**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Rohmatul Maulidiya

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[Rohmatul.17010684044@mhs.unesa.ac.id](mailto:Rohmatul.17010684044@mhs.unesa.ac.id)

Dewi Komalasari

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

[dewikomalasari@unesa.ac.id](mailto:dewikomalasari@unesa.ac.id)

**Abstrak**

Keterbatasan dalam penggunaan Alat Permainan Edukatif dapat membuat pembelajaran menjadi monoton, membosankan dan tidak menarik. Hal tersebut bisa menghambat proses perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif anak dalam berfikir simbolik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui hasil pengembangan Alat Permainan Edukatif *Little Uno*  dan untuk mendapatkan efektifitas Alat Permainan Edukatif *Little Uno*  dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 tahun melalui validasi ahli materi dan ahli media serta uji coba ke anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design Development-Implementation and Evaluation*). Uji validasi ahli materi dan ahli media oleh dosen jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, UNESA yang diperoleh hasil 99% validasi materi dan 94% validasi media sehingga dinyatakan layak digunakan tanpa revisi . Subjek uji coba dilakukan pada 5 anak Usia 5-6 tahun dikecamatan Bungah dengan teknik observasi dengan hasil 1) 5 dari 5 anak mengetahui huruf A-Z dengan baik, 2) 5 dari 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kapital A-Z dengan baik, 3) 5 dari 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kecil A-Z dengan baik, 4) 4 dari 5 anak mengetahui huruf Vokal 5) 4 dari 5 anak mengetahui huruf konsonan 6) 4 dari 5 anak mampu menyebutkan lambang huruf vokal 7) 5 dari 5 anak mampu melengkapi huruf menjadi sebuah kata dengan baik, 8) 4 dari 5 anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata dengan baik, 9) 5 dari 5 anak mampu membaca kata pada kartu gambar dengan baik. Kesimpulan dari penelitian pengembangan ini bahwa Alat Permainan Edukatif *Little Uno* layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik.

Kata Kunci : Alat Permainan Edukatif, Berfikir Simbolik, Anak Usia 5-6 Tahun.

***Abstract***

*Limitations in using Educational Play Tools can make learning monotonous, boring and uninteresting. This can hamper the process of child development, one of which is the cognitive development of children in symbolic thinking. The purpose of this study was to determine the results of the development of the Little Uno Educational Game Tool and to obtain the effectiveness of the Little Uno Educational Game Tool in Improving the Symbolic Thinking Ability of Children aged 5-6 years through validation of material experts and media experts as well as trials with children aged 5-6. year. This study uses the Research and Development (R&D) research method with the ADDIE (Analysis-Design Development-Implementation and Evaluation) development model. The validation test of material experts and media experts by lecturers of the PG-PAUD department, Faculty of Education, UNESA obtained results of 99% material validation and 94% media validation so that it was declared fit for use without revision. The subject of the trial was carried out on 5 children aged 5-6 years in the Bungah sub-district with observation techniques with the results of 1) 5 out of 5 children knew the letter AZ well, 2) 5 out of 5 children were able to show the capital letter AZ symbol well, 3) 5 of 5 children are able to show the lowercase letters AZ well, 4) 4 out of 5 children know Vowels 5) 4 out of 5 children know consonants 6) 4 out of 5 children are able to pronounce vowel symbols 7) 5 out of 5 children are able to complete letters into a word well, 8) 4 out of 5 children are able to arrange letters into a word well, 9) 5 out of 5 children are able to read words on picture cards well. The conclusion from this development research is that the Little Uno Educational Game Tool is suitable for children aged 5-6 years and is effective in improving symbolic thinking skills.*

***Keywords****: Educational Play Tools, Symbolic Thinking, 5-6 year olds*

# **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan pribadi yang berusia 0-6 tahun. masa usia 0-6 tahun merupakan masa yang paling penting dari seluruh dinamika manusia. Pada usia tersebut perkembangan dan potensi anak penting untuk dikembangkan dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada masa ini perkembangan anak berlangsung sangat cepat, paling peka dan sangat menentukan bagi terwujudnya optimalisasi tahap perkembangan berikutnya (Khofidhotur & Pamuji, 2016). Oleh karena itu berbagai stimulasi positif dalam mengasah perkembangan anak harus dilakukan sejak anak usia dini. salah satu aspek perkembangan yang memiliki peran penting bagi kehidupan anak yaitu perkembangan kognitif anak dalam berfikir simbolik.

Anak memiliki potensi perkembangan kognitif yang berkembang sesuai dengan stimulasi yang didapatkan dan tergantung dimana anak berinteraksi dengan lingkungan. (Fessakis., 2013) Perkembangan kognitif merupakan suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Sejalan dengan pendapat Hijriati (2017) bahwa perkembangan kognitif yaitu perkembangan anak dalam berfikir secara logis, kritis, dapat memberi alasan, kemampuan dalam *problem solving* dan mengetahui sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan kecerdasan individu dalam berfikir secara, logis, kritis, mampu menyelesaikan *problem solving* dengan sebab akibat yang jelas.

Lingkup perkembangan kognitif yang harus dicapai anak usia dini sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) diantaranya yaitu kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis dan berpikir simbolik. Dari ketiga lingkup perkembangan kognitif tersebut, salah satu yang tidak boleh diabaikan yaitu lingkup dalam berpikir simbolik, karena pada kemampuan berpikir simbolik anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol ketika mereka menggunakan sebuah objek atau tindakan untuk mempresentasikan sesuatu yang tidak ada dihadapannya (Han & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, 2019)

Berfikir merupakan suatu aktifitas yang dialami oleh anak. Menurut Efrina (2019) berpikir adalah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk mempresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai tujuan, rencana, dan keinginan. Berpikir adalah memproses informasi secara mental atau secara kognitif. Secara lebih formal, berpikir adalah penyusunan ulang atau manipulasi kognitif baik informasi dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam *long-term memory* (Khairuzzaman, 2016)*.* Sehingga dapat disimpulkan bahwa berfikir adalah suatu proses dalam pembentukan gagasan dan ide yang berasal dari lingkungan maupun simbol-simbol yang disimpan dalam *long-term memory*.

