan motivasi dan inspirasi bagi anak (Wigati & Wiyani, 2020).

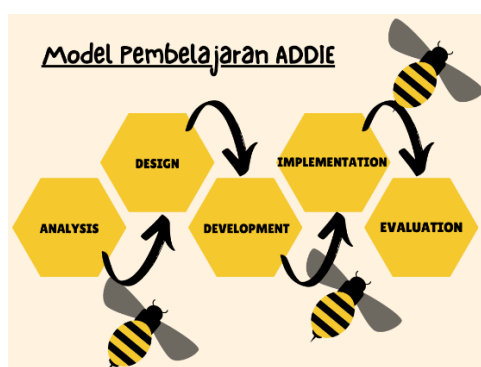
Hal ini dapat disimpulkan perlu dilakukan pengembangan kegiatan pada kegiatan pembelajaran yang ada di TK Kumara Bhuna Saraswati Klungkung melalui kegiatan permainan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Alat bermain merupakan sebuah solusi yang bisa menjadi pelengkap dalam upaya meningkatkan kemampuan aspek perkembangan anak sehingga mampu membentuk anak yang baik dan cerdas melalui kegiatan permainan. Maka sebab itu penelitian pengembangan APE Jubah Misteri Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak penting untuk dilakukan.

Hasil penelitian sebelumnya (I Made Lestiawati & dkk, 2023) menemukan bahwa permainan perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lingkungan yang dapat menciptakan keharmonisan serta keseimbangan melalui permainan. Hasil penelitian (Rahma, 2017) mengemukakan bahwa Bermain memakai alat permainan itu dapat memenuhi berbagai aspek pada anak. Hasil penelitian (Fitriana, 2022) menjelaskan bahwa APE bagi anak merupakan alat permainan yang digunakan guna menstimulasi kemampuan anak. Hasil penelitian (Prabandari, 2019) menjelaskan Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan serta merupakan konsep belajar dalam memahami sesuatu yang ada di lingkungan terdekatnya. Hasil penelitian (Hayati & Putro, 2021) menjelaskan bahwa permainan itu digunakan anak untuk bermain dimana harusnya berbentuk secara real atau nyata, karena itu bisa menstimulasi perkembangan anak. Berdasarkan beberapa penelitian tersebut penelitian pengembangan APE Jubah Misteri Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak ini merupakan inovasi baru yang dilakukan terutama pada APE yang akan dikembangkan yaitu Jubah Misteri yang digunakan untuk mengembangkan aspek kognitif anak tapi disesuaikan dengan kebutuhan pada anak usia 5-6 tahun.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengembangan media ini yaitu ADDIE. Model ADDIE ini merupakan salah satu model pembelajaran sistematis (Tegeh & Kirna, 2013). Pengembangan desain pembelajaran dapat dilakukan menggunakan berbagai pilihan model sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Rohaeni, 2020).

Tahapan ADDIE merupakan tahapan yang sistematis serta produknya memenuhi standar dalam pengujian pengembangan produk yang diuji (Sugihartini & Yudiana, 2018). Model ADDIE ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam suatu kegiatan pembelajaran, contohnya yaitu media pembelajaran. Sumber data adalah guru dan anak-anak usia dini di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung. Teknik pengumpulan data melalui obserasi dan wawancara. Analisis data dengan beberapa tahapan antara lain , analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik anak, yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif dengan menggunakan rumus validasi isi Lawshe yaitu Content Validity Ratio (CVR).



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

APE Jubah Misteri

Kegiatan bermain tentu akan lebih menggemirakan bagi anak-anak jika dilengkapi suatu alat permainan. APE merupakan alat untuk merangsang kegiatan melalui bermain yang dapat menstimulus pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat permainan edukatif (APE) untuk anak pada umumnya dapat dibagi menjadi dua, yaitu permainan aktif dan permainan pasif (Khobir, 2009). APE merujuk pada benda yang difungsikan, dimana APE dibedakan menjadi Alat Permainan dan Alat Peraga. Alat permainan adalah alat untuk bermain dan mempunyai macam sifat, contohnya merangkai, membentuk, mengelompokkan. Sedangkan alat peraga adalah sarana prasarana yang digunakan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih jelas (Hasanah, 2019). Banyak jenis APE yang bisa digunakan dalam menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak seperti, balok, puel angka, kartu huruf, kartu angka, kotak ajaib, dan lainnya.

