

## UJI VALIDITAS ALAT PERMAINAN ESTAFET PIPA BOLA PING PONG UNTUK KEMAMPUAN KERJA SAMA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Siti Nurhidayah<sup>1\*</sup>, Dwi Imam Efendi<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas PGRI Ronggolawe  
\*Email: snh281625@gmail.com

### ABSTRAK

Masalah yang ditemukan oleh peneliti yaitu kurangnya alat permainan yang mendukung perkembangan kemampuan kerjasama anak, sehingga anak-anak lebih mementingkan diri sendiri dan kurang peduli dengan teman lainnya. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang akan menghasilkan produk alat permainan estafet pipa bola ping pong. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil pengembangan media alat permainan estafet pipa bola ping pong dan untuk mengetahui kelayakan media alat permainan estafet pipa bola ping pong yang digunakan dalam proses bermain. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan 5 dari 10 tahapan yang ada yaitu 1) potensi masalah 2) pengumpulan informasi 3) desain produk 4) validasi desain 5) revisi produk. Dalam proses pengumpulan data peneliti menggunakan angket yang diajukan kepada validator selaku para ahli yang terdiri dari dua ahli media dan dua ahli materi. Berdasarkan hasil validasi alat permainan estafet pipa bola ping pong mendapat hasil rata-rata 4,15 atau 83% dengan kriteria “Sangat Layak” sedangkan dari hasil validasi materi mendapat hasil rata-rata 3,6 atau 71% dengan kriteria “Layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media alat permainan estafet pipa bola ping pong “Sangat Layak” untuk digunakan untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama anak.

**Kata Kunci :** Kemampuan kerjasama; alat permainan estafet pipa bola ping pong.

### PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang memiliki masa proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat [1]. Pada usia dini merupakan saat paling efisien untuk memberikan berbagai pondasi sebagai dasar pada kehidupan selanjutnya. Semenjak anak dilahirkan sampai ia tumbuh menjadi manusia dewasa memerlukan waktu cukup panjang dengan pertumbuhan masing-masing yang berbeda [2]. Oleh sebab itu pendidikan sangat dibutuhkan bagi anak semenjak masih dini karena pertumbuhan dan perkembangannya berjalan sangat kilat.

Pendidikan anak usia dini merupakan cara untuk memberikan bimbingan terhadap anak melalui berbagai edukasi yang dapat menolong perkembangan dan pertumbuhan anak untuk mereka mempersiapkan diri pada pendidikan selanjutnya [3]. Hakekat belajar untuk anak usia dini yaitu melalui bermain. Dengan bermain anak dapat leluasa dalam berimajinasi, bereksplorasi, berkreasi dan berpikir kritis [4]. Pendidikan anak usia dini di taman kanak-kanak diselenggarakan melalui bermain sambil belajar sesuai dengan perkembangan anak. Pada usia 4

sampai 6 tahun merupakan masa peka anak-anak yaitu masa terjadinya pematangan fungsi yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Supaya anak dapat bersosialisasi dengan baik maka guru harus menumbuhkan pada anak kemampuan berinteraksi atau bekerjasama. Dengan kemampuan bekerja sama anak akan dapat berlatih berinteraksi dengan baik pada teman dan lingkungan sekitarnya [5]. Guru harus kreatif dalam memilih permainan edukatif untuk anak dalam menumbuhkan aspek berkembang anak.

permainan edukatif adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang didapat dari sesuatu yang ada dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, bermain dapat memberi rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama serta kesopanan santunan,

bersaing sehat, sekaligus pengorbanan) [6]. Permainan edukatif adalah alat untuk bermain yang sengaja dirancang secara khusus untuk kebutuhan pendidikan [7]. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah macam-macam peralatan atau sesuatu benda yang dapat dipergunakan untuk bermain. Dimana peralatan atau benda tersebut dapat menstimulasi dan dapat juga mengembangkan seluruh kemampuan anak [8].