Seperti yang dijelaskan pada paragraf sebelumnya bahwa salah satu lingkup perkembangan kognitif adalah berfikir simbolik. Jika dilihat dari segi pengertian berfikir simbolik sendiri yaitu kemampuan mengingat dan berpikir tentang simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka atau gambar. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. (Han & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, 2019) Berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun merupakan kemampuan dalam mengenal lambang bilangan 1-10 serta lambang huruf vokal dan konsonan. Pada proses mengenal tersebut salah satunya meliputi kemampuan anak dalam mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan. Tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa “Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.”

Menurut Mutiah (2015) pada tahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental untuk objek yang tidak ada. Kemampuan untuk berpikir simbolik semacam itu disebut fungsi simbolik, dan kemampuan itu mengembangkan secara cepat dunia mental anak. Tahap simbolik termasuk kedalam tahap belajar mengenal konsep. Konsep dipelajari agar anak mengenal suatu objek namun tidak bergantung pada objek nyata. Konsep juga sangat penting dipelajari untuk menjadi bekal dalam kehidupan anak di pendidikan serta kehidupan selanjutnya. Hal tersebut mengacu pada teori perkembangan kognitif Piaget yaitu pada tahap praoperasional usia 2 hingga 7 tahun. Di tahap ini, ketetapan objek ditetapkan dengan kuat, dan pemikiran simbolik berkembang (Hanfstingl et al., 2019). Kemampuan anak mengalami pertumbuhan, anak mulai membentuk representasi mental dari peristiwa dan ide. Anak pada tahap ini mampu berkomunikasi menggunakan kata-kata, gerak tubuh dan simbol (Sanghvi, 2020).

Menurut Amalia, E. R., & Khoiriyati, S. (2018) perkembangan kogitif Piaget menggambarkan blok bangunan dasar untuk memahami dunia dan mengatur pengetahuan. Mereka diciptakan dan dikembangkan sebagai dan ketika anak-anak berinteraksi dengan lingkungan fisik dan sosial mereka. Ketika anak mulai mengembangkan skema mereka mulai merefleksikan pemikiran dan bergerak ke arah yang lebih tingkat kognitif. Piaget menyarankan bahwa skema dapat dikembangkan melalui dua proses yaitu asimilasi dan akomodasi. Selama masa kanak-kanak, anak-anak secara konstan mengasimilasi dan menampung informasi baru dalam dirinya. Sanghvi (2020) mendefinisikan asimilasi sebagai 'proses kognitif di mana seseorang mengintegrasikan persepsi baru materi atau peristiwa stimulus ke dalam skema atau pola perilaku yang ada. Sebaliknya, akomodasi proses terjadi ketika materi atau peristiwa stimulus dipelajari kembali untuk diterapkan pada suatu objek atau lingkungan. Apa adanya skema menurut Piaget bahwa skema menyertakan apa yang disebut skema tindakan. Skema tindakan sebagai komponen skema menggambarkan proses atau prosedur tindakan (Bolton & Hattie, 2017).

Menurut Jamaris (2013 : 85) Terdapat kondisi yang kondusif bagi usaha pengembangan berpikir simbolik anak yaitu 1) Memberikan berbagai kesempatan untuk kemunculan perilaku yang kreatif. Permainan simbolik yang dilakukan anak merupakan wahana yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan anak dalam berfikir simbolik. Fantasi dan imajinasi adalah bentuk kreativitas yang ditampilkan anak. 2) Memperlihatkan pada anak bahwa fantasi dan imajinasi yang ditampilkannya memiliki nilai-nilai tertentu. Dengan kondisi tersebut maka anak akan tertarik dan tidak bosan dalam pengembangan berfikir simbolik. Kondisi yang menyenangkan, efektif dan efisien dalam pembelajaran anak dapat dilakukan dengan alat permainan edukatif, dengan begitu proses pengembangan berpikir simbolik anak dilakukan dengan belajar sambil bermain sesuai dengan karakteristik anak.

Namun pada kenyataannya, dari hasil mini riset di lapangan pada kegiatan bimbingan belajar di LBB Kecamatan Bungah yang dilaksanakan di bulan Oktober 2020 diketahui bahwa terdapat beberapa masalah perkembangan kognitif dalam kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun, diantaranya yaitu 1) 4 anak menghafal huruf namun masih bingung dengan lambang hurufnya 2) 3 anak belum hafal 26 huruf 3) 4 anak belum mampu membedakan huruf vokal dan konsonan. Adanya permasalah tersebut salah satunya disebabkan karena tidak adanya kegiatan atau permainan yang menarik untuk mengembangkan aspek berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Anak enggan dan merasa bosan jika kegiatan dilakukan dengan monoton tanpa sebuah media ataupun dengan alat permainan edukatif. Diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu Oleh Alfani (2021) bahwa peneliti tersebut mengamati bahwa hanya ada beberapa anak yang memperhatikan guru, sedangkan anak yang lainnya tidak begitu tertarik dengan pembelajaran yang ada dikelas. Anak lebih memilih bermain sendiri atau bahkan berlari kesana kemari karena pembelajaran guru tanpa menggunakan media. Sehingga berdampak pada kemampuan mengenal huruf anak yang masih rendah. Diperkuat lagi dengan hasil penelitian terdahulu oleh Pionika (2019) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Bandar Lampung dari hasil observasi di lapangan bahwa mayoritas anak belum mampu berpikir simbolik sebagaimana yang diharapkan. Dari banyaknya anak yang masih kesulitan membedakan dan mencocokan lambang bilangan. Kondisi tersebut disebabkan karena kegiatan pembelajaran guru cenderung hanya melakukan penugasan tanpa menggunakan media, bahkan anak jarang diberi kesempatan untuk mengungkapkan ide maupun gagasannya sesuai dengan keinginan anak karena semua ide dan gagasan datang dari guru. Hal ini disebabkan dengan pembelajaran media yang digunakan guru hanya berupa lembar kerja anak yang berisi tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh anak yang berkaitan dengan calistung sehingga kemampuan berpikir simbolik anak tidak berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan analisis permasalahan di atas mengenai ketidakseimbangan antara kondisi yang terjadi di lapangan dengan kondisi yang diharapkan, apabila dibiarkan terus menerus akan berdampak pada perkembangan anak. Kegiatan akan membosankan dan tidak bervariasi. Serta perkembangan anak akan mengalami keterlambatan. Terlebih pada kemampuan anak dalam berfikir simbolik dalam menyebutkan lambang bilangan, menghitung bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenai berbagai macam huruf vokal dan konsonan serta mempresentasikan benda dengan gambar dan tulisan (Putu et al., 2019).