APE Jubah Misteri ini merupakan permainan yang berbentuk seperti rompi dan dilengkapi kantong pada sisi sebelah kanan dan kiri. Jubah misteri ini adalah permainan yang dimainkan oleh satu orang anak. APE jubah misteri ini terdiri dari dua *game* yaitu *Rainbow game* dan Kotak Misteri. Pewarnaan dalam *rainbow game* yaitu warna warni dan cara memainkannya yaitu mengurutkan angka dari angka 1 sampai angka 10 dimana dalam angka tersebut berwarna warni, sedang kotak misteri berwarna coklat dan cara memainkannya yaitu dengan melempar bola berwarna dimana bola tersebut harus masuk kesalah satu lubang yang ada dikotak misteri itu. Bentuk *rainbow game* dan kotak misteri berbentuk persegi panjang.

Permainan “jubah misteri” adalah permainan dengan menggunakan APE “jubah” yang dimodifikasi dan dikolaborasi dengan kegiatan yang berhubungan dengan aspek perkembangan kognitif. Jubah misteri didesain agar menjadi APE yang fleksibel dan dapat digunakan untuk membantu pembelajaran aspek kognitif anak. Melalui jubah misteri ini peran guru sebagai pendamping anak dalam lingkungan sekolah menjadi lebih optimal sehingga melalui APE Jubah Misteri ini potensi anak menjadi muncul.

Permainan jubah misteri ini dikembangkan untuk menguatkan konsep yang telah ditanamkan oleh pendidik secara lisan. Dalam pembelajaran anak usia dini yang dilakukan dengan permainan jubah misteri ini membantu guru atau pendidik untuk dapat mempresentasikan materinya dengan cara yang menyenangkan sehingga anak nyaman dalam belajar. Anak akan belajar dengan sangat baik apabila dalam pembelajaran itu sudah dijabarkan atau disajikan dengan cara yang sangat tepat, sehingga ini sangat berpengaruh bagi kemajuan belajar anak. Anak menjadi mampu memahami setiap kegiatan atau aktivitas yang diberikan melalui kegiatan yang menarik dan unik dengan contoh yang sangat nyata dan benar. Sehingga anak akan dapat menguasai atau memahami setiap pembelajaran itu melalui permainan atau kegiatan yang dapat merangsang kemampuan dan perkembangan anak.

Permainan Jubah Misteri dilengkapi dengan panduan dan aturan main yang disampaikan oleh guru sebagai proses permainannya. Aturan main dari APE Jubah Misteri ini adalah; 1) anak tersebut memakai jubah tersebut. 2). Anak memilih salah satu kantong yang ada dijubah tersebut, dimana didalam kantong tersebut ada sebuah game, 3). anak memainkan game itu sesuai dengan intruksi itu dapatkan dalam jubah. 4). Jika anak sudah selesai dan mampu melakukan game itu , maka anak tersebut akan mendapatkan reward.

Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif adalah kemampuan atau proses dalam mengingat serta mengambil keputusan dalam permasalahan, masing-masing anak mempunyai perkembangan yang berbeda-beda. Secara kognitif anak berkembang serta paham tentang sekolah dari hubungan mereka dengan lingkungan sekitar (Karunia & Suprihati, 2021). Kognitif adalah kemampuan yang berhubungan sangat erat dengan pengetahuan yang didapatkan dari individu dan dari cara berpikir individu dalam suatu kejadian (Pertiwi et al., 2018). Menurut (Novitasari & Fauziddin, 2021) Perkembangan adalah sebuah proses peningkatan kemampuan dalam perkembangan anak.