Media merupakan suatu alat yang mempunyai fungsi untuk melakukan pesan. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pelajar dan pengajar dengan menggunakan bahan ajar [9]. Media pembelajaran ialah seluruh bentuk media komunikasi yang bisa diterapkan guna untuk memberitahukan pesan/informasi dari pendidik untuk peserta didik yang berfungsi supaya bisa menstimulasi pemikiran, minat, feeling dan atensi individu guna ikut kegiatan belajar [10].

Salah satu bentuk permainan yang dapat dikembangkan di dunia anak-anak yaitu estafet. Estafet adalah suatu permainan yang dilakukan oleh kelompok yang biasanya terdiri dari 3 sampai 5 pemain. estafet merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan cara memberikan tongkat dari satu tempat ke tempat lainnya. Pelaksanaan estafet harus dalam bentuk kelompok. Kerja sama antar anggota sangat dibutuhkan. Setiap anggota kelompok harus memahami dan mentaati peraturan permainan [11].

Kemampuan kerjasama perlu ditanamkan kepada anak usia dini agar setelah lulus anak memiliki kemampuan menjalin kerjasama dalam kelompok [12]. kemampuan kerjasama adalah perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya mampu menjalin hubungan dengan orang lain dalam melaksanakan tindakan dan pekerjaan [13]. kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan [14]. kerjasama adalah sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Sikap bekerja sama artinya dapat diajak dalam menyelesaikan segala bentuk suatu masalah atau kegiatan secara bersama-sama dalam suatu kelompok [15].

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di TK Dharma Wanita IX Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban yaitu di kelompok A yang berjumlah 12 anak 7 anak belum mampu melakukan kegiatan Bersama

teman, belum mampu bergiliran dengan teman saat bermain, belum mampu saling membantu sesama teman, belum memiliki rasa atau sikap kerjasama, kelompok atau tim, 3 anak belum memiliki rasa tanggung jawab bersama tim dan 2 anak sudah memiliki rasa sosial terhadap tim. Hal ini diduga karena guru kurang kreatif dalam mengembangkan media atau alat bantu bermain anak yang dapat membangkitkan motivasi dan membangun sosial anak. Hal ini menjelaskan bahwa pentingnya menggunakan media sebagai penyampai pesan dari pendidik kepada anak didiknya agar pesan/informasi tersebut dapat diterima dengan baik. Dengan demikian diharapkan adanya perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan, baik dalam hal pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Oleh karena itu peneliti mengambil judul “pengembangan media alat permainan estafet pipa bola ping pong untuk kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita IX Desa Selogabus Kecamatan Parengan Kabupaten Tuban”.

Berdasarkan judul di atas peneliti menentukan rumusan masalah bagaimana uji validitas alat permainan estafet pipa bola ping pong untuk kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun ?. Tujuannya untuk mengetahui hasil validasi dari alat per alat permainan estafet pipa bola ping pong untuk kemampuan kerja sama anak usia 4-5 tahun

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. *Research and Development* (R&D) yang didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan suatu produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna. penelitian dan pengembangan bersifat Longitudinal (bertahap). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang berorientasi kepada pengembangan suatu produk seperti salah satunya produk pembelajaran. Produk pembelajaran yang dikembangkan dapat berupa seperti modul, multimedia, alat permainan edukatif, video pembelajaran, audio pembelajaran dan lain-lain supaya dapat berfungsi di masyarakat luas

khususnya bidang pendidikan. Produk media yang dikembangkan bertujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pada pembelajaran dikelas maupun diluar kelas [16].

Mengacu pada pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan produk yang diawali dengan riset kebutuhan yang kemudian dilakukan pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk yang telah teruji. Hasil produk pengembangan antara lain: media, materi pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development* (R&D). Pengembangan produk pada penelitian ini yaitu pengembangan produk berupa media alat permainan estafet pipa bola ping pong.

Pada tahap prosedur pengembangan ini peneliti menggunakan langkah-langkah *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Borg and Gall, namun di dalam bentuk penerapannya mengalami sedikit modifikasi. Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya terdiri dari 3 tahap yaitu : (1) Studi Pendahuluan yang meliputi studi literatur, studi lapangan, dan penyusunan draf awal produk, (2) Uji coba dengan sample terbatas (uji coba lapangan awal) dan uji coba dengan sampel yang lebih luas (uji coba lapangan utama), (3) Uji produk dan sosialisasi produk.

