



PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KOTAK BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER CINTA TANAH AIR DI RAUDLATUL ATHFAL

Nailul Fauziyah¹., A. Tabi'in² *

¹ Pendidik Raudlatul Athfal Muslimat NU Kendungwuni

² Badan Akreditasi Nasional PAUD PNF/Dosen PIAUD IAIN Pekalongan
nailul@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif kotak budaya sebagai upaya meningkatkan karakter cinta tanah air pada anak usia dini. Pengembangan alat permainan edukatif ini diharapkan dapat mengembangkan karakter cinta tanah air pada anak sejak dini dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi karakter cinta tanah air pada anak didiknya. Metode penelitian yang di gunakan yaitu menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* yang mengadopsi pengembangan dari Borg & Gall. Subjek penelitian ini anak RA B Muslimat NU Pajomblangan Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dengan instrumen pengumpulan data berupa angket, lembar wawancara, dan lembar observasi. Analisis data penelitian menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif, untuk menguji kualitas alat permainan edukatif (APE) dilakukan angket respon peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap alat permainan edukatif, jenis data yang dihasilkan kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas alat permainan edukatif yang dikembangkan. hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan edukatif kotak budaya sangat baik digunakan dalam menanamkan karakter cinta tanah air pada anak dengan mudah melalui permainan edukatif berupa kotak budaya, dan alat permainan edukatif ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak kelompok B di RA Muslimat NU Pajomblangan Pekalongan.

Kata Kunci: Alat permainan edukatif, Kotak Budaya, Karakter cinta tanah air

DEVELOPMENT OF CULTURAL BOX EDUCATIONAL GAME TOOLS TO IMPROVE THE CHARACTER OF LOVE FOR THE COUNTRY IN RAUDLATUL ATHFAL

Abstract

This study aims to develop an educational tool for playing with a cultural box as an effort to improve the character of love for the country in early childhood. The development of this educational game tool is expected to develop the character of loving the motherland in children from an early age and make it easier for teachers to convey material about the character of love for the country to their students. The research method used is to use development research or Research and Development which adopts the development of Borg & Gall. The subjects of this study were children RA B Muslimat NU Pajomblangan, Kedungwuni District, Pekalongan Regency with data collection instruments in the form of questionnaires, interview sheets, and observation sheets. Analysis of research data using qualitative and quantitative analysis techniques, to test the quality of educational game tools (APE), a student response questionnaire was carried out to determine the response of students to educational game tools, the type of data generated qualitatively were analyzed with assessment criteria guidelines to determine the quality of game tools. the results of the research show that the educational game tool box culture is very good for using in instilling the character of love for the country in children easily through educational games in the form of a culture box, and this educational game tool is declared worthy of being used as a learning medium for group B children in RA Muslimat NU Pajomblangan Pekalongan.

Keywords: Educational game tools, Cultural Box, the character of love for the country

PENDAHULUAN

Anak prasekolah termasuk anak usia dini yang mempunyai kepekaan dalam perkembangannya. masa usia dini adalah masa emas karena anak memiliki respon yang baik terhadap rangsangan dari lingkungan (Yuliani 2013: 21). Masa tersebut peletak pertama dan utama dalam meningkatkan potensi anak serta dapat melakukan pengembangan fisik, pengembangan kognitif, pengembangan bahasa, kemampuan seni, perkembangan sosial, perkembangan emosional, perkembangan spiritual, konseptual serta disiplin diri, dan sikap mandiri (Supardi 2013: 35). Pendidikan karakter merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam proses belajar anak usia dini mengingat anak usia dini masih memungkinkan untuk dibentuk menjadi anak-anak yang mempunyai karakter cinta tanah air. (Idris, 2012: 91) Pendidikan karakter pada anak usia dini merupakan sentrum dalam membangun setiap bangsa termasuk bangsa Indonesia.