Alat permainan edukatif (APE) adalah suatu alat yang dirancang khusus untuk dapat menstimulasi beberapa aspek perkembangan anak serta dirancang sesuai dengan karakteristik anak (Widayati & Adhe, 2020). Berdasarkan definisi dari Kemendikbud Ditjen PAUD (2016), APE PAUD adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain anak usia dini, yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif adalah suatu alat bermain yang dirancang khusus untuk edukasi anak dengan tujuan dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. APE dapat dimainkan oleh anak secara mandiri atau dengan bimbingan pendidik (orang tua dan guru).

Dalam pembuatan dan pemilihan APE sebaiknya memperhatikan beberapa syarat APE yaitu 1) syarat edukatif yang artinya pembuatan APE disesuaikan dengan tujuan program pendidikan, standar pencapaian perkembangan anak atau kurikulum yang berlaku, serta dapat membantu aktivitas dan kreatifitas anak sesuai tahap perkembangannya. 2) syarat teknis, diantaranya tepat bentuk dan ukuran sehingga tidak menimbulkan kesalahan konsep, multiguna, dibuat dengan bahan yang aman dan kuat (tidak mengandung unsur membahayakan bagi anak), serta mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi. 3) syarat estetika, antara lain bentuk yang ergonomis, fleksibel, mudah dibawa oleh anak, keserasian ukuran serta kombinasi warna (Sulastri, 2017).

Ditinjau dari masalah dalam keterbatasan Alat Permainan Edukatif dan permasalahan pada perkembangan kognitif anak. Peneliti memiliki alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pengembangan produk berupa alat permainan edukatif *Little Uno .*  Alat permainan edukatif ini merupakan jenis media visual media dimana ketika penggunaannya lebih melibatkan indera penglihatan disebut dengan media visual (Mustaji, 2015:14). Permainan *Little Uno*  ini merupakan permainan modifikasi dari permainan yang sudah ada yaiu permainan "*Uno* ". Berdasarkan hasil pengamatan bahwa permainan *Uno*  ini merupakan permainan yang asik menyenangkan dan menegangkan. Menurut Hakim (2010) permainan *Uno*  merupakan salah satu permainan kartu yang populer di seluruh dunia. Dengan karakteristik permainan *Uno*  yang asik menyenangkan dan menegangkan yang ditujukan pada remaja hingga dewasa, peneliti berkeinginan untuk mengenalkan permainan *Uno* kepada anak sejak usia dini sehingga peneliti menciptakan alat permainan edukatif modifikasi dari permainan *Uno*  yang dinamakan *Little Uno* .

Dalam bahasa spanyol dan italia, *Uno*  memiliki arti satu dan *little* berarti kecil yang dapat diuraikan bahwa alat permainan edukatif *Little Uno*  ini terdiri dari satuan-satuan balok berukuran 7,5 cm x 2,5 cm yang disusun hingga menjadi sebuah tumpukan dengan kuantitas yang lebih sedikit dibanding permainan *Uno* . Alat permainan *Little Uno*  ini terdiri dari 30 balok, 2 dadu, kartu emoji dan buku panduan permainan, sedangkan permainan Uterdiri dari 72 balok, ada yang berbentuk kartu, dadu dan panduan permainan. Alat permainan *Little Uno*  ini lebih kecil atau lebih rendah dibanding permainan *Uno*  karena menyesuaikan dengan karakteristik anak.

Cara memainkan alat permainan edukatif *Litte Uno*  ini yaitu 1) menyusun balok sesuai dengan contoh yang ada di pedoman 2) memainkan dadu 3) mengambil balok sesuai dengan gambar emoji yang ada di dadu atas 3) membaca dan menjawab pertanyaan yang ada di balok 4) meletakkan balok diatas 5) dilakukan berulang kali secara bergantian 6) jika susunan balok rubuh maka anak yang menyebabkan susunan balok rubuh harus menyusun kembali susunan balok 7) permainan berakhir jika susunan balok rubuh dan anak ingin mengakhiri permainan.

Bersumber pada pernyataan-pernyataan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan Alat Permainan Edukatif *Little Uno*  sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Sehingga judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Little Uno*  untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Simbolik Anak Usia 5-6 tahun. Adapun tujuan dari pengembangan APE *Little Uno*  ini adalah untuk mengetahui hasil pengembangan APE *Little Uno*  dan untuk mendapatkan efektivitas APE *Little Uno*

**METODE**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design Development-Implementation and Evaluation*). Sugiyono (2016:297) menyatakan bahwa R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut (Cahyadi, 2019) menyatakan bahwa model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menekankan suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi satu lainnya berkoordinasi sesuai dengan fase yang ada. Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sistematik untuk mewujudkan program pelatihan yang komprehensif. Alasan peneliti menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE yaitu karena model pembelajarannya bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan salah satunya pengembangan alat permainan edukatif untuk anak usia dini. Adapun langkah-langkah penerapan model ADDIE yaitu : 1) Analisis, tahap pertama adalah menganalisis perlunya pengembangan produk, kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. 2) Desain, desain merupakan proses sistematik, di tahap ini desain produk masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar pengembangan di tahap selanjutnya. 3) Pengembangan *(Development*), dilakukan realisasi desain produk yang sebelumnya telah dibuat. 4) Implementasi *(Implementation),* di tahap ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik terhadap produk yang telah dikembangkan. 5) Evaluasi *(Evaluation),* Tahap ini adalah jawaban dari umpan balik, revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi yang diberikan oleh subjek penelitian. Tujuan akhir dari evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini yaitu ahli materi dan ahli media yang berpengalaman serta kompeten dibidangnya dengan kriteria minimal S2. Ahli materi dan ahli media merupakan dosen jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Pada ahli materi dan ahli media dilakukan untuk mendapatkan validasi produk serta mendapatkan bahan perbaikan dari produk berdasarkan saran dan masukan dari masing-masing ahli. Pada kegiatan uji validitas peneliti menggunakan angket validasi ahli materi dan media.

