

PENGEMBANGAN BERMAIN PLAYDOUGH BERBASIS MULTIMEDIA YOUTUBE UNTUK ANAK USIA DINI

Hasna Dewi Nur Fa'iza

Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email: hasna.faiza@mhs.unesa.ac.id

Dra. Nurhenti D. Simatupang, M.Sn

Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Email : nurhentidorlina@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan bermain playdough berbasis multimedia youtube untuk anak usia dini. Bermain playdough berbasis multimedia youtube dapat membantu guru dalam pembelajaran bermain playdough yang dikemas secara menarik dan menyenangkan, selain itu bermain playdough berbasis multimedia youtube juga dapat diakses dimanapun dan dimanapun karena berupa akun youtube dan juga buku panduan bermain playdough yang mudah dibawa kemanapun. Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat Rengel Tuban.

Metode penelitian yang digunakan adalah model Brog dan Gall. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Hasil uji validasi ahli media pada bermain playdough berbasis multimedia youtube sebesar 97% dan ahli media pada buku panduan bermain playdough sebesar 99%, ahli materi pada bermain playdough berbasis multimedia youtube sebesar 96% dan buku panduan sebesar 96%. Sementara itu dari hasil uji pengguna (Guru Anak Usia Dini) bermain playdough multimedia berbasis youtube sebesar 95% dan buku panduan mendapat penilaian 89,3% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwasanya produk pengembangan bermain playdough berbasis multimedia youtube sangat baik dan memenuhi kriteria akseptabilitas.

Kata kunci : pengembangan, bermain playdough, youtube

Abstract

Research on the developing playing with playdough based on youtube multimedia for early childhood. Playdough based on YouTube multimedia can help teachers in learning to play playdough which is packaged in an interesting and fun way. Besides playing YouTube multimedia-based playdough can also be accessed anywhere and anywhere because it is a YouTube account and also a playdough play guide that is easily carried and accessed anywhere. This research was conducted at Muslimat Rengel Tuban Kindergarten.

The research method used was the Brog and Gall model. The data analysis technique used in this study was by using quantitative and qualitative data analysis. The results of the media expert validation test on YouTube multimedia based playdough was 97% and the media expert on playdough play guide was 99%, material expert on YouTube multimedia based playdough was 96% and the guidebook was 96%. Meanwhile, from the results of user tests (Early Childhood Teachers) playing YouTube-based multimedia playdough was 95% and the guidebook received an assessment was 89.3% with very good criteria. It can be concluded that the development of YouTube multimedia based play dough products is very good and meets the acceptability criteria.

Keywords: *development, playdough play, youtube*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dalam jenjang usia 0-6 tahun (menurut UU. no. 20 tahun 2003) yaitu masa keemasan/*Golden Ages* yang mana pada usia tersebut merupakan tahap pertumbuhan serta perkembangan terjadi sangat pesat baik fisik maupun mentalnya. Pendidikan anak usia dini harus mendapatkan perlakuan yang sangat istimewa dan khusus untuk meningkatkan seluruh potensi yang dimilikinya. Untuk meningkatkan potensi tersebut anak usia dini mendapatkan pendidikan utama dalam keluarga, karena keluarga adalah tempat pertama anak berinteraksi dan beradaptasi. Pendidikan anak usia dini dapat ditempuh melalui jalur formal, non formal, dan informal. Pada jalur formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Atfhal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, sedangkan pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain sederajat, dan juga informal adalah keluarga. Semua jalur pendidikan tersebut memerlukan kerja sama baik keluarga maupun sekolah karena sikap anak akan dipengaruhi oleh orang tua maupun lingkungan di sekolah disebut sebagai tempat untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 PAUD menjabarkan terdapat enam aspek perkembangan pada anak usia dini meliputi, perkembangan moral dan nilai keagamaan, perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan seni. Setiap aspek memiliki keutamaan dan masing-masing penting untuk tumbuh kembang anak. Perkembangan seni menjadi perhatian karena banyak memberikan kegiatan yang tidak membosankan bagi anak. Perkembangan seni pada anak usia dini meliputi eksplorasi, ekspresi, apresiasi seni dalam konteks bermain.