Menanamkan karakter tentunya menjadi penciri pada setiap entitas atau individu, keluarga masyarakat dan bangsa secara keseluruhan. Karena karakter akan menjadi episentrum dalam membangun bangsa yang besar melalui pilar-pilar kehidupan yang ada dalam berbangsa dan bernegara (Najib, 2016:91). *Nations character Building* atau biasa disebut dengan pembangunan karakter biasanya dapat tercapai jika setiap satuan jenjang pendidikan dari yang terendah sampai pada tingkatan yang tinggi dengan memiliki komitmen serta menjadi sebuah tujuan yang utama mulai dari pendidikan anak usia dini baik yang diselenggarakan dalam ranah keluarga ataupun lembaga sekolah baik secara formal maupun non formal (Purwanto, 2016: 194). Pendidikan anak usia dini menjadi fondasi dasar yang sangat di tekankan dalam membangun karakter anak mengingat anak usia dini merupakan generasi awal dalam membangun bangsa.

Fenomena sekarang ini fokus penyelenggaraan pendidikan anak usia dini banyak yang bergeser arah kepentingan akademik semata, khususnya bisa terlihat pada kemampuan kognitif yang meliputi membaca, menulis serta berhitung atau biasa disebut dengan CALISTUNG. Hal itu kemudian banyak sekolah PAUD yang melupakan jati dirinya sebagai garda utama dalam membangun karakter pada anak usia dini (Mustari, 2017: 156). Banyak lembaga PAUD yang kemudian terjebak pada kebutuhan sesaat dan bangga dengan menghasilkan anak yang cakap dalam CALISTUNG dan mampu memenuhi tuntutan yang dilakukan oleh orangtuanya, hal itu di dukung dengan sekolah dasar yang mementingkan prasyarat masuk pada lembaga tersebut mampu secara akademik dalam penerimaan siswa barunya.

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelompok B RA Muslimat NU Pajomblangan masih kurang dalam pengenalan mengenai karakter cinta tanah air, seperti menghafal lagu-lagu kebangsaan, mengetahui tokoh-tokoh pahlawan, budaya-budaya yang ada di Indonesia, dan lain sebagainya. Selain itu kesadaran akan cinta terhadap lingkungannya juga masih kurang seperti membuang sampah tidak pada tempatnya, padahal dari masing-masing guru sudah menegur, tetapi masih belum bisa dikendalikan. Selain

hal tersebut, yaitu kurangnya rasa saling menghargai satu sama lain, dimana anak juga masih memilih-milih dalam berteman, dan terkadang saling mengejeknya. Selain itu, metode pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran masih monoton seperti bernyanyi, bercerita dalam pengenalan karakter cinta tanah air membuat anak tidak tertarik untuk mengikuti. Sehingga ini sangat penting untuk diteliti dan mencari solusi dengan menciptakan suatu model yang dapat menarik perhatian siswa untuk mengetahui terkait dengan karakter cinta tanah air mulai dari lingkungan terdekat anak maupun secara menyeluruh Indonesia dan seisinya. Permasalahan seperti ini sudah tentu tidak boleh dibiarkan dan harus mencari model untuk mengembalikan fungsi hakiki dalam memberikan layanan PAUD (Komarudin, 2018: 325). Sebagai salah satu bentuk solusi untuk mengembalikan fungsi hakiki dalam memberikan layanan PAUD adalah melalui model permainan menarik yang mampu membawa karakter anak mencintai negaranya atau biasa disebut dengan karakter cinta tanah air yang sejatinya menjadi bentuk kearifan lokal untuk membangun berbagai karakter pada anak usia dini.

Anak usia dini dalam proses kegiatan belajar mengajar tentunya lebih efektif belajar menggunakan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif. Sebab dalam konteks pembelajaran anak usia dini harus belajar secara kongret. Pengembangan alat permainan edukatif dapat didefinisikan sebagai suatu cara maupun proses untuk menciptakan dan mengembangkan alat permainan edukatif. Proses pembuatan maupun pengembangan ini dapat dilakukan melalui cara ATM. ATM adalah akronim dari amati, tiru, modifikasi. Selain itu, yang patut menjadi perhatian ialah dalam pengembangan ini harus ada tambahan nilai kegunaan bukan sebaliknya pengurangan nilai kegunaan. Jadi dalam pengembangan alat permainan edukatif dimaksudkan sebagai upaya untuk menambah muatan-muatan pendidikan yang utamanya adalah pendidikan karakter cinta tanah air, diharapkan alat permainan tersebut, sehingga menjadi lebih bermanfaat bagi pertumbuhan dan perkembangan anak-anak. (Fadillah, 2017: 123).