Upaya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak, sebagai pendidik harus mempunyai banyak cara, metode dan inovasi terbaru yang dapat mendukung berjalannya proses perkembangan kognitif anak (Dhiu & Ngura, 2023). Menurut pendapat Piaget, anak itu lahir dengan beberapa tahap sensorimotor, yang memberikan kerangka bagi interaksi awal anak dengan sekitarnya (Ibda, 2015). Berbagai teori sudah tahu bagaimana perkembangan kognitif yang muncul, contohnya teori yang berpendapat bahwa perkembangan itu merupakan kemampuan kognisi seseorang yang berkembang sesuai tahapannya masing-masing dan mempunyai karakter tertentu (Dialektika & Pgsd, 2016). Pada pengembangan alat permainan ini yang menjadi fokus adalah aspek pengembangan kognitif pada konsep pengenalan angka.

Anak Usia 5-6 Tahun

Menurut (Maryatun, 2016) usia AUD adalah usia yang tepat untuk memberikan berbagai konsep sebagai bekal. AUD yaitu masa pertumbuhan yang tepat untuk memberikan pondasi menstimulus perkembangan anak seperti, nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, motorik, dan sosial emosional (Anida & Eliza, 2020). Anak usia 5 – 6 tahun adalah masa kepekaan pada anak, dimana anak mulai untuk menerima berbagai perkembangan. Masa peka ini merupakan masa pematangan fungsi fisik serta psikologis yang mampu merespon serta menstimulasi yang didapatkan dilingkungan. Pada Masa ini juga masa untuk lebih mengembangkan serta meningkatkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai – nilai agama. Maka di usia AUD anak sangat memerlukan pendidikan yang dilakukan dengan baik dan tepat. Kunci penting keberhasilan stimulasi yang dilakukan pada anak usia dini adalah tersedianya layanan pendidikan yang tepat pada setiap fase tumbuh

kembangnya.

Selain itu pemampuan sumber daya dalam lembaga pendidikan menjadi hal yang berperan dalam prosesnya. Pendidikan juga merupakan sesuatu yang harus dipahami pendidik dimana didalamnya ada sebuah proses pembelajaran (Etivali & Kurnia, 2019). Sehingga pendidik perlu mengingat dan memahami bahwa pada usia ini merupakan usia emas anak. PAUD yaitu usia emas guna meningkatkan tujuan aspek tumbuh kembang anak (Huliyah, 2016). Tujuan pendidikan anak usia dini ini adalah untuk memenuhi kebutuhan dalam perkembangan anak serta memberikan berbagai pengalaman dalam kegiatan belajar maupun bermain sehingga bisa merangsang anak dalam bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Pertiwi, 2018). Pada usia inilah pertumbuhan fisik serta perkembangan mental anak akan berkembang dengan pesat (Amelia, 2020). Maka sebab itu memberi kegiatan kepada anak itu diberikan semenjak anak masih usia dini (Debeturu & Wijayaningsih, 2019). PAUD adalah pemberian pembelajaran atau pendidikan yang mendasar (Fatimah Zahro, 2015).

Pengembangan APE Jubah Misteri Sebagai Menstimulasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak

Sesuai dengan metode penelitian pengembangan ADDIE, diawali dengan Tahap analisis yang merupakan tahapan pertama pada penelitian pengembangan, Ada tiga hal yang harus dianalisis secara mendalam yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik anak.

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kebutuhan di sekolah. Oleh karena itu, tahapan ini dilakukan dengan observasi dan wawancara bersama dengan guru dan kepala sekolah di sekolah. Hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di sekolah, bahwa banyak anak yang masih kurang dalam pemahaman tentang angka. Dimana anak-anak masih bingung dan belum bisa membedakannya. Berdasarkan pada permasalahan tersebut maka diperlukannya pengembangan Permainan yang dimodifikasi sehingga perlu adanya Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai salah satu permainan yang mendukung stimulasi perkembangan kognitif anak yang tentunya mudah di pahami oleh anak usia dini melalui permainan yang menyenangkan dan unik.