Seni dapat dinikmati melalui media pendengaran (*audio art*), penglihatan (*visual art*), dan kombinasi keduanya (*audio visual art*). Seni dapat dikelompokkan menjadi tiga untuk anak usia dini. Seni musik, seni musik merupakan karya seni yang menggunakan bunyi sebagai unsur utamanya. Selain itu, seni musik dapat diresapi melalui indra pendengaran. Seni tari, seni tari merupakan seni yang diresap melalui indra penglihatan. Tetapi ini khususnya keindahan yang dinikmati pada gerakan-gerakan tubuh, terutama gerakan kaki dan tangan, dengan ritme-ritme teratur, biasanya mengikuti irama musik. Seni rupa, seni rupa merupakan suatu wujud karya manusia yang mengandung unsur keindahan. Keindahan diserap dengan indra penglihatan seperti; seni lukis, seni pahat, seni patung, seni grafis, seni lingkungan. Jenis karya seni rupa pada anak usia dini yaitu seperti menggambar, lukisan jari (*finger painting*), melukis, menjiplak, kolase, dan membentuk. Membentuk yang umum digunakan disini ialah dari bahan-bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, *playdough* dan sejenisnya. Bahan yang tidak pernah

cukup bagi anak adalah tanah liat. Anak tidak akan pernah bosan dengan bahan yang lengket, basah dan mudah dibentuk sesuai keinginan anak. Anak akan merasa senang jika menyentuh tanah liat karena anak akan merasakan sensualitasnya.

Pada era pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif, berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlulah sikap dan perilaku sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru atau berwiraswasta. Dari uraian tersebut kreativitas sangat perlu dikembangkan sejak usia dini. Salah satunya yaitu melalui kegiatan bermain *playdough*.

Hasil dari observasi awal yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2019, di TK Muslimat Rengel Tuban pada kelompok A kegiatan yang mendukung kreativitas anak hanya terbatas pada kegiatan mewarnai, melipat, mencocok, menggunting, meronce, menganyam, bermain pasir warna/ pasir, dan plastisin. Plastisin yang digunakan oleh guru adalah plastisin yang bisa dijumpai di pasar ataupun toko, satu plastik plastisin berisin 7-8 warna dengan ukuran kecil dan guru biasa membagi satu anak mendapat satu warna plastisin. Kemudian dalam berkreasi anak berkreasi sesuka mereka dengan media plastisin yang dikasih oleh guru dengan satu warna tersebut. Saat pembelajaran menggunakan media plastisin ini anak kurang antusias dalam berkreasi, karena media plastisin yang digunakan sangat terbatas. Hasil karya anak hanya berupa telur yang berukuran kecil dan sama ukurannya berulang kali, ular dengan cara cuma mengilir adonan saja, dan yang paling kreatif hanya menghasilkan bentuk karya obat nyamuk.

Berdasarkan permasalahan diatas supaya kemampuan anak dalam bermain *playdough* dapat berkembang maksimal maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode bermain merupakan salah satu hal yang kemudian dikembangkan menggunakan inovasi yang tepat. Inovasi tersebut dengan panduan bermain *playdough* berbasis multimedia. Menurut Bodrova, dkk (dalam Seefeldt & Wasik 2008: 23) menyatakan bahwa bermain adalah jalan bagi anak mengembangkan kemampuan dan memahami lingkungannya. Anak-anak memperoleh pengetahuan tentang lingkungan sebagai bermain.

Playdough ialah kegiatan membentuk adonan dengan sederhana. Sedangkan menurut Jutmika (2012: 85) *playdough* adalah mainan yang merupakan pengganti tanah liat yang dibuat dari tepung terigu. Alasan menggunakan *playdough* ialah kegiatan ini tergolong masih baru dan anak akan lebih berinovatif karena dengan media yang cukup banyak untuk berkreasi yang lebih kreatif karena dipandu dengan multimedia baik media buku panduan bermain *playdough* juga video bermain *playdough*.