Alat permainan adalah alat yang sengaja dirancang untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Menurut Kustiawan (2013) alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya, sehingga menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan mengembangkan seluruh aspek pengembangannya. Alat permainan ini juga dapat disebut dengan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini (Eliyawati, 2005: 21). Dalam memilih alat permainan, guru sebaiknya memperhatikan manfaat alat permainan yang digunakan. Menurut Eliyawati (2005) alat permainan edukatif berfungsi mendorong anak untuk beraktifitas dan bersifat konstruktif atau menghasilkan sesuatu.

Untuk itu perlu dikembangkan alat permainan edukatif yang menarik dengan nama kotak budaya, kotak budaya tersebut dapat mengenalkan lambang negara Indonesia, mengenalkan para pahlawan-pahlawan nasional, budaya-budaya di Indonesia seperti wayang atau permainan tradisional, rumah adat dan lain-lain, serta pengenalan bagaimana anak menjaga lingkungan tempat mereka tinggal. Sehingga dengan hal tersebut semoga dapat meningkatkan karakter cinta tanah air pada siswa kelompok B RA Muslimat NU Pajomblangan. Kotak budaya atau permainan kotak budaya merupakan salah satu alat permainan yang dapat digunakan oleh guru dalam proses kegiatan belajar mengajar pada anak untuk menanamkan karakter cinta tanah air. Kotak budaya berisikan tentang berbagai aktivitas permainan yang meliputi mengenal pulau-pulau, budaya, nyayian ataupun aktivitas-aktivitas permainan tradisional yang dapat meningkatkan anak dalam mengenal karakter bangsa Indonesia pada khususnya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini menyampaikan rumusan masalah “Produk Alat Permainan Edukatif seperti apakah yang mampu memenuhi kebutuhan anak sehingga dapat mempermudah meningkatkan karakter cinta tanah air di Kelompok B RA Muslimat NU Pajomblangan Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan?”. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu mengembangkan alat permainan edukatif untuk meningkatkan karakter cinta tanah air di Kelompok B RA Muslimat NU Pajomblangan Kecamatan Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dan mendeskripsikan proses kegiatan penanaman karakter cinta tanah air pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian merupakan model *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Pengembangan ini mengacu pada model dari langkah-langkah Borg & Gall (Setyosari, 2012: 215), yaitu 1) *Research And Information Collecting*, 2) *Planning*, 3) *Develop Preliminary Form Of Product*, 4) *Preliminary Field Testing*, 5) *Main Product Revision*, 6) *Main Field Testing*, 7) *Operasional Product Revision*, 8) *Operational field testing*, 9) *Final product revision*, 10) *Dissemination and implementation*. Dari sepuluh langkah-langkah yang terdapat pada Borg and Gall, pada penelitian ini hanya menerapkan tujuh langkah penelitian saja, dan disederhanakan menjadi tiga tahap, yakni: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Produk, dan 3) Uji coba produk.

Studi pendahuluan menurut Sugiyono (2008:297) meliputi setiap kebutuhan informasi untuk pengembangan APE kotak budaya di RA Pajomblangan harus diidentifikasi dan dianalisa, kemudian dilakukan seleksi untuk memilih bagian yang perlu di di tambahkan (Herdiati, 2019:178). Perolehan Informasi akan di cari melalui guru, murid serta orang tua murid. Data bisa diperoleh melalui wawancara, dokumen maupun pengamatan dari sistem yang sedang berjalan sekarang. Berdasarkan idenfifikasi

permasalahan yang ada pada alat permainan edukatif yang lama, ditemukan kekurangan berupa desain APE tidak menarik serta belum mencerminkan APE yang menanamkan cinta tanah air secara menarik (Mulyani, 2016).

