

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR NAGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

Hesti¹, Bagus Ardi Saputro², Joko Sulianto³

PAUD Pos Paud Pekalongan¹, Universitas PGRI Semarang

e-mail¹: hestisubiyanto@gmail.com , e-mail²: bagusardi@upgris.ac.id , e-mail 3:
jokosulianto@upgris.ac.id

ABSTRAK

Bermain merupakan permainan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan semua aspek perkembangan anak karena dengan bermain dapat belajar menjadi pemimpin, komunikasi, mengeluarkan pendapat. Permainan dibuat untuk menghilangkan rasa bosan. Namun, untuk permainan tradisional memiliki nilai lebih lainnya, seperti membangun rasa percaya diri, melatih konsentrasi dan ketangkasan anggota badan, menyambung persahabatan, mengajari cara bekerja sama dengan orang lain, dan mengubah hal-hal sederhana menjadi hal yang menyenangkan. Tujuan penelitian: 1). Menguji kevalidan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. 2). Menguji kepraktisan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. 3). Menguji keefektifan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Metode Borg and Gall (1983:772), mengatakan : Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan ini, mengujinya di lapangan di tempat yang nantinya akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap pengujian yang diajukan. Dalam program R&D yang lebih ketat, siklus ini diulang sampai data uji lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan yang ditetapkan secara perilaku. Hasil penelitian menggunakan anak usia 4 – 5 tahun tentang kemampuan bahasa anak usia dini, yang terdiri dari: 1). Aspek memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) dengan indikator: anak menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas. 2). Aspek memahami bahasa ekspresif dengan indikator menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan teman atau orang dewasa guna menyatakan apa yang dilihat dan dirasa. 3). Aspek keaksaraan awal melalui bermain dengan indikator menulis huruf yang dicontohkan, saran guru untuk memanfaatkan berbagai sumber belajar yang ada di sekitar anak. Tetapi dalam pelaksanaannya guru perlu mendampingi anak karena bagi anak usia dini guru merupakan model utama pembelajaran selain orang tua.

Kata Kunci: Bermain, Tradisional, Bahasa

PENDAHULUAN

Pengembangan merupakan upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing dan mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri, untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi mandiri (Iskandar Wiryokusumo dalam Afrilianasari: 2014).

Permainan atau *game* adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu (Sudirman, 1993: 75). Bermain merupakan permainan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan semua aspek perkembangan anak karena dengan bermain dapat belajar menjadi pemimpin, komunikasi, mengeluarkan pendapat. Permainan dibuat untuk menghilangkan rasa bosan. Namun, untuk permainan tradisional memiliki nilai lebih lainnya, seperti membangun rasa percaya diri, melatih konsentrasi dan ketangkasan anggota badan, menyambung persahabatan, mengajari cara bekerja sama dengan orang lain, dan mengubah hal-hal sederhana menjadi hal yang menyenangkan.

Fungsi bahasa yaitu sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain (Susanto, 2016). Bahasa reseptif pada anak, tercantum dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 dalam Lampiran I ada beberapa perkembangan yaitu: memahami perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, senang dan menghargai bacaan.

PAUD merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi (Saleh & Sugito, 2015: hal. 86).

Berdasarkan pengamatan saat pembelajaran pada anak usia dini yang perlu variasi, berkreasi dan tidak membosankan, baik bagi guru sebagai pengajar atau pendidik dan anak didik yang membutuhkan suasana yang baru serta menyenangkan. Orang tua juga merasa senang dengan kemajuan anak yang sudah bersekolah di PAUD. serta kendala atau problem di PAUD, seperti yang di sampaikan Suyanto, (2005:241-243) diantaranya: 1). Ekonomi yang lemah, 2). Kualitas asuhan rendah, 3). Program intervensi orang tua yang rendah, 4). Kualitas lembaga atau sekolah yang rendah, 5). Kuantitas PAUD yang masih kurang, dan 6). Kualitas pendidik atau guru PAUD masih rendah.

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuannya adalah:

1. Menguji kevalidan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.
2. Menguji kepraktisan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.
3. Menguji keefektifan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

METODE

Dalam penelitian pengembangan digunakan metode penelitian *research and development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian *research and development (R&D)* atau penelitian riset dan pengembangan (litbang).