Table 1. Instrumen Hasil Analisis Kebutuhan TK Kumara Bhuna Saraswati Klungkung

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana proses pembelajaran di TK Kumara Bhuna Saraswati Klungkung, apakah ada permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran?	Proses pembelajaran di TK Kumara Bhuna Saraswati Klungkung sudah sesuai ,hanya saja masih ada anak yang masih kurang fokus dalam pembelajaran dan masih ada anak yang belum bisa membedakan beberapa angka dimana mereka masih kebingungan dalam memahaminya.
2.	Apa di TK Kumara Bhuna Saraswati Klungkung perlu media pembelajaran atau APE yang dapat mengatasi permasalahan yang ada di dalam pembelajaran?	Tentu saja sangat perlu karena, kita disini masih kurangnya kreatifitas pendidik dalam mengatasi hal yang terjadi. Sebab pendidik di TK ini beberapa sudah tua dan pendidikan yang masih muda hanya ada satu dan yang bisa IT hanya satu. Maka sebab itulah kami memerlukan media yang bisa mengembangkan perkembangan kognitif anak melalui media yang unit dan tidak membosankan bagi anak didik kami.

2. Analisis Kurikulum

Tahap kedua yaitu analisis kurikulum dimana tahap ini sangat penting dilakukan untuk penyesuaian standar tingkat pencapaian anak berdasarkan kebutuhannya. Kurikulum yang digunakan berdasarkan pada kurikulum 2013 pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak sesuai dengan usianya. Alat permainan Jubah Misteri dikembangkan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang

dilakukan oleh peneliti. Hal ini bertujuan supaya permainan yang dikembangkan itu sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun di TK Kumara Bhuna Saraswati Klungkung.

Adapun aspek kognitif yang dikembangkan berdasarkan STTP usia 5-6 K13 pada perkembangan kognitif yaitu meliputi ; memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan sikap kreatif, mengetahui cara memecahkan masalah dan menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif, mengenal benda-benda disekitarnya, menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenal, mengenal lingkungan lingkungan sosial, dan menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial.

Table 1. Instrumen Hasil Analisis Kurikulum TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung?	Kurikulum yang diterapkan di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung yaitu masih Kurikulum K13
2.	Aspek apa saja yang dikembangkan dalam kurikulum di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung?	Aspek yang dikembangkan dalam kurikulum di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung yaitu ada 6 aspek perkembangan antara lain yaitu aspek fisik dan motorik, aspek kognitif, aspek sosial dan emosional, aspek bahasa, aspek seni, dan aspek nilai agama dan moral.
3.	Bagaimana penerapan pembelajaran di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung, apakah sesuai dengan kurikulum yang diterapkan?	Pembelajaran yang diterapkan di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung sesuai dengan kurikulum K13.
4.	Apakah Media atau APE yang ada di TK sesuai dengan kurikulum yang diterapkan?	APE yang ada di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung sudah sangat lengkap bahkan fasilitasnya sudah sangat cukup. Tetapi guru masih kurang kreatif dalam memakainya bahkan ada beberapa APE yang ada disana tidak dimanfaatkan.

3. Analisis Karakteristik Anak

Berdasarkan kurikulum yang diterapkan di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung mengusung nilai-nilai agama dan kearifan lokal budaya sebagai dasar untuk mengembangkan karakter anak. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan antara lain: Cinta terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Kepemimpinan, jujur, kreatif, dan inovatif, disiplin, toleransi dan cinta damai, percaya diri, tolong menolong, kerjadian, dan gotong royong, hormat dan sopan santun, tanggungjawab, rendah hati, dan peduli lingkungan. Pada tahap Analisis karakteristik anak usia dini dilakukan untuk menyesuaikan tingkat perkembangan anak serta sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan tempat tinggal anak-anak. Pada pengembangan permainan Jubah Misteri dalam peningkatan aspek perkembangan kognitif disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun pada aspek perkembangan kognitif yang dikembangkan di TK Kumara Bhuana Saraswati.