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 3 metode, yaitu:

1. Observasi

Observasi dilakukan pada saat melakukan studi pendahuluan dan uji lapangan terbatas. Pada saat melakukan studi pendahuluan peneliti menggunakan instrumen pedoman observasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kondisi kegiatan bermain sambil belajar di TK Dharma Wanita IX Parengan kelompok A. Observasi dilakukan untuk melihat dapat aspek tentang ketertarikan, kemudahan, dan respon anak menggunakan alat permainan estafet pipa bola ping pong.

2. Angket

Metode angket digunakan saat melakukan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Angket untuk validasi ahli materi digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas materi yang diisi oleh seorang yang ahli dalam bidang materi yang sedang

dikembangkan. Angket untuk ahli media digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan tersebut, yaitu alat permainan estafet pipa bola ping pong.

3. Dokumentasi

Pada penelitian ini yang dilakukan oleh peneliti ialah mendokumentasikan kegiatan, produk yang dihasilkan, dan proses uji lapangan terbatas dengan menggunakan media foto. Sehingga data yang diungkap tergambar lebih jelas.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data mengenai kelayakan alat permainan estafet pipa bola ping pong menggunakan data kuantitatif, data ini diperoleh melalui validasi dari para ahli. Validasi alat permainan estafet pipa bola ping pong dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validator dipilih dari beberapa dosen PG PAUD UNIROW Tuban. Uji validasi media pembelajaran dilakukan melalui dua tahap, yaitu melalui uji validitas ahli media dan validitas ahli materi.

Tabel 1 Skala untuk Instrumen

| NO. | DATA KUALITATIF | SKOR |
|-----|-----------------|------|
| 1   | Sangat Layak    | 5    |
| 2   | Layak           | 4    |
| 3   | Cukup Layak     | 3    |
| 4   | Kurang layak    | 2    |
| 5   | Tidak layak     | 1    |

Data ini berisi hasil kualitas dan produk yang dikembangkan. data ini melalui lembar validasi yang diisi oleh validator media materi.

Tabel 2. Prosentase Kelayakan

| Rentang skor | kategori     |
|--------------|--------------|
| 81% - 100%   | Sangat layak |
| 71 - 80%     | layak        |
| 50% - 70%    | Cukup layak  |
| 26% - 50%    | Kurang layak |
| 0% - 25%     | Tidak layak  |

Tabel 3. Hasil Validasi ahli media

| No                  | Indikator   | Nilai     |           |
|---------------------|---|-----------|-----------|
|                     |   | V1        | V2        |
| 1                   | Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak                             | 5         | 4         |
| 2                   | Kontras warna dapat menarik perhatian anak                            | 4         | 4         |
| 3                   | Kesesuaian media dengan kegiatan                                      | 4         | 4         |
| 4                   | Media dapat menstimulasi kemampuan bekerjasama anak                   | 5         | 4         |
| 5                   | Kemenarikan media   | 4         | 4         |
| 6                   | Media mudah digunakan   | 5         | 3         |
| 7                   | Pengemasan konsep media dapat menarik minat belajar atau bermain anak | 5         | 4         |
| 8                   | Kesesuaian penggunaan bahan dengan kebutuhan anak                     | 4         | 3         |
| 9                   | Media yang digunakan aman tidak membahayakan anak                     | 4         | 4         |
| 10                  | Dapat menarik rasa ingin tahu anak                                    | 5         | 4         |
| <b>Jumlah Total</b> |   | <b>45</b> | <b>38</b> |