Borg and Gall (1983:772), mengatakan : Penelitian dan Pengembangan Pendidikan (R&D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R&D, yang terdiri dari mempelajari temuan-temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan ini, mengujinya di lapangan di tempat yang nantinya akan digunakan, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada tahap pengujian yang diajukan. Dalam program R&D yang lebih ketat, siklus ini diulang sampai data uji lapangan menunjukkan bahwa produk memenuhi tujuan yang ditetapkan secara perilaku.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian kelayakan media video permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini dan validator yang meliputi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, serta lembar uji penggunaan media oleh guru dan siswa. Instrumen penilaian untuk ahli media dikembangkan sesuai dengan penyusunan unsur-unsur visual dalam media pembelajaran yang baik menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 20). Instrumen penelitian berupa lembar uji penggunaan media oleh siswa dan guru. Pengembangan permainan ular naga menggunakan beberapa instrument pengumpul data, penelitian ini menggunakan tiga tehnik pengumpulan data, yaitu: 1). **Observasi** yang berarti (lin & Tristiadi, 2004)

Pengamatan bertujuan untuk mendapat data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman atau sebagai alat *re-checking* (pemeriksaan ulang) atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Observasi diarahkan pada kegiatan memperhatikan secara akurat, mencatat fenomena yang muncul, dan mempertimbangkan hubungan antar aspek dalam fenomena tersebut. Observasi digunakan untuk mengamati suasana, ditujukan kepada hubungan fungsional dan sosial. Observasi dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu: a). Tahap deskriptif, peneliti melakukan penjelajahan umum dan menyeluruh, melakukan deskripsi terhadap semua yang dilihat, dirasa dan didengar. Semua data direkam, oleh karena itu hasil dari observasi disimpulkan dalam keadaan yang belum rata. b). Tahap terfokus, peneliti melakukan observasi yang dipersempit untuk difokuskan pada aspek tertentu, data yang berhubungan dengan efektifitas kepemimpinan kepala sekolah mulai di observasi pada tahap ini. c). Tahap terseleksi, peneliti menguraikan fokus yang ditemukan, sehingga data akan lebih terperinci. Dengan melakukan analisis komponensial terhadap fokus, maka pada tahap ini peneliti telah menemukan karakteristik dan kesamaan antar kategori serta menemukan hubungan antara satu kategori dengan kategori yang lain. Observasi juga dilakukan untuk menentukan uji coba skala kecil maupun skala besar yang akan dijadikan subyek penelitian.

Tabel: Lembar Observasi Analisis Kebutuhan Media Permainan

Hesti, Bagus Ardi Saputro, Joko Sulianto, Pengembangan Permainan Ular Naga Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

No	Kategori	Ya	Tidak
1.	Apakah anak didik antusias mengikuti permainan?		
2.	Apakah permainan selama ini menggunakan media?		
3	Apakah media yang digunakan adalah media video, lagu dan musik?		
4	Apakah media video, lagu dan musik yang digunakan dibuat sendiri oleh guru?		
5.	Apakah media video, lagu dan musik dapat digunakan sebagai media pembelajaran bermain?		
6.	Apakah dalam pembelajaran bermain sebagian besar menggunakan media yang berasal dari alam atau lingkungan?		
7.	Apakah media yang digunakan dapat memotivasi siswa dalam belajar		
8.	Apakah siswa antusias jika dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media?		
9.	Apakah media yang digunakan dalam pembelajaran bermain memudahkan anak didik untuk belajar?		
10.	Apakah media yang digunakan memudahkan interaksi antar guru dengan peserta didik?		

2). Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara, digunakan sebagai tehnik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus di teliti. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara semi terstruktur termasuk dalam *in-depth interview* (wawancara mendalam). Wawancara (Hadi dalam Iin & Tristiadi, 2004) merupakan metode pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis, dan berlandaskan pada tujuan penyelidikan. Wawancara dapat digunakan sebagai pelengkap metode pengukuran lain. Wawancara dan observasi dapat digunakan sebagai metode mandiri, jika metode pengukuran yang lain tidak mungkin digunakan.