Permainan ini dikemas dengan detail serta menyeluruh bagi perkembangan kognitif anak, sehingga memudahkan guru untuk mengarahkan anak-anak dalam proses permainannya, tampilan APE yang menarik akan mempermudah anak dalam memahami pesan yang terkandung dalam permainan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun.

Tahap Perancangan (Design)

Selanjutnya adalah tahap perancangan (design). Setelah melakukan beberapa tahapan analisis di atas. Maka dapat saya uraikan tahapan merancang APE Jubah Misteri untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif.

1. Desain Media (Alat Permainan Edukatif)



Gambar 2. APE Jubah Misteri

Desain permainan yang digunakan dalam jubah misteri yaitu dengan ukuran tubuh anak umur 5-6 tahun yang dimana konsepnya yaitu dua warna. Dibagian kiri itu berwarna pink dan bagian kanan berwarna hijau dan tidak lupa juga dibagian tepi leher dan tangan itu ada variasi warna supaya tidak terlalu polos, serta dibagian bawah ada hiasan dan ada juga kancing baju dibagian tengah dengan warna yang berbeda-beda. Bahan yang digunakan yaitu kain yang satin dengan warna yang memiliki warna mencolok sehingga menarik bagi anak.

Permainan Jubah Misteri merupakan APE atau permainan yang dimodifikasi dengan menggabungkan dengan permainan. Dalam jubah misteri merupakan gabungan dua gradasi warna yang dimana terdapat dua kantong yaitu dibagian kanan dan kiri. Didalam kantong tersebut ada permainan dimana permainan itu adalah *rainbow game* dan kotak misteri. Kedua permainan itulah yang akan melatih serta meningkatkan aspek perkembangan kognitif dan dalam permainan itu juga melatih dan meningkatkan semua aspek. APE Jubah Misteri dilengkapi dengan buku panduan yang nantinya dapat digunakan oleh guru dalam memandu aktifitas bermain anak-anak.



Gambar 3. Rainbow Game



Gambar 4. Kotak Misteri



Gambar 5. Buku Panduan Penggunaan Jubah Misteri

Tahap Pengembangan (Development)

Tahapan pengembangan (development) dimana pada tahap ini akan menjelaskan tentang pengembangan produk yang didesain, berikut tahapannya:

1. Pengumpulan Data dari Berbagai Sumber

Sebelum tahap pengembangan dilakukan peneliti harus melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber untuk menyempurnakan desain yang dibuat dan dikembangkan sesuai dengan apa yang diperlukan di sekolah tersebut. Dalam pengumpulan data dari berbagai sumber peneliti melakukan observasi awal serta wawancara kepala sekolah serta guru di sekolah yang diteliti.



Gambar 6. Dokumentasi hasil wawancara bersama kepala sekolah dan guru TK Kumara Bhwana Saraswati Klungkung

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara, ada beberapa hal yang menjadi tambahan dalam pengembangan produk yang dibuat adalah dari peningkatan aspek perkembangan kognitif melalui permainan Game, dimana diharapkan pengembangan produk yang dibuat dapat menyesuaikan dengan karakteristik anak melalui media/alat permainan edukatif (APE).

2. Pembuatan Ilustrasi Gambar

Dalam pengembangan produk permainan jubah misteri ini dilengkapi dengan game atau permainan yang berisi gambar sesuai dengan konsep perkembangan kognitif, serta permainan atau game yang ada dalam permainan jubah misteri ini juga akan menjadi pendalaman materi pada anak dan secara tidak langsung anak akan memahaminya melalui permainan tersebut.