Perencanaan dan Pengembangan produk

Setelah masalah ditemukan, selanjutnya peneliti melakukan perencanaan mengenai pembuatan alat permainan edukatif kotak budaya dan mencari informasi melalui buku-buku, jurnal-jurnal, maupun sumber-sumber lain yang dapat digunakan untuk menyusun penelitian tersebut. Produk yang sudah jadi, selanjutnya di validasi oleh ahli materi dan ahli media, untuk diuji kelayakan produk tersebut. Setelah direvisi dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian peneliti menyiapkan rencana pembelajaran untuk melakukan uji coba produk dilapangan. Selanjutnya uji lapangan terbatas: Pada tahap ini terdapat 5 anak kelompok B di RA Muslimat NU Pajomblangan yang diujicobakan serta mengamati pada saat kegiatan, guna dijadikan penilaian. Setelah itu merevisi hasil uji lapangan terbatas: Melakukan perbaikan setelah pengujian dengan lingkup terbatas. Produk yang sudah di revisi kemudian diuji lapangan luas. Pada tahap ini ada 13 siswa yang ada di RA Muslimat NU Pajomblangan yang diujicobakan serta mengamati pada saat kegiatan, guna dijadikan penilaian. Tidak cukup sampai disitu produk-produk yang sekiranya kurang maka di revisi kembali menjadi produk akhir hal ini merupakan revisi tahap akhir. Pada tahap ini peneliti akan mendapatkan data sesuai yang diperoleh, untuk kemudian diambil kesimpulan dari uji coba produk APE Kotak Budaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Pengembangan produk penelitian berupa Alat Permainan Edukatif (APE) kotak budaya terbuat dari bahan kaleng tempat roti bekas atau bisa juga menggunakan papan kayu ukuran besar dengan berbentuk kotak sebagai alat belajar untuk melakukan peningkatan karakter cinta tanah air pada usia dini atau kanak-kanak, dan diuji cobakan di RA Muslimat NU Pajomblangan. Selanjutnya peneliti juga mengumpulkan data tentang alat permainan edukatif dari dari berbagai sumber yang ada tentang perbedaan pengembangan alat permainan edukatif kotak budaya berupa gambar-gambar yang telah ada yang kemudian dikembangkan oleh peneliti menjadi APE yang mudah dibuat dan meminimalisir biaya sebagai media pengenalan karakter cinta tanah air. Diantara APE yang ada yaitu :



Gambar 1, Gambar yang Sudah Ada di Internet

Berdasarkan masalah dan pengumpulan data yang dilakukan peneliti, maka peneliti mendesain produk alat permainan edukatif kotak budaya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan karakter cinta tanah air. Isi dari alat permainan edukatif kotak budaya tersebut ingin mengenalkan anak terkait dengan karakter cinta tanah air, diantaranya mengenalkan lambang negara Indonesia seperti garuda Pancasila, bendera merah putih, serta pulau Indonesia, mengenalkan budaya Indonesia yaitu melalui seni wayang, permainan tradisional, serta baju adat daerah yang ada di Indonesia, mengenalkan binatang yang ada di Indonesia. Alat permainan edukatif (APE) Kotak Budaya tersebut terbuat dari bahan flanel dan bahan pendukung lainnya, serta gambar-gambar dengan warna yang bermacam-macam sehingga dapat menarik minat anak untuk memainkannya. Pembuatan produk alat permainan edukatif (APE) Kotak Budaya ini diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan karakter cinta tanah air pada anak usia dini. Pembuatan produk alat permainan edukatif (APE) Kotak Budaya ini dirancang dan dijahit langsung oleh peneliti dengan menggunakan alat dan bahan, berikut desain dari produk tersebut:

Tabel 1 Desain APE Kotak Budaya

DESAIN	GAMBAR			
Cover Kotak				
Isi Alat Permainan Edukatif	 Wayang	 Dakon	 Maze	 Pop Up Presiden & Wakil