Wawancara dalam penelitian ini kami bersama guru atau pendidik dan anak atau siswa di Pos Paud Insan Harapan Tirto Kota Pekalongan. Wawancara berisikan pertanyaan mengenai kesulitan guru yang dirasakan dalam proses pembelajaran. Dibawah ini lembar analisis wawancara tentang kebutuhan sumber/media pembelajaran.

Tabel: Lembar Wawancara Analisis Kebutuhan Sumber atau Media Pembelajaran

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
----	------------	---------

1.	Sejak kapan pembelajaran bermain sambil belajar dilaksanakan di lembaga ini?	
2.	Bagaimana jalannya pembelajaran bermain sambil belajar di lembaga ini?	
3.	Apa yang menjadikan kesulitan Ibu selama mengajar di kelas atau kelompok?	
4.	Pada materi apa yang biasanya peserta didik merasa kesulitan untuk bermain sambil belajar?	
5.	Adakah faktor yang mendukung atau yang menghambat peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran bermain sambil belajar?	
6.	Apa yang sudah Ibu lakukan untuk meningkatkan hasil belajar anak didik?	
7.	Bentuk media apa yang Ibu gunakan dalam mengajar bermain sambil belajar?	
8.	Menurut Ibu apa saja manfaat menggunakan media video, musik dan lagu dalam permainan ular naga?	
9.	Bagaimana harapan Ibu mengenai kriteria sumber belajar atau media yang cocok untuk pembelajaran bermain sambil belajar?	
10.	Apakah Ibu pernah menggunakan media video, music dan lagu pada saat proses pembelajaran?	

3. Dokumentasi meliputi pengumpulan data, berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental seseorang. Dokumentasi digunakan penulis sebagai metode pendukung untuk melengkapi data-data yang diperoleh. Adapun dokumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tertulis tentang jumlah atau data peserta didik serta letak geografis sekolah.

4. Angket

a. Angket Validasi Ahli

Angket digunakan untuk mengumpulkan data yang berbentuk lembaran dapat berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang telah dialami. Angket yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan kepada dua pihak yaitu:

1). Angket Validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan untuk revisi agar menghasilkan media yang lebih efektif. Angket ini ditujukan untuk para ahli (ahli media, ahli materi, ahli bahasa).

2). Angket respon siswa merupakan data dan sumber data yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan ular naga. Angket respon peserta digunakan pada saat uji coba media pada kelompok kecil dan besar di Pos Paud Insan Harapan Tirta. Selanjutnya angket dianalisis, pada setiap jawaban dari segi pertanyaan dalam angket.

Berikut skala penilaian berdasarkan aspek validasi yang dikembangkan dalam penelitian ini.

- A. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
1. Aspek Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tabel: 3.4. Aspek Perumusan Tujuan Pembelajaran

Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
	1	2	3	4	5
1. Kejelasan Kompetensi Inti					
2. Kejelasan Kompetensi Dasar					
3. Kesesuaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dengan tujuan pembelajaran					
4. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan tujuan pembelajaran					
5. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan tingkat perkembangan siswa					
6. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan tujuan pembelajaran					

2. Aspek Isi

Tabel: 3.5. Aspek Isi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Sistematika Penyusunan RPP					
2	Sintak kegiatan pembelajaran dengan model permainan tradisional untuk meningkatkan bahasa reseptif, ekspresif dan keaksaraan awal peserta didik..					
3	Kesesuaian uraian kegiatan peserta didik dan guru pada setiap tahap pembelajaran model permainan tradisional untuk meningkatkan bahasa reseptif, ekspresif dan keaksaraan awal peserta didik.					
4	Kejelasan skenario pembelajaran (tahap kegiatan pembelajaran; awal, inti penutup) berpotensi meningkatkan keterampilan berpikir kritis					
5	Kelengkapan instrument evaluasi (soal, kunci, pedoman pensekoran)					

3. Aspek Bahasa

Tabel: 3.6. Aspek Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban
----	--------------------	--------------------

		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan EYD					
2	Prinsip komunikatif pada penggunaan bahasa					
3	Kesederhanaan struktur kalimat					