Munurut Suyanto (2005: 21) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggunakan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan

menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pengembangan bermain *playdough* berbasis multimedia sangat penting dalam memecahkan masalah pengembangan kemampuan kreativitas anak kelompok A di TK Muslimat Rengel Tuban, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar anak. Terkait dengan hal ini maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan panduan bermain *playdough* berbasis multimedia untuk anak usia dini”.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Borg and Gall (1983), terdapat sepuluh langkah pelaksanaan strategi pengembangan dalam pendidikan, yaitu : Penelitian dan Pengumpulan Data (*Research and Information Collecting*), Perencanaan (*Planning*), Pengembangan Draf Produk (*Develop preliminary from of product*), Uji Coba Lapangan Awal (*Premilinar field testing*), Merevisi Hasil Uji Coba (*Main field testing*), Uji Coba Lapangan (*Main field testing*), Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (*Operasioanl product revision*), Uji Pelaksanaan Lapangan (*Operational field testing*), Penyempurnaan Produk Akhir (*Final product revision*), Diseminasi dan Implementasi (*Dissemination and implemantation*)

Dalam penelitian ini, hanya sampai pada tahap merevisi hasil uji coba yaitu pada tahap lima.

Subjek Uji Coba dan uji pengguna dalam penelitian ini adalah :

- a. Ahli Media : Utari Dewi, Sn., M.Pd
- b. Ahli Materi : Dra. Nurhenti D. Simatupang, M. Sn
- c. Uji Pengguna (Guru Anak Usia Dini)

Jenis data dan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

1. Analisis Data Kualitatif
Diperoleh dari hasil wawancara yang telah dilakukan. Dalam pengembangan ini didapatkan dari saran, kritik, masukan dari media, ahli materi dan calon pengguna..
2. Analisis Data Kuantitatif
Menurut Arikunto (2010) analisis data berhubungan erat dengan rumusan masalah yang diajukan untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian pengembangan. Setelah produk yang dikembangkan siap untuk di uji cobakan, maka akan dilakukan analisis isi dan analisis deskriptif dengan penyajian bentuk Persentase.

Teknik analisis data tersebut menggunakan rumus data sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

(Sugiono, 2017: 246)

P : angka presentase

F : Frekuensi yang sedang dicari presentasenya

N : Jumlah respon dikali skor tertinggi dikali jumla soal frekuensi/banyaknya individu)

Untuk pengumpulan data akseptabilitas, peneliti mengumpulkan data menggunakan angket tertutup dengan skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 1 Ketentuan skoring angket penilaian uji produk

Jawaban	Skor
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Kurang Baik
1	Tidak Baik

Yang kemudian akan diukur dengan cara sebagai berikut :

$$P = \frac{(4 \sum \text{jawaban}) + (3 \times \sum \text{jawaban}) + (2 \times \sum \text{jawaban}) + (1 \times \sum \text{jawaban})}{\text{jumlah responden keseluruhan}} \times 100 \%$$

(Mustaji: 2015)

Hasil penilaian kemudian dibandingkan dengan kelayakan produk menurut (Mustaji 2005) untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan sudah layak atau masih membutuhkan revisi seperti dibawah ini :

Tabel 2 Kriteria kelayakan produk (Mustaji, 2005)

Presentase	Pernyataam
81 % - 100 %	Sangat Baik, Tidak Perlu Direvisi
66 % - 80 %	Baik, Tidak Perlu Direvisi
56 % - 65 %	Kurang Baik, Perlu Direvisi
0 % - 55 %	Tidak Baik, Perlu Direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bermain Playdough berbasis multimedia youtube untuk guru dalam pembelajaran bermain playdough kepada anak usia dini telah melewati uji akseptabilitas yang terdiri dari aspek kegunaan, kelayakan, ketepatan dan kepatutan. Bermain playdough berbasis multimedia

youtube untuk snsk usia dini akan diuraikan kegiatan yang sudah dilakukan : Penelitian dan Pengumpulan Data, Perencanaan, Pengembangan Draff Produk, Uji Coba Lapangan Awal

1) Uji Ahli Media

a) Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil perhitungan dalam multimedia berbasis youtube sebesar 97 % dan diperoleh rata-rata uji ahli media pada buku panduan bermain playdough sebesar 99 % termasuk dalam kategori sangat baik, tidak perlu revisi.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif data kualitatif ini diperoleh dari kritik, saran dan tambahan pada kolom yang sudah tersedia yaitu video multimedia berbasis youtube semestinya di tambahkan video hasil kreasi bermain playdough, dan buku panduan sampulnya di tambahkan gambar olahan playdough.

2. Uji Ahli Materi

a) Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh rata-rata uji ahli materi pada multimedia berbasis youtube sebesar 96 % dan diperoleh rata-rata uji ahli materi pada buku panduan bermain playdough sebesar 96% termasuk dalam ketegori sangat baik, tidak perlu revisi.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif Data kualitatif ini diperoleh dari kritik, saran dan tambahan pada kolom yang sudah tersedia yaitu sudah bias dilakukukan penelitian selanjutnya begitu juga pada buku panduan bermain playdough.

