



## PENGEMBANGAN BOGADOKU (*BOARD GAME DOL TINUKU*) UNTUK MENANAMKAN NILAI WIRAUSAHA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

**Nihayatul Muna**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [Nihayatul.17010684049@mhs.unesa.ac.id](mailto:Nihayatul.17010684049@mhs.unesa.ac.id)

**Mallevi Agustin Ningrum**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya  
e-mail : [Malleviningrum@unesa.ac.id](mailto:Malleviningrum@unesa.ac.id)

### Abstrak

Masalah utama dalam penelitian ini adalah anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang mengembangkan tentang nilai kewirausahaan khususnya dalam hal mandiri dan bertanggung jawab dan masih ada beberapa anak yang belum mampu menerapkan sikap mandiri dan bertanggung jawab. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media Bogadoku untuk menanamkan nilai wirausaha pada anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (Penelitian dan Pengembangan). Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Validator pada penelitian ini adalah 2 orang ahli (ahli materi, ahli media dan desain pembelajaran). Subjek uji coba terbatas pada penelitian ini adalah anak TK usia 5-6 tahun dengan jumlah keseluruhan 10 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar instrument penilaian. Hasil dari pre-test dan posttest dihitung menggunakan uji normalitas wilcoxon Test. Hasil penilaian para ahli memperoleh nilai 84% dari ahli media, dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 78%. Berdasarkan hasil efektivitas didapatkan signifikansi  $0,005 < 0,05$  maka hal tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Bogadoku efektif digunakan untuk menanamkan nilai wirausaha pada anak usia 5-6 tahun.

**Kata Kunci :** *Taman Kanak-Kanak, Nilai Wirausaha, Media Pembelajaran*

### Abstract

The main problem in this research is that children are less interested in learning that develops entrepreneurial values, especially in terms of independence and responsibility and there are still some children who are not yet able to implement an independent and responsible attitude. This research aims to determine the feasibility and effectiveness of Bogadoku media to instill entrepreneurial values in children aged 5-6 years. The method used in this research is the Research and Development method. ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The validators in this research were 2 experts (material experts, media and learning design experts). The limited test subjects in this study were kindergarten children aged 5-6 years with a total of 10 children. The data collection technique used is an assessment instrument sheet. The results of the pre-test and posttest were calculated using the Wilcoxon Test of normality. The results of the expert assessment obtained a score of 84% from media experts, and material experts received a score of 78%. Based on the effectiveness results, it was found that the significance was  $0.005 < 0.05$ , so this shows that there is a significant difference between the pretest and posttest. So it can be concluded that Bogadoku media is effectively used to instill entrepreneurial values in children aged 5-6 years.

**Keywords:** *Kindergarten, Entrepreneurial Values, Learning Media*

## 1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat dan yang akan menjadi dasar bagi kehidupan selanjutnya. Sebagai dasar penerus kehidupan selanjutnya, anak perlu diberikan bekal yang baik serta kokoh untuk kelangsungan hidupnya.

Strategi pembelajaran menjadi salah satu solusi untuk menemukan cara yang sesuai dalam menanamkan pengetahuan kepada anak usia dini yang sesuai bagi perkembangan (Suhendro, 2020). Melalui pembelajaran yang menyenangkan bagi anak akan menambah nilai

sendiri bagi anak. Sebab anak akan merasa lebih mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan oleh gurunya. Dunia anak usia dini adalah bermain untuk menambah pengalamannya sendiri melalui pengalamannya saat bersama teman dan pendidiknya. Sehingga bermain sambil belajar adalah metode yang tepat untuk anak usia dini.

Menurut Semiawan seperti dikutip oleh Risaldy (2014: 29) bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual. Oleh karena itu, bermain bagi anak usia dini merupakan jembatan bagi berkembangnya semua aspek.

Dimasa sekarang ini generasi penerus bangsa dituntut siap menghadapinya. Modal yang sangat dibutuhkan untuk mampu bersaing dalam segala hal terutama dalam era milenial saat ini. Yakni kemampuan berpikir kritis, memiliki kreatifitas dan kemampuan yang inovatif, kemampuan dan keterampilan berkomunikasi yang baik, kemampuan kerja sama, serta memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Dan semua kemampuan tersebut adalah hal yang dibutuhkan dalam dunia wirausaha. Pada era ini menanamkan nilai wirausaha pada anak usia dini sangatlah penting. Sebab berwirausaha dimasa saat ini sangatlah dibutuhkan untuk membantu perekonomian disekitar serta memajukan mobilitas ekonomi negara.