Gambar 7. Rainbow Game



Gambar 8. Kotak Misteri

3. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini yaitu Guru TK di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung yaitu Dra. Ni Made Murahni, Ni Luh Gede Adriyanawati, S.Pd.AUD dan Ni Ketut Sri Osa Kartini, S.Sn. Data validasi ahli materi didapatkan berdasarkan pada hasil simulasi produk yang dibawa, kemudian diberikan instrument yang telah di uji validitasnya, kemudian guru memberikan penilaian setuju dan tidak setuju pada setiap pernyataan yang ada dari aspek Isi materi, Desain dan pembelajaran serta buku panduan. Berdasarkan pada hasil validasi ahli materi tersebut data yang didapatkan lalu di proses serta di olah secara kuantitatif dengan cara

menggunakan metode analisis Content Validity Ratio (CVR) (Fitriani & Krisnawati, 2019). CVR adalah suatu pendekatan validitas isi yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana kesesuaian item dengan domain yang diukur melalui komentar para ahli dan validator.

Hasil yang diperoleh berdasarkan data dari lima validator sebesar 1 (0,99) dengan nilai CVI 1 (0,99), artinya bahwa semua butir pernyataan di nyatakan setuju dengan nilai CVI baik, selanjutnya pada bagian akhir instrument validator juga memberikan sebuah catatan yang menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan sesuai dengan materi yang ada di TK Kumara Bhuana Saraswati Klungkung pada anak usia 5-6 tahun dan kesesuaian ini juga didukung oleh STPP kognitif anak usia 5-6 tahun.

4. Validasi Ahli Media (APE Jubah Misteri)

Validasi ahli media juga dilakukan dua validator yaitu 2 orang Dosen Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar yaitu Dr. I Wayan Suyanta, SE.,M.Si, dan I Gusti Lanang Agung Wiranata, S.Pd.,M.Pd. Data ini diperoleh melalui produk yang ditampilkan dan kemudian diberikan instrument dengan pernyataan setuju dan tidak setuju yang terdiri dari aspek Desain, Pewarnaan dan Grafis serta Tampilan Buku Panduan.

Berdasarkan hasil validasi ahli media Jubah Misteri, pada bagian akhir instrument juga terdapat catatan yang menjadi perhatian peneliti disini adalah pada bagian pewarnaan jubah dan game kotak misteri, dimana dibagian jubah diharapkan untuk memakai empat dimensi warna dan dibagian game kotak misteri diharapkan untuk memberikan kesan warna yang berbeda-beda pada setiap kotak. Selebihnya validator menanggapi dengan baik media dengan tampilan yang sesuai dan menarik dengan karakteristik anak usia 5-6 tahun.

Revisi Produk

1. Revisi Produk dari Ahli Materi

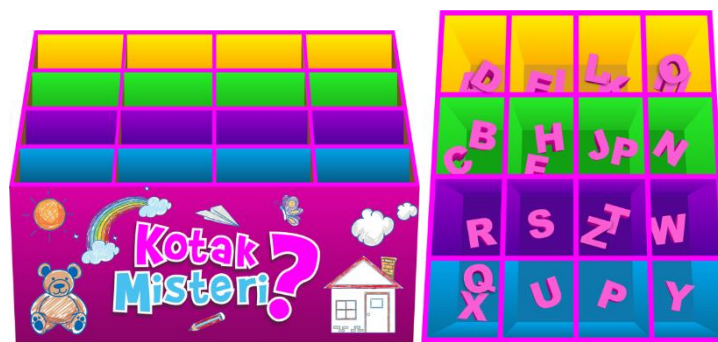
Pada bagian ini, tidak ada perbaikan di bidang revisi produk, masukan yang diberikan terhadap materi yang di sampaikan pada produk telah sesuai dengan STTPA kognitif anak, dan materi berbasis kognitif ini sangat dibutuhkan oleh Guru untuk melakukan kegiatannya setiap hari dan produk ini dikembangkan oleh peneliti serta sangat mendukung dan menambah ketersediaan media (APE) yang dapat mengangkat materi tentang kognitif.

2. Revisi Produk dari Ahli Media

Revisi Produk pada bagian ahli media ini dilakukan validasi serta evaluasi melalui saran maka Adapun revisi pada bagian media jubah misteri ini dengan penambahan warna pada bagian jubah diaman yang awalnya hanya 2 dimensi menjadi 4 dimensi dan dimana di agian belakang ditambahkan tulisan medianya, serta penambahan warna pada bagian game kotak misteri dimana setiap kotak diberikan warna yang berbeda.