Kotak Budaya				
	Tablet Binatang Indonesia	Lompat Karet	Menjahit Bendera	Puzzle Pulau
				
	Puzzle Pancasila	Enggrang Batok	Memasang Baju Daerah Indonesia	

Dari hasil validasi penilaian yang dilakukan ahli PAUD ada beberapa aspek yang di mala terkait kegunaan apa untuk usia anak-anak hal itu mendapat skor 4 dengan presentasi 89 %, terkait dengan ahli materi, ada 2 aspek yang dinilai yaitu: aspek edukatif (pembelajaran) mendapat jumlah skor 40 presentase 100% dan rata-rata skor 4 dengan kategori “Sangat Baik”, untuk aspek isi dapat diketahui jumlah skor 20 dan rata-rata skor 4 presentase 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Dari hasil kedua aspek dapat disimpulkan bahwa produk dapat dinyatakan layak untuk digunakan, sedangkan dari dari hasil penilaian yang dilakukan ahli media, ada 2 aspek yang dinilai yaitu: aspek estetika dapat diketahui jumlah skor nilai 27 presentase 95 % dan rata-rata skor 3,8, maka jika dikonversikan dengan dalam data kualitatif, maka termasuk kategori “Baik”, untuk aspek teknis dapat diketahui jumlah skor 19 presentase 95 % dan rata-rata skor 3,8 maka jika dikaitkan ke data kualitatif, maka termasuk kategori “Baik”. Dari hasil keduanya mendapat kriteria baik sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan.

Berdasarkan unjuk kerja oleh anak terhadap alat permainan kotak budaya dalam meningkatkan karaktercinta tanah air di peroleh temuan sebagai berikut: Hasil penelitian lapangan selama kegiatan pembelajaran berlangsung, anak-anak kelompok B sangat antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan alat permainan edukatif. Dari hasil temuan-temuan yang di dapat peneliti dari penelitian lapangan terdahulu, peneliti mencoba untuk pemecah masalah atas apa yang timbul dalam rangka meningkatkan karakter cinta tanah air, dengan upaya menggunakan media yang salah satunya menggunakan Alat Permainan Edukatif Kotak Budaya. Alat Permainan Edukatif (APE) Kotak Budaya sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat mengenalkan anak tentang karakter cinta tanah air, dengan menggunakan media

permainan edukatif yang dapat menarik perhatian anak dan keingintahuan anak. (Herdiati, Kustiawan, dan Suryadi, 2017). Di dalam APE Kotak Budaya tersebut ada beberapa permainan diantaranya:

1. Puzzle Garuda Pancasila dan Pulau Indonesia

Puzzle Garuda Pancasila dan Pulau Indonesia ini untuk mengenalkan anak tentang lambang negara Indonesia serta mengenal pulau-pulau yang ada di Indonesia, selain itu permainan ini juga dapat mengembangkan kognitif anak, karena dalam permainan tersebut anak akan menyusun kepingan puzzle, dan dalam menyusun anak akan memecahkan masalah tersebut dengan sendirinya.

2. Buku Pop Up Presiden dan Wakil Presiden

Buku tersebut dapat mengenalkan anak tentang presiden dan wakil presiden, dengan desain buku Pop Up ini, dapat menarik minat anak untuk mengenal presiden dan wakil presiden di Indonesia.

3. Baju Daerah Indonesia

Dalam permainan ini untuk mengenalkan baju-baju adat yang ada di Indonesia. Dengan gambar yang menarik, anak akan semangat untuk belajar mengenal baju adat di Indonesia.

4. Permainan dakon, lompat tali, dan enggrang batok

Permainan tersebut, dapat mengenalkan anak mengenai permainan tradisional yang ada di Indonesia. Selain itu permainan tersebut dapat melatih fisik motorik anak. Seperti lompat tali dan enggrang batok dapat melatih perkembangan fisik motorik kasar anak, sedangkan permainan dakon dapat melatih fisik motorik halus anak, dan juga melatih perkembangan kognitif anak.