Tabel 4. Hasil Validasi ahli materi

| No                  | Unsur Indikator   | Nilai     |           |
|---------------------|---|-----------|-----------|
|                     |   | V1        | V2        |
| 1                   | Kesesuaian materi dengan STPPA  | 3         | 3         |
| 2                   | Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar           | 3         | 3         |
| 3                   | Kesesuaian materi dengan alat permainan anak usia 4-5 tahun             | 4         | 3         |
| 4                   | Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman anak                         | 4         | 3         |
| 5                   | Kejelasan materi cara bermain yang disajikan                            | 3         | 3         |
| 6                   | Kemenarikan media alat permainan estafet pipa bola ping pong untuk anak | 4         | 3         |
| 7                   | Mampu membantu menumbuhkan sikap Kerjasama anak                         | 5         | 3         |
| 8                   | Penyajian materi dapat mengembangkan kemampuan Kerjasama anak           | 5         | 3         |
| 9                   | Kesesuaian materi dengan kebutuhan anak                                 | 5         | 3         |
| 10                  | Penyajian materi tidak memberatkan anak usia 4-5 tahun                  | 5         | 3         |
| <b>Jumlah Total</b> |   | <b>41</b> | <b>30</b> |

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan mengenai presentase dari masing-masing validator untuk indikator penilaian, adapun ringkasan tersebut bisa dilihat pada tabel-tabel di bawah ini :

Tabel 5. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media

| N Validator                    | Skor Penilaian | Skor Rata-rata | Presentase Kevalidan | Kategori     |
|--------------------------------|----------------|----------------|----------------------|--------------|
| 1 Validator 1                  | 45             | 4,5            | 90%                  | Sangat Layak |
| 2 Validator 2                  | 38             | 3,8            | 76%                  | Layak        |
| <b>Jumlah Skor Rata-Rata</b>   |                |                | 4,15                 |              |
| <b>Presentase Kevalidan</b>    |                |                | 83%                  |              |
| <b>Kategori Validasi Media</b> |                |                | Sangat Layak         |              |

Tabel 6. Ringkasan Hasil Validasi Ahli materi

| N Validator                     | Skor Penilaian | Skor Rata-rata | Presentase Kevalidan | Kategori     |
|---------------------------------|----------------|----------------|----------------------|--------------|
| 1 Validator 1                   | 41             | 4,1            | 82%                  | Sangat Layak |
| 2 Validator 2                   | 30             | 3,1            | 60%                  | Cukup Layak  |
| <b>Jumlah Skor Rata-rata</b>    |                |                | 3,6                  |              |
| <b>Presentase Kevalidan</b>     |                |                | 71%                  |              |
| <b>Kategori Validasi Materi</b> |                |                | Layak                |              |

Hasil perhitungan perhitungan persentase dari ahli materi, berdasarkan indikator berupa aspek tampilan dan penggunaan didalam media alat permainan estafet pipa bola ping pong dengan 10 butir sub materi yang dinilai kesesuaian dengan indikator. Adapun penjelasan dari Tabel 4.6 yang telah disajikan diatas yang hasil menunjukkan untuk validator 1 memberikan dengan rata-rata 4,1 yang menunjukkan presentase kevalidan 82% yang masuk kategori sangat layak. Validator 2 memberikan dengan rata-rata 3,1 yang menunjukkan presentase kevalidan 60% yang masuk kategori cukup layak. dengan demikian jumlah skor rata-rata dari kedua validator adalah 3,6 yang menunjukkan presentase 71% dan termasuk kategori Sangat Layak.

### Revisi Produk

Media alat permainan estafet pipa bola ping pong ini setelah uji validasi mengalami revisi produk:

Tabel 7 Tampilan produk



### Hasil Uji Coba Produk

Tabel 8 penilaian sebelum menggunakan produk

| no  | nama    | Kemampuan kerjasama |
|-----|---------|---------------------|
| 1.  | Abi     | BB                  |
| 2.  | Intan   | MB                  |
| 3.  | Fara    | BB                  |
| 4.  | Inara   | BB                  |
| 5.  | Daniel  | MB                  |
| 6.  | Galang  | MB                  |
| 7.  | Alexa   | BB                  |
| 8.  | Sinta   | BB                  |
| 9.  | Reva    | MB                  |
| 10. | Santi   | BB                  |
| 11. | Okta    | BB                  |
| 12. | Shakeel | BB                  |