4. Aspek Waktu

Tabel: 3.7. Aspek Waktu

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian alokasi yang digunakan					
2	Rincian waktu untuk setiap tahap pembelajaran					

B. Media Pembelajaran

1. Aspek Materi atau Isi

Tabel: 3.8. Aspek Materi atau Isi

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian antara media dengan indikator yang dikembangkan					
2	Kesesuaian indikator dengan usia anak					
3	Kesesuaian indikator dengan aspek perkembangan anak					

2. Aspek Konstruksi atau Media

Tabel: 3.9. Aspek Konstruksi atau Media

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan judul penelitian					
2	Ketepatan penggunaan media untuk variabel yang dikembangkan					
3	Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media sesuai dengan standar APE untuk anak usia dini.					
4	Kesesuaian media dengan usia anak					
5	Ketepatan media untuk digunakan dalam menstimulasi aspek perkembangan anak					

3. Aspek Bahasa

Tabel: 3.10. Aspek Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD					
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
3	Bahasa tidak mengandung unsur kekerasan dan sara.					
4	Menggunakan kalimat yang komunikatif					

Keterangan:

- 1 : Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
- 2 : Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
- 3 : Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)
- 4 : Tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah
- 5 : Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)

Studi lapangan yang dimulai dari gambaran umum responden, Arikunto (2006) responden adalah subjek penelitian atau orang yang diminta untuk memberikan jawaban mengenai persepsi dan fakta terhadap topik tertentu. Di sini menggunakan anak usia 4 – 5 tahun tentang kemampuan bahasa anak usia dini, yang terdiri dari: 1). Aspek memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca) dengan indikator: anak menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas, misalnya: 1. Menceritakan kembali apa yang didengar tentang permainan ular naga, 2. Mengucapkan kosakata yang terbatas, misal: kosakata tentang nama buah-buahan (anggur-apel, jeruk-jambu, blimbing-blue berry, cery-cermai, duku-durian) atau nama anak yang berawalan “a, f, r, n, l, s” (Arfan-Arsyi, Ayak-Akmal, Abel-Ayak, Falah-Fina, Rafli-Rafa, Nafid-Nala, Lukfi-Luna, Nia-Nara, Sabrina Salma). Aspek menunjukkan kemampuan bahasa reseptif, indikator melaksanakan perintah sederhana, misal: teman-teman membuat barisan ular naga seperti kereta yang panjang. 2). Aspek memahami bahasa ekspresif dengan indicator menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan teman atau orang dewasa guna menyatakan apa yang dilihat dan dirasa, misalnya:

- a. Ular naga dan kereta itu bentuknya panjang sekali.
- b. Ular naga itu seperti tadi yang ada didalam buku cerita
- c. Bunda, kemarin di belakang rumah saya ada ular
- d. Ular itu ada yang berwarna hijau, coklat, hitam

3). Aspek keaksaraan awal melalui bermain dengan indicator menulis huruf yang dicontohkan, misal: huruf abjad. Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan bahasa yang diungkapkan, misal: kemarin saya beli buku cerita tentang buang sampah pada tempatnya (yang dimaksud judul buku “menjaga kebersihan”). Menghubungkan benda konkret dengan lambing bilangan 1-30, misalnya: anak mengambil kerikil sebanyak 5 dan menghubungkannya dengan kartu angka lima (5). Guru dan variabel penelitian serta pembahasan.

Tabel: Variabel kemampuan berbahasa

Variabel	Aspek	Indikator	Butir	
Kemampuan berbahasa anak usia dini	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas	1-2	
		Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan makan bersama)	3	
	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan apa yang dirasa.	4-5
		Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (meng ungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	Menceritakan gambar yang ada dalam buku	6
			Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat)	7-8
	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain		Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru	9
			Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan bahasa yang diungkapkan	10
			Menghubungkan benda benda konkret dengan lambing bilangan 1-30	11

Tabel: Indikator kemampuan bahasa

NO	INDIKATOR
1	Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas

2	Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang disampaikan (misal: aturan makan bersama)
3	Menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan apa yang dirasa.
4	Menceritakan gambar yang ada dalam buku
5	Berbicara sesuai dengan kebutuhan (kapan harus bertanya, berpendapat)
6	Menulis huruf-huruf yang dicontohkan dengan cara meniru
7	Menceritakan isi buku walaupun tidak sama tulisan dengan bahasa yang diungkapkan
8	Menghubungkan benda benda konkret dengan lambing bilangan 1-30