Uji coba alat permainan edukatif *Little Uno* dilakukan pada 5 anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Bungah Kabupaten Gresik. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menerapkan uji coba terbatas dengan memperhatikan protokol kesehatan dikarenakan masih dalam masa *new normal* covid-19. Uji coba pada dosen sebagai ahli media dan ahli materi dilakukan melalui *google form* untuk menguji kelayakan alat permainan edukatif *Little Uno ,* sedangkan untuk uji oba pada 5 anak usia 5-6 tahun dilakukan dengan observasi untuk mengetahui tingkat kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun.

Desain uji kelayakan kepada ahli media dan ahli materi dengan terlebih dahulu dilakukan penyusunan daftar pernyataan dan video alat permainan edukatif yang dikembangkan dalam bentuk *google form*. Kemudian *link google form* akan disebarkan pada ahli media dan ahli materi yang telah memenuhi syarat. Untuk desain uji coba kepada anak menggunakan lembar observasi. Analisis data berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berupa angka didapatkan dari angket *google form* penilaian uji validasi ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kualitatif didapatkan melalui hasil dari tanggapan, masukan kritik ataupun saran dari para ahli. Data kualitatif juga didapatkan dari hasil observasi uji coba anak usia 5-6 tahun.

Dalam menentukan analisis data peneliti menggunakan skala pengukuran bentuk skala *Likert* dengan pernyataan positif. Data hasil validasi ahli yang didapatkan melalui penilaian ahli materi dan ahli media. Untuk hasil observasi anak akan deskripsikan atau berupa data kualitatif.

Perolehan persentase akhir dari hasil skor penilaian validasi ahli diklasifikasikan berdasarkan kriteria validitas media untuk mengetahui kualitas kelayakan media. Di bawah ini tabel kriteria validitas media dan validitas materi :

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validitas media dan materi

|  |  |
| --- | --- |
| **Persentase** | **Kriteria** |
| 0 - 20% | Sangat tidak valid atau tidak untuk digunakan |
| 21% - 40% | Tidak valid dan tidak boleh digunakan |
| 41% - 60% | Kurang valid dan belum dapat digunakan perlu revisi besar |
| 61% - 80% | Valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil |
| 81% - 100% | Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi |

(Riduwan, 2010)

Alat permainan edukatif *Little Uno*  dapat dikatakan layak apabila hasil analisis perolehan skor validasi ahli serta observasi pengguna memenuhi kriteria yang telah ditentukan pada tabel di atas yaitu . 81% - 100% dengan kriteria Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Alat permainan edukatif *Little Uno* merupakan produk yang dihasilkan dari penelitian ini. Permainan *Little Uno*  ini digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berfikir simbolik yaitu dalam mengenal berbagai huruf kapital, huruf kecil, mengetahui lambang huruf dan mengetahui berbagai huruf konsonan serta vokal. Pengembangan alat permainan edukatif *Little Uno* ini dikembangkan sesuai dengan tahap model ADDIE. Hasil alat permainan edukatif *Little Uno*  berdasarkan model pengembangan ADDIE dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) **Tahap *Analysis***, tahap pertama dilakukannya analisis perlunya pengembangan produk, kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk. Pada analisis ini dilakukan dengan mini riset di kegiatan bimbingan belajar (LBB) kecamatan Bungah pada bulan Oktober 2020. Dari kegiatan mini riset tersebut diketahui bahwa terdapat beberapa masalah pada anak usia 5-6 tahun yaitu 4 anak menghafal huruf namun masih bingung dengan lambang hurufnya, 3 anak belum hafal 26 huruf, 4 anak belum mampu membedakan huruf vokal dan konsonan dan diperkuat dari beberapa penelitian terdaluhu dengan permasalahan yang tidak jauh berbeda. Setelah melakukan mini riset dan mengetahui permasalahan yang dialami anak usia 5-6 tahun di LBB kecamatan Bungah pada kemampuan berfikir simbolik dalam pengenalan huruf maka dilanjutkan pada tahap kedua. **2) Tahap *Design****,* pada tahap ini dilakukan sebuah perencanaan yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yang dilakukan dengan pembuatan produk baru berupa Alat Permainan Edukatif yang berjudul *Little Uno*, alat permain ini merupakan alat permainan pengembangan dari *Uno Stacko*, berikut penjelasan mengenai *design* Alat Permainan *Little Uno* :



**Gambar 1.1** Desain APE *Little Uno* modifikasi dari *Uno Stacko*

Alat permainan edukatif *Little Uno*  ini terdiri dari satuan-satuan balok berukuran 7,5 cm x 2,5 cm yang disusun hingga menjadi sebuah tumpukan dengan kuantitas yang lebih sedikit dibanding permainan *Uno* . Alat permainan *Little Uno*  ini terdiri dari 30 balok, 2 dadu, kartu emoji dan buku panduan permainan, sedangkan permainan Uterdiri dari 72 balok, ada yang berbentuk kartu, dadu dan panduan permainan. Alat permainan *Little Uno*  ini lebih kecil atau lebih rendah dibanding permainan *Uno*  *Stacko* karena menyesuaikan dengan karakteristik anak.

Setelah dilakukannya tahap *design* maka dilanjutkan pada tahap tiga yaitu 3) **Tahap *Development****,* pada tahap ini dilakukannya pengembangan dari produk APE *Little Uno*, tahap ini terdiri dari : a) Mengembangkan isi materi dan media APE *Little Uno*, b) Merealisasikan *design* APE *Little Uno*, c) Penilaian ahli media dan ahli materi dan d) Revisi hingga dinyatakan APE *Little Uno*  layak untuk digunakan pada anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik. Penilaian ahli media dan ahli materi terhadap Alat Permainan Edukatif *Little Uno* dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1.1** Hasil validasi materi pertama

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang dinilai** | **Nomor butir pertanyaan** | **Skor** |
| 1 | Aspek kelayakan isi | 1, 2, 3, 4, 5, 6 | 26 |
| 2 | Aspek Kejelasan Penyajian | 7, 8, 9, 10, 11 | 21 |
| 3 | keberfikir simbolikan | 11, 12, 13 14, 15 | 12 |
| Total skor | | | 59 |