5. Tablet binatang-binatang di Indonesia

Permainan tersebut, dapat mengenalkan anak mengenai keanekaragaman binatang-binatang yang ada di Indonesia dan yang dilindungi. Serta mengenalkan anak agar menjaga binatang-binatang tersebut agar tidak punah. Selain itu, dalam permainannya juga dapat melatih kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dan membilanganya.

6. Wayang

Permainan wayang tersebut, dapat mengenalkan anak tentang budaya yang dibawa oleh para walisongo, sebagai penyebar agama Islam di Indonesia. Sehingga anak akan tertarik untuk belajar mengenal dan mempraktikannya. Selain itu permainan tersebut juga dapat melatih perkembangan bahasa anak.

7. Menjahit Bendera Indonesia

Dalam praktiknya anak, dapat mengenal bendera Indonesia beserta tulisannya, dan juga dapat diceritakan pula orang yang pertama kali yang menjahit bendera Indonesia, sehingga anak akan

mengetahui sejarah dari bendera Indonesia tersebut, dengan kegiatan menjahit bendera Indonesia tersebut.

Produk pengembangan alat permainan kotak budaya yang dilakukan di RA Muslimat NU Pajomblangan juga memiliki kelebihan yang dapat untuk di gunakan dan di manfaatkan sebagai alternatif dalam proses kegiatan belajar mengajar yang berkaitan dengan karakter cinta tanah air dengan pendekatan bermain, hal ini tentunya sangat membantu guru dan anak-anak dalam mengenal cinta tanah air secara mudah.

Kelebihan dari penggunaan alat permainan edukatif ini sangat banyak selain untuk mengembangkan kemampuan mengkal karakter cinta tanah air salah satu kelebihan itu adalah: (1) kemajuan fisik motorik anak menjadi meningkat dengan memainkan erang batok dengan berlari atau berjalan. (2) kemampuan sosial emosional juga semakin bagus mengingat anak-anak ketika bermain bergiliran mampu mengendalikan emosinya dengan urut dan tertib saat menunggu untuk bermain. (3) kemampuan kognitif anak juga sangat bagus hal itu terlihat ketika anak-anak mampu menyebutkan nama-nama pulau yang ada di Indonesia, menghitung angka, bermain Maze dan membuat puzzle huruf berbunyi Indonesia. (4). Kemajuan nilai agama moral anak juga meningkat dengan cara mematuhi aturan permainan yang ada serta mengucapkan doa ketika hendak bermain. (5) kemampuan bahasa anak juga sangat bagus terlihat anak mampu menyebutkan nama-nama huruf dan angka serta dapat menceritakan kembali budaya-budaya yang ada di Indonesia (Reza, 2013).

Tabel 2. Kriteria Keefektifan Model Pembelajaran

No	Kriteria Pencapaian Nilai	Tingkat Efektifitas / Validitas
1	81%-100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61%-80%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3	41%-60%	Kurang valid, kurang efektif, atau kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
4	21%-40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
5	0%-20%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

Tabel 3. hasil Uji coba Model

NO	Data yang di peroleh	Presentasi validitas	Total Skor presentasi maksimal
A	Evaluasi Ahli		
1	Ahli Pembelajaran PAUD	89,14%	100%
2	Ahli Media	95,95%	100%
3	Ahli Materi	92,42%	100%
B	Uji Coba Perorangan		
1	Kemudahan	92,66%	100%
2	Keamanan	100%	100%
3	Kesenangan	100%	100%
4	Kesesuaian	90%	100%
C	Uji Coba Kelompok Kecil		
1	Kemudahan	93,33%	100%
2	Keamanan	100%	100%
3	Kesenangan	90%	100%
4	Kesesuaian	88,33%	100%
D	Uji Coba Kelompok Besar		
1	Kemudahan	93,33%	100%
2	Keamanan	100%	100%
3	Kesenangan	100%	100%
4	Kesesuaian	97,08%	100%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan produk APE, akhirnya Alat Permainan Edukatif (APE) Kotak Budaya telah selesai dikembangkan, dan untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran dalam rangka meningkatkan karakter cinta tanah air anak usia dini. Alat Permainan Edukatif (APE) Kotak Budaya ini dibuat menggunakan bahan dasar papan kotak dan Kain Flanel, serta alat pendukung lainnya. Dari hasil validasi sesuai aspek edukatif, isi, estetika dan teknis, oleh ahli serta telah diuji cobakan dan memperoleh hasil yang baik maka sesuai dengan keterangan yang terlampir sehingga dapat dinyatakan bahwa APE Kotak Budaya ini layak digunakan sebagai media pengenalan dan