Tabel: Observasi kemampuan berbahasa anak

NO	PERNYATAAN	SKALA PENGUKURAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak mampu menceritakan kembali apa yang di dengar				
2	Anak mampu mengucapkan kosakata yang terbatas				
3	Anak mampu melaksanakan perintah sederhana				
4	Anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya				
5	Anak berani menyatakan dengan orang dewasa tentang apa yang dilihatnya				
6	Anak mampu bercerita tentang gambar yang ada dalam buku				
7	Anak mampu berbicara mengeluarkan pendapat				
8	Anak tidak malu menyampaikan pertanyaan pada guru				
9	Anak mampu menulis huruf				
10	Anak mampu menceritakan kembali buku dengan bahasa yang diungkapkan				
11	Anak mampu menulis huruf dan angka 1-20				

Tabel: Diskripsi Skala Pengukuran Perkembangan Anak

Skala pengukuran	Diskripsi
------------------	-----------

BSB = Berkembang Sangat Baik	Anak dapat melakukan atau mengerjakan sendiri, hasilnya baik, rapi dan sesuai dengan waktu penyelesaiannya atau relative cepat.
BSH = Berkembang Sesuai Harapan	Anak dapat melakukan sendiri sampai selesai, hanya belum rapi atau belum sempurna masih sedikit bantuan.
MB = Mulai Berkembang	Anak melakukannya masih diingatkan atau bantuan
BB = Belum Berkembang	Anak melakukannya dengan bimbingan atau dicontohkan terlebih dahulu.

DISKUSI

Awal produk dibuat ada kelemahan, diantaranya :

- Video, yang berisi anak sedang bermain ular naga di dalam ruangan atau kelas bersama teman dengan dampingan guru.
- Guru yang menyanyikan lagu ular naga.
- Ada link untuk melihat video tersebut. <https://drive.google.com/file/d/1QbkSFMhVoU4GeTWIC8qfDdhv9Ya6zm0Y/view?usp=sharing>. Adapun perbedaan dengan permainan ular naga sebelum dan sesudahnya, antara lain:

No	Sebelum	Sesudah
1	Di mainkan 10 – 15 anak	Di mainkan 7 - 8 anak
2	Tanpa dampingan orang tua atau guru	Di damping guru
3	Yang menyanyi anak	Yang menyanyi guru
4	Bermain secara spontan	Bermain dengan perencanaan
5	Sudah tahu tentang permainan tersebut	Baru mengetahui permainan tersebut
6	Tidak ada unsur pendidikan	Terdapat unsur pendidikan
7	Pengembangan fisik	6 aspek pengembangan
8	Hampir tiap hari dimainkan	Di mainkan sesuai tema dan sub tema
9	Bermain dilingkungan rumah	Dilingkungan sekolah
10	Usia bebas	Usia 4 – 5 tahun

- Tidak di simpan dalam CD.

Hasil perbaikan, yaitu:

- Video, yang berisi anak sedang bermain ular naga diluar ruangan bermain bersama teman dengan dampingan guru. Bermain di luar ruangan bermain bersama guru dan teman. Bermain dengan di luar ruangan bermain bersama orang tua murid dan guru.
- Rekaman lagu ular naga yang menyanyi peneliti.

- e. Ada link <https://drive.google.com/file/d/1ui4e-5EnYn0hrDVNagmNJZ6SwBayQxYU/view?usp=sharing>. Adapun perbedaan dengan permainan ular naga sebelum dan sesudahnya, antara lain:

No	Sebelum	Sesudah
1	Di mainkan 10 – 15 anak	Di mainkan 7 – 10 anak
2	Tanpa dampingan orang tua atau guru	Di damping guru
3	Yang menyanyi anak tanpa iringan music, irama dan lagu	Yang menyanyi guru dengan musik, irama dan lagu
4	Bermain secara spontan	Bermain dengan perencanaan
5	Melihat permainan teman sebelumnya	Adanya pemberitahuan tentang permainan tersebut
6	Tidak ada unsur pendidikan	Terdapat unsur pendidikan
7	Pengembangan fisik	6 aspek pengembangan
8	Hampir tiap hari dimainkan	Di mainkan sesuai tema dan sub tema
9	Bermain dilingkungan rumah	Dilingkungan sekolah
10	Usia bebas	Usia 4 – 5 tahun
11	Di mainkan oleh anak-anak	Dimainkan anak dan anak dengan dampingan guru
		Dimainkan anak dan guru
		Dimainkan orang dan orang tua dengan arahan guru

- c. Di simpan dalam CD.

PEMBAHASAN

1. Bagaimana kevalidan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini?
Aypay (2016), yang menjelaskan, permainan tradisional memiliki pengaruh yang signifikan dalam membangkitkan kesenangan dan memiliki karakteristik menyenangkan dan tanpa disadari permainan tersebut menjadi sumber belajar bagi anak.

Kriteria Dosen Ahli

No	Validator	Kriteria	Keahlian
1	Dosen Ahli Media	1. Memiliki keahlian dibidang media 2. Tingkat Akademik S2 3. Memiliki pengalaman bidang pembelajaran	Ahli Media Pembelajaran

		4. Memiliki kemampuan dalam mengajar lebih dari 5 tahun	
2.	Dosen Ahli Materi	1. Memiliki kemampuan dibidang media pembelajaran 2. Tingkat akademik S2 3. Memiliki Pengalaman dalam pembelajaran 4. Memiliki kemampuan dalam mengajar lebih 5 tahun	Ahli Pembelajaran Materi
3.	Ahli bahasa	1. Memiliki keahlian dibidang bahasa anak usia dini 2. Tingkat Akademik S1 3. Memiliki pengalaman bidang bahasa untuk anak usia dini 4. Memiliki kemampuan dalam mengajar lebih dari 5 tahun	Ahli bahasa

INSTRUMEN VALIDASI PERMAINAN ULAR NAGA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

No	Komponen	Pernyataan
1	Materi / isi	Kesesuaian antara media dengan indikator yang dikembangkan
		Kesesuaian indikator dengan usia anak
		Kesesuaian indikator dengan aspek perkembangan anak
2	Konstruk/ media	Kesesuaian media dengan judul penelitian
		Ketepatan penggunaan media untuk variabel yang dikembangkan
		Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media sesuai dengan standar APE untuk anak usia dini.
		Kesesuaian media dengan usia anak

		Ketepatan media untuk digunakan dalam menstimulasi aspek perkembangan anak
3	Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan EYD
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami
		Bahasa tidak mengandung unsur kekerasan dan sara.
		Menggunakan kalimat yang komunikatif

Perhitungan valid/ tidak valid oleh tim ahli

No	Komponen	Validator			Total	Rata-rata	
		I	II	III			
1	1	Media	5	5	5	15	5
2			5	4	5	14	4,67
3			4	5	5	14	4,67
4	2	Materi	5	4	4	13	4,33
5			4	5	5	14	4,67
6			4	5	5	14	4,67
7			5	4	5	14	4,67
8			5	5	5	15	5
9	3	Bahasa	5	5	5	15	5
10			4	4	4	12	4
11			5	5	4	14	4,67
12			5	5	5	15	5
Jumlah			56	56	57	169	24
Rata-rata			4,67	4,67	4,75	14,08	2

Perhitungan dengan menggunakan Aiken's

No	Komponen	Validator	Item 1		Item 2		Item 3		
			Skor	S	Skor	S	Skor	S	
1	1	Media	A	5	4	5	4	4	3
2			B	5	4	4	3	5	4
3			C	5	4	5	4	5	4
$\sum S$				12		11		11	

No	Komponen	Validator	Item 1		Item 2		Item 3		Item 4		Item 5		
			Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	
1	2	Materi	A	5	4	4	3	4	3	4	3	4	3
2			B	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4
3			C	4	3	5	4	5	4	5	4	5	4
$\sum S$				10		11		11		11		11	