Validasi ahli materi dilkakukan oleh Bunda dosen Mallevi Agustin Ningrum, S.Pd., M.Pd selaku dosen PG PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil validasi materi pertama dengan dengan persentase kevalidan sebesar 59/75 x 100% = 79% yang menunjukkan bahwa materi pada APE *Little Uno* dinyatakan valid dan dapat digunakan akan tetapi perlu dilakukan revisi kecil. Ahli materi memberikan saran dan tanggapan sebagai revisi kecil yang meliputi 1) Sebaiknya anak usia 5-6 tahun sudah bisa distimulasi untuk mengenal kata, jadi kartu huruf bergambar yang sudah disediakan bisa dimanfaatkan dalam permainan, 2) Lambang huruf sebaiknya bisa langsung saja dimanfaatkan dengan menyusun kata/mengenal kata yang menyesuaikan tema. Setelah dilakukan revisi sesuai dengan arahan ahli materi maka dilakukan validasi materi yang kedua. Berikut tabel hasil validasi materi kedua pada APE *Little Uno* :

**Tabel 1.2** Hasil validasi materi kedua

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang dinilai** | **Nomor butir pertanyaan** | **Skor** |
| 1 | Aspek kelayakan isi | 1, 2, 3, 4, 5, 6 | 28 |
| 2 | Aspek Kejelasan Penyajian | 7, 8, 9, 10, 11 | 23 |
| 3 | keberfikir simbolikan | 11, 12, 13 14, 15 | 23 |
| Total skor | | | 74 |

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil validasi materi kedua dengan dengan persentase kevalidan sebesar 74/75 x 100% = 99% yang menunjukkan bahwa materi pada APE *Little Uno* dinyatakan valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Diperkuat dengan tanggapan dari ahli mater bahwa APE *Little Uno* layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun.

Kemudian untuk validasi ahli media APE *Little Uno* hanya dilakukan satu kali oleh ibu Dewi Komalasari selaku dosen PG PAUD FIP Universitas Negeri Surabaya. Adapun hasil perolehan validasi ahli media APE *Little Uno* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 1.3** Hasil validasi materi kedua

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Aspek yang dinilai** | **Nomor butir pertanyaan** | **Skor** |
| 1 | Fisik | 1, 2, 3, 4 | 18 |
| 2 | Gambar | 5, 6, 7, 8 | 19 |
| 3 | Warna | 9, 10, 11 | 15 |
| 4 | Tulisan | 11, 12, 13, 14 | 20 |
| 5 | Pemakaian | 16, 17, 18, 19, 20 | 22 |
| Total skor | | | 94 |

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil validasi media dengan dengan persentase kevalidan sebesar 94/100 x 100% = 94% yang menunjukkan bahwa media APE *Little Uno* dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

**Tabel 1.4** Rekapitulasi hasil validasi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Validasi** | **Presentase** | **Kriteria** |
| Validasi materi pertama | 79% | Valid dan dapat digunakan perlu revisi kecil |
| Validasi materi kedua | 99% | Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi |
| Validasi media | 94% | Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi |

Dari hasil hasil rekapitulasi tersebut, dapat diketahui bahwa ada peningkatan dari validasi materi yang pertama dan yang kedua dengan presentase 99% dan validasi media sebeesar 94% sehingga APE *Little Uno* dinyatakan Sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi untuk digunakan pada anak usia 5-6 tahun. Berikut ini dokumentasi hasil jadi Alat Permainan Edukatif *Little Uno* yang siap untuk diimplementasikan pada anak usia 5-6 tahun :



**Gambar 1.6** Balok dan dadu APE *Little Uno*



**Gambar 1.7** 1 set APE *Little Uno*

Alat permainan edukatif *Little Uno* dikemas pada kotak plastik agar kemasan awet, mudah dibawa kemana-mana sehingga efektif dan fleksibel dalam penggunaan. Kotak plastik diberi label sticker alat permainan edukatif *Little Uno* sebagai identitas dan mempercantik kemasan.

Setelah dilakukannya tahap pengembangan maka dilanjutkan pada tahap implementasi. 4) **Tahap *Implementation****,* tahap ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan dari Alat Permainan Edukatif *Little Uno* dengan melakukan implementasi pada anak usia 5-6 tahun*.* Implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas dengan memperhatikan protokol kesehatan karena mengingat masih dalam keadaan *new normal* covid-19. Subjek uji coba terbatas pada anak usia 5-6 tahun yang ada di kecamatan Bungah dengan jumlah 5 anak. Implementasi dilakukan pada tanggal 01 maret 2021. Berikut hasil observasi dalam mengetahui keefektifan Alat Permainan Edukatif *Little Uno* pada anak usia 5-6 tahun : 1) 5 dari 5 anak mengetahui huruf A-Z dengan baik, 2) 5 dari 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kapital A-Z dengan baik, 3) 5 dari 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kecil A-Z dengan baik, 4) 4 dari 5 anak mengetahui huruf Vokal 5) 4 dari 5 anak mengetahui huruf konsonan 6) 4 dari 5 anak mampu menyebutkan lambang huruf vokal 7) 5 dari 5 anak mampu melengkapi huruf menjadi sebuah kata dengan baik, 8) 4 dari 5 anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata dengan baik, 9) 5 dari 5 anak mampu membaca kata pada kartu gambar dengan baik. Dari hasil tersebut dinyatakan bahwa alat permainan edukatif *Little Uno* efektif digunakan pada anak usia 5-6 tahun untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik dalam

mengenal huruf. Berikut ini dokumentasi implementasi terbatas pada anak usia 5-6 tahun :