Gambar 9. Revisi Produk APE Jubah Misteri



Gambar 10. Revisi Produk Game Kotak Misteri

Berdasarkan revisi yang didapat yaitu dimana kurangnya pewarnaan yang kurang menarik bagi anak, oleh sebab itulah uji ahli memberikan catatan dimana di bagian jubah misteri ditambahkan lagi warnanya dari yang hanya dua warna di motifikasi lagi menjadi 4 warna dengan tambahan tulisan “jubah misteri” dibagian belakang. Sedangkan dibagian permainan yaitu kotak misteri ditambahkan variasi warna yang lebih menarik disetiap lubang yang ada didalam kotak misteri itu.

KESIMPULAN

Pengembangan Permainan Jubah Misteri yang dilakukan untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak ini dilakukan peneliti berdasarkan perkembangan dengan model ADDIE. Adapun tahapan dalam model ADDIE ini yaitu tahap analysis, design, development, implementation dan evaluation. Dalam penelitian ini dibatasi pada tahapan uji coba produk yang dibuat dan hanya lima ahli media dan lima ahli materi saja. Dalam penelitian ini ada beberapa tahapan yaitu Tahap analisis dilakukan secara mendalam yaitu melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. Dan kemudian tahap perancangan (design) ini dilakukan dengan cara menentukan bentuk atau desain alat permainan edukatif. Selanjutnya yaitu tahap pengembangan (development) ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data observasi serta wawancara dari berbagai sumber sertadalam pembuatan alat permainan edukatif (APE) yaitu Jubah Misteri yang dimana digunakan dalam meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak. Terakhir yaitu dilakukan tahap uji validitas dengan lima ahli media (APE) dan lima ahli materi. Hasil penelitian

dengan CVR ahli media diperoleh 0,8 serta nilai CVI yaitu 0,975. Kemudian nilai CVR ahli materi yaitu 1 (0,99) serta nilai CVI yaitu 1 (0,99). Jadi berdasarkan hasil penilaian itu maka bisa dikatakan media Jubah Misteri valid serta layak untuk digunakan serta diterapkan kedalam kegiatan pembelajaran anak usia dini.

REFERENSI

- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. IX(1), 37–50.
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Etivali, A. U. Al, & Kurnia, A. M. B. (2019). Pendidikan pada anak usia dini. *Jurnal Penelitian Medan Agama*, 10(2), 212–236.
- Fatimah Zahro, I. (2015). Penilaian dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 1(1), 92–111. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/95>
- Fitriana, D. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>
- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). *Bermain dan permainan anak usia dini*. 4.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Forum Tarbiyah*, 7(2), 195–208. <http://repository.iainpekalongan.ac.id/id/eprint/3>
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86–100. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.4883>
- Potensia, J. I. (2023). *Accepted: January 25*. 8(1), 35–48.
- Prabandari, I. R. (2019). *Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain kooperatif*. 1(2).
- Rahma, D. (2017). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mendukung Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Al Fikri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(10), 212143.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>

- Syah, M., Rosdakarya, R., Sumantri, M., & Didik, P. P. (2013). *No Title*. 6(1), 89–99.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Teologi dan Pendidikan Kristen, J., Perkembangan Kognitif Pada Anak Berkat Karunia Zega Mahasiswa Prodi PAK Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara, P., & suprihati Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara, W. (2021). Veritas Lux Mea (print) Diterbitkan oleh: Sekolah Tinggi Teologi Kanaan Nusantara. *Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 17–24.
- Umayah, & Khotimah, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Congklak Pada Kelompok a. *PAUD Teratai*, 4(2), 1–6. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11390>
- Veronica, N. (2018). Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1939>
- Wigati, M., & Wiyani, N. A. (2020). Kreativitas Guru Dalam Membuat Alat Permainan Edukatif Dari Barang Bekas. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 43. <https://doi.org/10.32678/as-sibyan.v5i1.2700>