3. Uji Pengguna (Guru Anak Usia Dini)

a) Data Kuantitatif

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diperoleh rata-rata uji pengguna (Guru Anak Usia Dini) pada multimedia berbasis youtube sebesar 88,3 % dan diperoleh rata-rata uji pengguna (Guru Anak Usia Dini) pada buku panduan bermain playdough sebesar 89,3 termasuk kategori sangat baik, dan tidak perlu revisi.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif Data kualitatif ini diperoleh dari kritik, saran dan tambahan pada kolom yang sudah tersedia yaitu Ukuran font diperbesar agar mempermudah pembaca lebih mudah dalam membaca, namun secara garis besar konten dan isinya sagat menarik sehingga dengan pemafaatan instagram makin manarik minat siswa untuk membaca informasi.

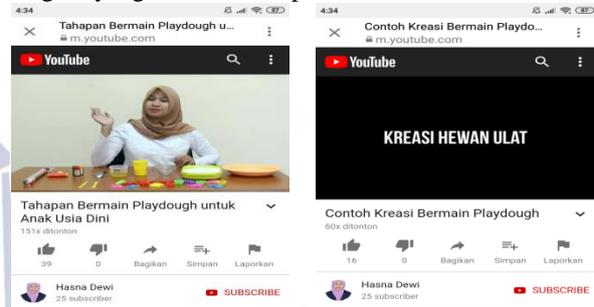
4. Merevisi Hasil Uji Coba

Berikut ini adalah revisi atau perbaikan berdasarkan hasil kritik, saran dan tambahan :

1) Ahli Media

Ahli media menyarankan untuk ada baiknya postingan tidak hanya gambar tapi juga video dan evaluasi dibuat sebaik mungkin, berikut di bawah ini sudah direvisi dengan menambahkan video berupa evaluasi dengan peneliti menanyakan langsung melalui video apakah ada tanggapan mengenai produk yang dikembangkan.

Bagian yang direvisi atau perbaikan :



Sebelum Sesudah
Gambar 1 Revisi ahli media Multimedia Berbasis Youtube



Sebelum



Sesudah

Gambar 2 Revisi Uji ahli Media Buku Panduan Bermain Playdough

Pembahasan

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan, di mana penelitian ini mengembangkan pengembangan bermain playdough berbasis multimedia youtube untuk anak usia dini. Penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Brog dan Gall, namun dalam prosedur pengembangan peneliti hanya melakukannya

sampai tahap kelima yaitu tahap pertama penelitian dan pengembangan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, dan merevisi hasil uji coba. Untuk memenuhi kriteria akseptabilitas produk yang berdasarkan pada aspek kegunaan, kelayakan, kepatutan dan ketepatan maka dilakukannya uji validasi produk yang meliputi uji ahli media, uji ahli media, dan uji pengguna (Guru Anak Usia Dini). Dari hasil uji validasi dari masing-masing ahli maka akan dilihat kriteria kelayakan produk (Mustaji, 2005). Untuk hasil dari uji media multimedia youtube mendapat penilaian sebanyak 97% dan uji media buku panduan bermain playdough mendapat penilaian 99% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu revisi, dan uji ahli materi multimedia berbasis youtube mendapatkan penilaian sebanyak 96% dan buku panduan sama-sama 96% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu revisi.

Setelah produk melalui uji validasi dan revisi berdasarkan hasil uji validasi maka langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan, uji coba lapangan yang akan dilakukan oleh pengguna (Guru Anak Usia Dini) ini untuk uji pengguna (Guru Anak Usia dini) dilakukan di ruangan kepala sekolah untuk hasil uji pengguna (Guru Anak Usia Dini) mendapatkan penilaian sebanyak 95% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu revisi. Bermain playdough berbasis multimedia berbasis youtube layak digunakan dan dapat melatih kemampuan kreativitas serta motoric halus pada anak usia dini. Pengembangan panduan bermain playdough berbasis multimedia youtube di buat bukan tanpa alasan, dipilihnya multimedia berbasis youtube karena media youtube mudah di akses semua orang dan guru mudah mengakses dimanapun dan kapanpun, menurut Kindarto (2008:01) *YouTube* adalah situs portal video yang sering diakses para pengguna internet, juga mempunyai fitur berbagi video (video sharing) sehingga dapat dilihat oleh siapapun yang mengklik video tersebut, dan dipilihnya media cetak yang berupa buku panduan karena selain berupa video yang di akses melalui youtube buku panduan dapat menjadi pedoman atau acuan guru untuk dapat mempraktekkan tahapan bermain playdough untuk anak usia dini lebih ringkas