**Gambar 1.8** Mengambil balok APE *Little Uno*



**Gambar 1.9** Membaca penugasan pada balok APE *Little Uno*

Setelah dilakukan tahap implementasi maka dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi. 5) **Tahap *Evaluation****,* tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari tahap prosedur pengembangan ADDIE. Setelah dilakukan evalusi, dapat diketahui respon dari ahli media yaitu Bunda dosen Dewi Komalasari, S.Pd., M.Pd., dan ahli materi yaitu Bunda dosen Mallevi Agustin Ningrum dan hasil implementasi alat permainan edukatif *Little Uno* pada 5 anak usia 5-6 tahun. Hasil validasi ahli media yaitu sebesar 94% dan hasil validasi materi yaitu sebesar 99% keduanya dapat dinyatakan bahwa pengembangan alat permainan edukatif *Little Uno* sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Diperkuat dengan hasil implementasi bahwa alat permainan edukatif *Little Uno* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak dalam mengenal huruf yang diimplementasikan pada 5 anak usia 5-6 tahun, 5 anak tersebut sangat antusias untuk melakukan permainan dengan alat permainan edukatif *Little Uno*, mereka sangat menikmati hingga menimbulkan suasana yang tidak membosankan, senang, tertawa dan ramai. Selain susana yang tidak membosankan tersebut juga terdapat suasana tegang yaitu ketika anak mengambil balok pada susunan *Little Uno*. dengan terciptanya suasana yang tidak membosankan maka dapat membuat anak bentah dalam bermain salambil belajar. Terkait pertanyaan atau penugasan yang ada di balok *Little Uno* dinyatakan sesuai dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun sehingga mereka tidak mengalami kesusahan ketika menjawab dan menyelesaikan penugasan. Dengan antusias mereka maka dapat dikatakan pengembangan alat permainan edukatif *Little Uno* dalam kategori sangat baik. Dalam tingkat keefektifan alat permainan edukatif *Little Uno* dinyatakan sangat efektif yang dibuktikan dengan hasil observasi impleementasi alat permainan edukatif *Little Uno* yaitu : 1) 5 dari 5 anak mengetahui huruf A-Z dengan baik, 2) 5 dari 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kapital A-Z dengan baik, 3) 5 dari 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kecil A-Z dengan baik, 4) 4 dari 5 anak mengetahui huruf Vokal 5) 4 dari 5 anak mengetahui huruf konsonan 6) 4 dari 5 anak mampu menyebutkan lambang huruf vokal 7) 5 dari 5 anak mampu melengkapi huruf menjadi sebuah kata dengan baik, 8) 4 dari 5 anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata dengan baik, 9) 5 dari 5 anak mampu membaca kata pada kartu gambar dengan baik.

**Pembahasan**

Pengembangan alat permainan edukatif *Little Uno* ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis-Design Development-Implementation and Evaluation*). Pengembangan alat permainan edukatif *Little Uno* diawali dengan melakukan mini riset yang dilkukan di bimbingan belajar (LBB) kecamatan Bungah pada bulan Oktober 2020. Hasil mini riset tersebut ditemukan permasalahan terkait berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun yang dibuktikan dengan adanya beberapa masalah yaitu 4 anak menghafal huruf namun masih bingung dengan lambang hurufnya, 3 anak belum hafal 26 huruf, 4 anak belum mampu membedakan huruf vokal dan konsonan dan diperkuat dari beberapa penelitian terdaluhu dengan permasalahan yang tidak jauh berbeda Permasalahan tersebut disebabkan karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi membosankan dan tidak menarik yang akhirnya perkembangan anak tidak terstimulasi dengan maksimal.

Setelah mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan, maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan bahwa dibutuhkan kegiatan stimulasi pada anak usia 5-6 tahun dengan suasana yang menyenangkan, menarik dan tidak membosankan. Dengan suasana yang menyenangkan anak tidak akan merasa terbebani dan kegiatan stimulasi dapat diterima anak dengan baik. Dengan begitu kemampuan anak dapat berkembangan dengan maksimal. Salah satu yang dapat membuat kegiatan stimulasi pada anak menjadi menyenangkan, menarik dan tidak membosankan yaitu dengan alat permainan edukatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh purnama (2019) bahwa situasi pembelajaran yang memungkinkan anak mendapat keterampilan, pengetahuan dan perilaku secara umum meliputi orang bahan, peralatan maupun kegiatan dapat diwujudkan dengan penggunaan media. Mengingat prinsip pembelajaran bagi anak usia dini yaitu aktif, kreatif dan menyenangkan dengan penggunaan alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif merupakan suatu alat yang dirancang khusus untuk dapat menstimulasi beberapa aspek perkembangan anak serta dirancang sesuai dengan karakteristik anak (Widayati & Adhe, 2020).

Berdasarkan beberapa hal tersebut peneliti memiliki alternatif untuk mengembangkan sebuah produk berupa alat permainan edukatif *Little Uno* untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Pada anak usia dini bermain sambil belajar merupakan poin yang sangat penting, karena dengan karakteristik mereka yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan bermain sambil belajar maka dapat memberikan kontribusi yang menyegarkan dalam kegiatan. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Yulianty (Apriyani & Putri, 2020) bahwa permainan merupakan salah satu media untuk anak dalam menggali informasi yang belum diketahui oleh anak dengan mengeksplor dunianya secara aman. Tidak hanya itu, Piaget seorang ahli psikologi mengatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Alat permainan edukatif yang dikembangkan yaitu alat permainan edukatif *Little Uno*. Permainan *Little Uno* merupakan permainan susun balok yang membentuk menara kemudian pemain secara bergantian mengambil balok pada susunan, membaca atau menjawab penugasan yang ada pada balok yang diambil dan meletakkan balok kembali disusunan balok paling atas tanpa terjatuh atau rubuh. Dalam bahasa spanyol dan italia, *Uno*  memiliki arti satu dan *little* berarti kecil yang dapat diuraikan bahwa alat permainan edukatif *Little Uno*  ini terdiri dari satuan-satuan balok berukuran 7,5 cm x 2,5 cm Peneliti menciptakan keunikan dan perbedaan pada produk ini yaitu dengan mendesain APE *Little Uno* dengan warna yang lebih menarik dan mudah diketahui anak, warna tersebut yaitu merah, kuning, hijau, biru dan ungu. Balok pada *Little Uno* dibuat dari bahan kayu bukan bahan plastic dengan jumlah 30 balok, selain itu pada APE *Little Uno* ini terdapat 3 buah dadu yang digunakan sebagai penentu balok dengan gambar binatang apa yang harus diambil, dilengkapi dengan kartu gambar dan kartu huruf yang dengan tema binatang hutan dan tujuan dari APE *Little Uno* ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Selain itu pada alat permainan edukatif *Little Uno* ini dilengkapi dengan buku panduan yang berisi tentang informasi terkait Alat Permainan Edukatif *Little Uno* dan cara bermain *Little Uno*. Alat permainan *Little Uno*  ini lebih kecil atau lebih rendah dibanding permainan *Uno*  karena menyesuaikan dengan karakteristik anak. Berdasarkan hasil penelitian Hedberg (2010) bahwa penggunaan permainan jengan atau Uno merupakan cara efektif untuk memperoleh antusias anak hingga mereka bersemangat dalam melakukan aktifitas permainan edukasi.