No	Komponen	Validator	Item 1		Item 2		Item 3		Item 4		
			Skor	S	Skor	S	Skor	S	Skor	S	
1	3	Bahasa	A	5	4	4	3	5	4	5	4
2			B	5	4	4	3	5	4	5	4
3			C	5	4	4	3	4	3	5	4
$\sum S$				12		9		11		12	

$$V = \sum S / n (c - 1)$$

Keterangan:

V = Validator

c = Nilai tertinggi

n = Jumlah penilai

S = Jumlah seluruhnya

Nilai koefisien aikens berkisar antara 0-1

Jika nilai > 0, maka dinyatakan valid

2. Bagaimana kepraktisan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini?

Menurut Sari, dkk (2020:906) bahwa dalam menentukan alat penilaian harus disesuaikan dengan indikator yang telah ditetapkan dalam RPPH. Kriteria penilaian adalah patokan ukuran keberhasilan anak, penetapan kriteria harus memperhatikan

anak dan waktu yang disediakan untuk memiliki kemampuan tersebut. Alat pembelajaran diperlukan karena dalam menilai perkembangan anak dilakukan selama pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan pembelajaran pada anak usia dini bersifat pengamatan langsung.

3. Bagaimana keefektifan permainan ular naga untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini?.

Pendapat Sudijono (1996: 2) bahwa evaluasi pendidikan adalah: 1) Proses/kegiatan untuk menentukan kemajuan pendidikan, dibandingkan dengan tujuan yang telah ditentukan; 2). Usaha untuk memperoleh informasi berupa umpan balik (*feed back*) bagi penyempurnaan pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis instrument lembar penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang terdiri dari dosen dan guru dan ahli media diperoleh nilai validasi rata-rata 82,33% dengan kriteria valid. Hal ini menunjukkan bahwa lembar validasi ahli yang berupa RPP yang dibuat layak digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran serta aspek-aspek yang diinginkan dalam penelitian ini. Aspek-aspek tersebut meliputi aspek kelayakan perumusan tujuan pembelajaran, isi, bahasa dan waktu.

Table: Kategori tingkat kevalidan

No	Angka	Kategori kevalidan
1	85,1% - 100%	Sangat valid, atau digunakan tanpa revisi
2	70,1% - 85%	Cukup valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	50,1% - 70 [^]	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena perlu revisi besar
4	0,1% - 50%	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar (2013)

Uji validitas dilakukan pada 4 aspek yaitu aspek kelayakan perumusan tujuan pembelajaran, isi, bahasa dan waktu. Penentuan nilai validitas dimodifikasi dari Purwanto (2010).

Ditinjau dari aspek kelayakan materi atau isi, konstruksi atau media dan bahasa valid oleh validator dengan nilai rata-rata 80,95%. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat di dalam kemampuan bahasa sesuai dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, indikator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemampuan bahasa berbasis masalah merupakan ringkasan dari beberapa sumber sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk belajar dan memahami materi sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

Aulina, C. N. (2012). Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 131. (<https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i2.36>)

Hesti, Bagus Ardi Saputro, Joko Sulianto, Pengembangan Permainan Ular Naga Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

-)
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. (<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>)
- Ali, Mohammad. (2009) *Pendidikan untuk Pembangunan Nasional*. Jakarta: Intima.
- Apriani, Dian. Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak kelompok B RA Al Hidayah 2 Tarik Sidoarjo. *Artikel Jurnal*. Vol. 2, 2013.
- Badu, R. (2011). Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini di PAUD Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, 8(1), 70-77.
- e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 5. No. 3 - Tahun 2017)
- Munawaroh, Hidayatu. Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1, 2017.
- Permendikbud. (2014). Standar Nasional Penilaian PAUD No. 137. *Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia*.
- PROBLEMATIKA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DI INDONESIA Asep Saepudin (Mahasiswa S 3 PAUD UNJ-Angkatan 2010)
- Rosalina, A. (2011). Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Psycho Idea*, 9(1)
- Salma Aulia Khosibah, Dimiyati PAUD, UNY. DOI: 10.31004/obsesi.v5i2.1015
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- Tedjasaputra, Mayke. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo. 2007. Volume 5 Issue 2 (2021) Pages 1860-1869