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti tidak sampai pada tahap kesepuluh dari model pengembangan Brog dan Gall dikarenakan terbatasnya tenaga, waktu dan biaya, di samping itu untuk melanjutkan sampai tahap akhir peneliti harus terjun lapangan langsung bukan hanya guru tetapi anak usia dini dan itu cukup banyak waktu yang di perlukan untuk sampai tahap kesepuluh.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahas di atas diperoleh simpulan bahwasannya penelitian pengembangan ini mengacu pada model pengembangan Brog dan Gall sampai pada tahap ke lima, dimana prosedur penelitian yang sudah dilaksanakan yaitu diawali dari tahap penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal dan merevisi hasil uji coba. Untuk memenuhi kriteria akseptabilitas, maka peneliti melakukan uji validasi kepada ahli media, ahli materi dan uji pengguna (Guru Anak Usia Dini). Hasil dari uji validasi didapatkan uji media berbasis youtube dengan mendapatkan penilaian sebanyak 97% dan buku panduan penilaian sebanyak 99% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu revisi, uji materi dengan mendapatkan penilaian sebanyak 96% dan materi pada buku panduan mendapatkan penilaian sebanyak 96% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu revisi, uji pengguna (Guru Anak Usia Dini) dengan mendapatkan penilaian sebanyak 95% dengan kriteria sangat baik, tidak perlu revisi. sehingga dapat disimpulkan bahwasannya produk panduan bermain playdough berbasis multimedia untuk anak usia dini, tidak perlu revisi dan memenuhi kriteria akseptabilitas. Bermain playdough berbasis multimedia youtube dapat membantu guru dalam pembelajaran bermain playdough yang dikemas secara menarik dan menyenangkan, selain itu bermain playdough berbasis multimedia youtube juga dapat diakses dimanapun dan dimanapun kar 57 erupa akun youtube yang dapat diakses dimanapun dan juga buku panduan bermain playdough yang mudah dibawa kemanapun

Saran

Berdasarkan pembahasan di atas terdapat beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak, diantaranya yaitu :

1. Bagi Guru Anak Usia Dini

Pengembangan bermain playdough berbasis multimedia youtube untuk anak usia dini dapat digunakan dalam membantu upaya dalam pemberian pembelajaran bermain playdough di sekolah, dapat menjadi sarana ketika pembelajaran bermain playdough dengan langkah-langkah tahapan bermain

playdough untuk anak. Maka panduan bermain playdough untuk anak usia dini dapat dimanfaatkan.

2. Bagi Kepala Sekolah

Panduan bermain playdough berbasis multimedia youtube untuk anak usia dini dapat digunakan untuk di era teknologi yang berkembang pesat sehingga kegiatan pembelajaran dikemas menyenangkan dan menarik minat guru dalam mengakses panduan bermain playdough melalui youtube ini.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain yang akan melanjutkan produk yang sudah dikembangkan yaitu pengembangan bermain playdough berbasis multimedia youtube untuk anak usia dini diharapkan dapat menyelesaikan penelitian ini hingga sampai pada tahap kesepuluh sehingga pengembangan bermain playdough berbasis multimedia youtube untuk anak usia dini ini dapat disempurnakan dengan subjek yang lebih besar dan dapat dijangkau lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, 2011. *Sukses Menjadi Artis dengan Youtube*. Surabaya: PT Jawa Pustaka Group.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: Rineka Cipta.
- Brog, W.R & Gall. 1989. *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Depdiknas. 2014. *Permendikbud No. 146 Tahun 2014*. Jakarta: Depdiknas
- Jutmika, Nur, Yusep. (2012). *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playdough*. Diva press : Jakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Seefeldt, Carol dan Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta : PT Indeks.
- Suyanto, Slamet. 2015. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Mustaji. 2005. *Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik Penerapan Dalam Pembelajaran Berbasis Masalah*. Surabaya : Unesa University Press.