Keunikan tersebut untuk membedakan produk antara permainan Uno Stacko dengan alat permainan edukatif *Little Uno*. Proses pembuatan alat permainan edukatif *Little Uno* diawali dengan membuat design produk yang terdiri dari design alat permainan edukatif *Little Uno*, design penugasan pada balok, design kartu gambar dan kartu huruf dan design buku panduan alat permainan edukatif *Little Uno*. Kemudian dilakukan proses pembuatan alat permainan edukatif dengan pembuatan balok *Little Uno*, mencetak design penugasan pada balok di kertas stiker, mencetak design kartu huruf dan kartu gambar pada *artpaper* dan mencetak buku panduan di *artpaper* ukuran A5. setelah proses pembuatan selesai maka dilanjutkan dengan membeli *box* plastik dan dilengkapi stiker alat permainan edukatif *Little Uno* sebagai kemasan dari alat permainan edukatif *Little Uno*. Alat permainan edukatif *Little Uno* dikemas dalam *box* plastik tujuannya agar kemasan awet atau kuat, dapat dibawah kemana-mana atau bisa disebut dengan efektif dan fleksibel. Sesuai dengan pendapat Sulastri (2017) bahwa syarat APE yaitu 1) syarat edukatif yang artinya pembuatan APE disesuaikan dengan tujuan program pendidikan, serta dapat membantu aktivitas dan kreatifitas anak sesuai tahap perkembangannya. 2) syarat teknis, bentuk dan ukuran tidak menimbulkan kesalahan konsep, multiguna, dibuat dengan bahan yang aman dan kuat (tidak mengandung unsur membahayakan bagi anak), serta mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi. 3) syarat estetika, antara lain bentuk yang ergonomis, fleksibel, mudah dibawa oleh anak, keserasian ukuran serta kombinasi warna.

Validator pada validasi media dan materi dilakukan oleh dosen PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Unesa yang telah memenuhi kriteria yang ditentukan. Validasi media cukup dilakukan sekali karena tidak terdapat tanggapan negatif dan revisi produk. Hasil dari validasi media yakni 94% dengan tanggapan bahwa alat permainan edukatif *Little Uno* layak digunakan untuk anak usia 5-6 tahun. Sehingga, dapat dinyatakan bahwa alat permainan edukatif *Little Uno* sangat valid dan siap digunakan tanpa revisi. Sedangkan mengenai validasi oleh ahli materi dilakukan dua kali. Validasi pertama mendapatkan hasil sebesar 79% yang menunjukkan bahwa materi pada APE *Little Uno* dinyatakan valid dan dapat digunakan akan tetapi perlu dilakukan revisi kecil. Ahli materi memberikan saran dan tanggapan sebagai revisi kecil yang meliputi 1) Sebaiknya anak usia 5-6 tahun sudah bisa distimulasi untuk mengenal kata, jadi kartu huruf bergambar yang sudah disediakan bisa dimanfaatkan dalam permainan, 2) Lambang huruf sebaiknya bisa langsung saja dimanfaatkan dengan menyusun kata/mengenal kata yang menyesuaikan tema. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa “Berpikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.”

1) 5 anak mengetahui huruf A-Z, dari ke lima anak yang bernama Tiya, Asa, Jihan, Bila dan Putri dapat menyebutkan dengan lantang huruf A-Z. 2) 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kapital A-Z, Tiya, Asa, Jihan, Bila dan Putri mengetahui dan dapat menunjukkan lambang huruf kapital A-Z dengan benar. 3) 5 Anak mampu menunjukkan lambang huruf kecil A-Z, Tiya, Asa, Jihan, Bila dan Putri dapat mengetahui huruf kecil dan mampu menunjukkan lambang huruf kecil dengan benar. 4) 5 Anak mengetahui huruf konsonan, Tiya, Jihan, Bila dan Asa ketika mendapat penugasan huruf konsonan dapat menjawab dengan spontan dan baik namun satu anak yang bernama putri masih bingung akan tetapi setelah diberi tahu Putri dapat menjawab huruf konsonan dengan baik. 5) 5 Anak mampu menyebutkan lambang huruf vokal. Tiya, Jihan, Bila dan Asa ketika mendapat penugasan huruf vokal dapat menjawab dengan spontan dan baik namun satu anak yang bernama putri masih bingung akan tetapi setelah diberi tahu bahwa huruf vokal yaitu A, I, U, E, O Putri dapat menjawab huruf konsonan dengan baik dan benar. 6) 5 Anak mampu melengkapi huruf menjadi sebuah kata. Jihan, Tiya, Asa, Putri dan Bila mampu melengkapi huruf dengan benar, seperti U, ..., A, R anak mampu melengkapi titik-titik sehingga menjadi sebuah kata yaitu ULAR. 7) 4 Anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata. Jihan, Bila, Asa, dan Tiya mampu menyusun huruf dengan kartu huruf menjadi sebuah kata, seperti harimau yang terdiri dari huruf H, A, R, I, M, A, U. 8) 5 Anak mampu membaca kata pada kartu gambar. Jihan, Tiya, Asa, Bila dan Putri ketika mendapat penugasan membaca tulisan pada kartu gambar semuanya dapat membaca dengan lantang dan benar. Seperti pada kartu gambar binatang singa, mereka dapat membaca 'singa' dengan lantang dan benar.