Keterangan

BB = belum berkembang

MB = mulai berkembang

BSH =berkembang sesuai harapan

BSB =berkembang sangat baik

Tabel 9 Penilaian setelah menggunakan produk

| No  | Nama    | Kemampuan kerjasama |
|-----|---------|---------------------|
| 1.  | Abi     | MB                  |
| 2.  | Intan   | BSH                 |
| 3.  | Fara    | BSH                 |
| 4.  | Inara   | MB                  |
| 5.  | Daniel  | BSH                 |
| 6.  | Galang  | BSH                 |
| 7.  | Alexa   | MB                  |
| 8.  | Sinta   | MB                  |
| 9.  | Reva    | BSH                 |
| 10. | Santi   | MB                  |
| 11. | Okta    | BSH                 |
| 12. | Shakeel | BSH                 |

### KESIMPULAN

Berdasarkan bahasan diatas penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa alat permainan estafet pipa bola ping pong untuk membantu perkembangan sosial emosional anak usia dini khususnya dalam kemampuan bekerja sama pada usia 4-5 tahun. Alat permainan ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar bekerja sama dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan anak juga dapat lebih aktif dalam kegiatan tersebut. Alat permainan estafet pipa bola ping pong sudah dikatakan layak digunakan dalam membantu meningkatkan kemampuan bekerja sama untuk anak usia dini. Kelayakan terhadap produk yang dibuat ini diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli media dan ahli materi. Validasi yang dilakukan masing-masing sebanyak dua kali oleh para ahli diantaranya ahli media memperoleh kriteria "sangat layak" dengan presentase 83% dengan nilai rata-rata 4,15 dan validasi oleh ahli materi mendapatkan kriteria "layak" dengan memperoleh presentase 71% dengan nilai rata-rata 3,6. Hasil yang diperoleh dari validasi oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa alat permainan estafet pipa bola ping pong layak digunakan untuk kegiatan bermain pada anak usia 4-5 tahun.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Bermutu, "No Title," vol. 3, pp.676–684, 2019.
- [2] I. B. Maryatun, "Peran Pendidik Paud Dalam Membangun Karakter Anak," J. Pendidik. Anak, vol. 5, no. 1, pp. 747–752, 2016, doi:10.21831/jpa.v5i1.12370
- [3] D. Waskitawati and I. Widianingsih, "Pendampingan Pengembangan Paud

Inklusif Di Kota Bandung," Kumawula J. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 1, no. 3, p. 227, 2019,

- [4] Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [5] Abidin, Ratno & Aristiana prihatining rahayu, (2016). *Pendampingan Pendidikan Anak Usia (Paud) Cahaya Bunda Di Jembatan Merah Kota Surabaya*. Axiologiya Jurnal Pengabdian Masyarakat. 1 (1): 8
- [6] Mujib Fathul Dan Nailur Rahmawati, (2013). *Permainan edukatif pendukung pembelajaran bahasa arab (2)*. Diva press: Yogyakarta.
- [7] Sajirun, Muhammad, *Membentuk Karakter Islami Anak Usia Dini*, Solo: Era Adicitra Intermedia, 2012
- [8] Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing
- [9] Azhar Arsyad, (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: raja Grafindo Persada
- [10] A. Asmariyani, "Konsep media pembelajaran PAUD," Al-Afkar J. Keislam. Perad., vol. 5, no. 1, 2016.
- [11] Wiarto, Giri. 2013. *Atletik*. Graha Ilmu. Yogyakarta
- [12] Adistiyasari, Ria. 2013. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Kerjasama Anak Dalam Bermain Angin Puyuh*. Semarang: UNNES. Skripsi Online diakses pada tanggal 17 Februari 2020 jam 18.21
- [13] Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- [14] Yusuf, Syamsu LN. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya
- [15] Triyanti, Enda,Dkk. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Bermain Simbolik*. Jurnal Ilmiah Potensia. Nomor 1. Volume 1
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Alfabet, 2015.