pembelajaran karakter cinta tanah air. Sesuai penilaian dari ahli PAUD, ahli materi dan media antara lain: Hasil validasi ahli PAUD menunjukkan skor 89,14% sedangkan dari ahli materi dari segi aspek edukatif (pembelajaran) memperoleh skor 95,95% (kategori sangat baik), aspek isi memperoleh skor 4 (kategori sangat baik), dan dari hasil validasi ahli media dari aspek estetika memperoleh rata-rata skor 92,42% (kategori baik), dan dari aspek teknis memperoleh skor 88,40% (kategori baik). Dan sedangkan dari hasil uji lapangan terbatas, terdapat 3 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) ada dan 2 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB). Dari uji lapangan luas yang diikuti 13 anak ada 4 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) dan 9 orang anak yang berkembang sangat baik (BSB). Dari keterangan dan tindak lanjut dari penelitian dapat dikatakan anak-anak mendapat rata-rata nilai yang baik, sehingga produk Pengembangan APE Kotak Budaya bisa dikatakan kelayakannya untuk digunakan.

Dari hasil penelitian tentang pengembangan alat permainan edukatif (APE) Kotak Budaya untuk meningkatkan karakter cinta tanah air di kelompok B RA Muslimat NU Pajomblangan, peneliti memberikan masukan berupa saran kepada:

- a. Kepala Sekolah Kepala sekolah dapat memberi masukan serta saran terhadap pendidik dalam lingkup lembaganya terkait pembuatan alat permainan edukatif sebagai sarana kegiatan belajar mengajar yang mampu menarik minat anak serta pemenuhan bagi setiap tahap perkembangan anak.
- b. Guru Dengan adanya kontribusi guru dalam berinovasi membuat APE, sehingga dapat memberikan wawasan dan pengetahuan anak. Maka dari itu guru harus mampu mengeksplor diri, dengan terampil membuat APE atau media lainnya, agar anak lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Peneliti Bagi peneliti dapat mengembangkan alat permainan edukatif kotak budaya dan dapat mengimplementasikan sebagai media pembelajaran untuk pengenalan karakter cinta tanah air pada tingkat PAUD.

DAFTAR PUSTAKA

- Emzir, (2013) *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadillah, M. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ingrid Pramling, Samuelsson, Marilyn Fler, (2009) *Play and Learning in Early Childhood Settings. International Perspectives*
- Fitrianti, Diah dan Reza, Muhammad (2013). Mengembangkan Kegiatan Gerak Dan Lagu Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia 5-6 Tahun, Semarang: *Jurnal Mahasiswa*, No. 3, Maret, Vol. II.

- Komarudin Rochmat (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Lubang Warna Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak (Tk), *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. 7 Nomor 3 Tahun 2018
- Mega Fitria Herdiati, dkk., (2017) Pengembangan Alat Permainan Keranjang Pintar Dalam Pembelajaran Berbicara Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, No. 2, Desember, Vol. II.
- Muhammad Najib (2016). *Manajemen Strategik Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media.
- Mustari Mohamad, 2017. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*, Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Novi Mulyani. (2016) *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, Yogyakarta: Diva Press.
- Nyimas Muazzomi1. (2017). *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol.17 No.1
- Setyoadi P, (2016). *Pendidikan Karakter Melalui Seni*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Supardi. *Sekolah Efektif, Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013
- Sugiyono (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Zaman, B dkk. (2009). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.