**PENUTUP**

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan  
mengenai alat permainan edukatif *Little Uno*, kesimpulan yang didapatkan yaitu 1) Proses pengembangan alat permainan edukatif *Little Uno* menggunakan model  
penelitian pengembangan dengan prosedur pengembangan ADDIE. Tahapan yang digunakan peneliti  
di antaranya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. 2) Kelayakan alat permainan edukatif *Little Uno* didapatkan melalui hasil validasi ahli dan implementasi terbatas pada 5 anak usia 5-6 tahun. Validasi ahli materi pertama didapatkan hasil 79% yang dinyatakan valid dapat digunakan akan tetapi perlu dilakukan revisi kecil, setelah dilakukan revisi kecil sesuai saran dari ahli materi maka dilakukan validasi materi yang kedua dengan hasil persentase sebesar 99% yang dapat dinyatakan sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Untuk validasi media cukup dilakukan satu kali karena dalam sekali validasi mendapatkan persentase sebesar 94% yang dinyatakan sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Setelah dinyatakan layak digunakan tanpa revisi maka dilanjutkan untuk melakukan implementasi pada 5 anak usia 5-6 tahun di kecamatan Bungah. Pengambilan data dilakukan dengan observasi dengan hasil bahwa 1) 5 dari 5 anak mengetahui huruf A-Z dengan baik, 2) 5 dari 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kapital A-Z dengan baik, 3) 5 dari 5 anak mampu menunjukkan lambang huruf kecil A-Z dengan baik, 4) 5 dari 5 anak mengetahui huruf Vokal 5) 4 dari 5 anak mengetahui huruf konsonan 6) 4 dari 5 anak mampu menyebutkan lambang huruf vokal 7) 5 dari 5 anak mampu melengkapi huruf menjadi sebuah kata dengan baik, 8) 4 dari 5 anak mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata dengan baik, 9) 5 dari 5 anak mampu membaca kata pada kartu gambar dengan baik. Sehingga alat permainan edukatif *Little Uno dapat dinyatakan* layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik anak usia 5-6 tahun

**Saran**

Saran ini berkaitan dengan pengembangan alat permainan edukatif *Little Uno* yaitu : 1) Untuk guru, alat permainan edukatif *Little Uno* dapat digunakan sebagai alternatif media pada anak usia 5-6 tahun dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik; 2) Untuk peneliti lain, alat permainan edukatif *Little Uno* dapat dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan dalam meningkatkan kemampuan berfikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun; 3) Untuk peneliti lain, alat permainan edukatif *Little Uno* dapat dikembangkan dengan model pengembangan yang berbeda dari prosedur pengembangan ADDIE; 4) Untuk peneliti lain, alat permainan edukatif *Little Uno* dapat dikembangkan dan diperluas dengan alat permainan edukatif yang serupa berisikan materi lain yang sejenis.

**DAFTAR PUSTAKA**

Apriyani & Putri. (2020). Pengembangan Media Permainan *Jenga* Keragaman Budaya Materi  
Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Untuk Kelas Iv Sd ; JPGSD. Volume 08 Nomor 02, 302 - 312

Alfani, F. (2021). Pengaruh Media *Augmented Reality* (Ar) Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Usia Dini. Abna : *Journal of Islamic Early Childhood Education, 1(1). Retrieved from* http://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/abna/article/view/3262

Bolton, S., & Hattie, J. (2017). *Cognitive and brain development: Executive function, Piaget, and the prefrontal cortex.* *Archives of Psychology*, *1*(3), 1–36. http://www.archivesofpsychology.org

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3* (1), 35. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Efrina. 2019. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berfikir Simbolik Di Tk Darul Mukminin Kota Jambi Program Studi PG-PAUD Universitas Negeri Jambi

Farid Helmi Setyawan. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berkognitif Anak Usia Dini Melalui Model Pembelajaran Audio Visual Berbasis Android. Jurnal PG- - PAUD Tr*Uno* joyo, Volume 3, Nomor 2,

Fessakis, G., Gouli, E., & Mavroudi, E. (2013). *Problem solving by 5-6 years old kindergarten children in a computer programming environment: A case study.* *Computers and Education*, *63*, 87–97. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.11.016>

Hakim. (2010). Konsep Bilangan Pada Anak Autis. *Universitas Negeri Surabaya* 1–16.

Hanfstingl, B., Benke, G., & Zhang, Y. (2019). *Comparing variation theory with Piaget’s theory of cognitive development: more similarities than differences? Educational Action Research,* *27*(4), 511–526. https://doi.org/10.1080/09650792.2018.1564687

Han, E. S., & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Developmental Analysis of Symbolic. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat Ape Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, *III*(2), 59–69. https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/1699

Kadek Dwi Arinoviani, Dkk. (2016). Penerapan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berkognitif Inggris Anak Kelompok A1 Dalam Kegiatan Ekstrakulikuler*. e-Journal* Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 4. No. 2

Rofiah, K & Pamuji. (2020). Bermain *Uno*  Modifikasi Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Autis. Jurnal Pendidikan Khusus, 12(3) diakses dari <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-khusus/article/view/15679>

Maqdalena, E., & Widiastuti, A. (2019). Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. Satya Widya, 34(2), 125-137. https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2018.v34.i2.p125-137

Mutiah, D. (2015). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Media Group Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi  
Pembelajaran*. Edisi Pertama. 2018. Jakarta:  
Prenadamedia.

Pionika RC. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir simbolik anak usia dini di TK. Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Bandar. Jurnal FKIP Unila. Diakses melalui link <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/downloadSuppFile/19477/3513> pada 23 Desember 2020

Putu, G., Oka, A., & Dopo, F. B. (2019). Pengembangan *Videoscribe* Berfikir Simbolik Representasi Berbagai Macam Benda Pada Kelompok Anak Usia 5-6 Tahun Dosen STKIP Citra Bakti email : aryaoka@citrabakti.ac.id PENDAHULUAN Tujuan penyelenggaran PAUD Nasional sebagaimana tertuang dalam Permendikbud. 3(2), 56–72.

Riduwan. 2010. Dasar-dasar Statistika. Bandung

Sulastri, Y. L., Rahma, A., & Hakim, L. L. (2017). IbM Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Ramah Anak Bagi Guru Paud di Kota Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *7*(2), 84. <https://doi.org/10.30999/jpkm.v7i2.177>

Sanghvi, P. (2020). *Piaget’s theory of cognitive development: a review*. *7*(October), 8–13.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.

Widayati Sri & Adhe R. K. 2020. Media, sumber belajar dan APE ; Remaja Rosdakarya

Yudho Bawono. 2017. Kemampuan berkognitif pada anak prasekolah Sebuah kajian pustaka. ISBN: 978-602-1145-49-4 h.11