Menurut Kurtopo dalam Krisdayanthi (2018), kewirausahaan sebenarnya sudah dipelajari setiap individu, yang dari kecil sudah dibekali benih-benih wirausaha. Pendidikan kewirausahaan merupakan pendidikan nilai yang mengarahkan berkembangnya keperibadian wirausaha. Nilai-nilai kewirausahaan antara lain; kreativitas, keberanian, keuletan, kejujuran, kerja keras, orientasi masa depan, dorongan berprestasi tinggi, disiplin, kemandirian, iman dan taqwa.

Meskipun penanaman nilai wirausaha sangat penting diberikan pada anak sejak dini, namun kenyataannya pendidikan kewirausahaan belum banyak diterapkan di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini. Hal ini dapat disebabkan karena minimnya pengetahuan para pendidik tentang nilai wirausaha dan juga kurangnya kreatifitas dalam memberikan pembelajaran pada anak didik. Sebab pada kenyataan dilapangan guru taman kanak-kanak di daerah tidak memiliki pengalaman pendidikan guru untuk anak usia dini. Atau biasa disebut tidak linier yaitu tidak memiliki gelar guru pendidikan anak usia dini. Sehingga menyebabkan minimnya pengetahuan guru mengenai dunia PAUD. Memberikan pendidikan kewirausahaan pada anak sebenarnya bukan merupakan pekerjaan yang sulit. Menumbuhkan sifat kewirausahaan pada anak memerlukan latihan yang bertahap namun bukan merupakan sesuatu yang rumit. Menumbuhkan sifat kewirausahaan pada anak bisa dimulai dari bentuk sederhana yang merupakan bagian

dari keseharian anak. Misalnya membiasakan anak untuk makan di meja makan, kemudian melatih anak untuk selalu membereskan mainan setelah selesai bermain dan meletakkan mainan pada tempatnya. Tahap selanjutnya adalah mengajarkan anak untuk mengelola uang dengan baik. Setelah anak mampu mengelola uang dengan baik tahap selanjutnya kita bisa mengajarkan anak untuk melakukan bisnis kecil-kecilan.

Untuk memenuhi kondisi diatas serta melakukan aktivitas tersebut, anak tentunya membutuhkan media pembelajaran yang mendukung untuk kelangsungan pembelajarannya. Yaitu dengan menggunakan alat yang berupa permainan dimana permainan tersebut bersifat mendidik di PAUD, alat tersebut disebut juga dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Menurut Mayke, dalam Ismawati (2016), APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Berkaitan dengan alat permainan untuk anak usia dini maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Dari gambaran tersebut merupakan yang akan peneliti ambil yang merupakan salah satu contoh kegiatan yang mengarah pada karakter mandiri dan bertanggung jawab. Sesuai dengan yang dipaparkan oleh pembelajaran kewirausahaan sejak anak berusia dini yaitu lingkungan keluarga menunjukkan orangtua sering memberikan pembiasaan pada anak. Pembiasaan yang selanjutnya orangtua berikan adalah sikap mandiri. Mandiri memiliki arti yaitu dapat berdiri sendiri yang mana dapat menjalankan kegiatan, kemampuan, serta aktivitasnya sendiri (Fadilah, 2021). Sifat kemandirian yang diberikan orangtua adalah seperti menggosok gigi sendiri agar anak terbiasa untuk melakukan hal-hal baik sejak usia dini. Pembelajaran kewirausahaan pada diri anak tidak serta merta ada, tapi memerlukan latihan bertahap. Bisa dimulai dari hal-hal kecil dalam aktivitas keseharian anak. Misalnya, membereskan mainan selesai bermain, rajin sikat gigi sebelum tidur dan membereskan tempat tidur. Ini merupakan latihan berdisiplin (Reski, N., Taufik, T., & Iffdil, I., 2017), bertanggung jawab dan awal pengajaran tentang kepemilikan, Nurhafizah (2014). Latihan selanjutnya, mengajarkan anak untuk mampu mengelola uang dengan baik. Latihan yang perlu diajarkan bukan hanya cara membelanjakan, tapi juga menabung dan mencari uang.

Berdasarkan hasil observasi awal beberapa sarana media pembelajaran di RA Darul Ulum Mojokerto kurang memadai. Sebab sesuai prinsip-prinsip umum pemilihan dan pengembangan APE yang mengacu pada pasal 25 ayat 2, Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.57 tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yaitu pertama menunjang penyelenggaraan pembelajaran yang aktif, kreatif, kolaboratif, menyenangkan, dan efektif dengan memperhatikan: Kesesuaian usia dan tingkat perkembangan peserta didik sehingga dapat mengembangkan kemampuannya; Kenyamanan dan keleluasaan peserta didik dalam bergerak dan memanfaatkannya dengan berbagai macam cara; Daya tarik yang dapat mendorong peserta didik untuk bereksplorasi dan bereksperimen sendiri maupun

bersama-sama dengan temannya; Alat-alat yang ada di sekitar dapat dijadikan sebagai alat bantu/pendukung dalam kegiatan bermain peserta didik, misalnya: meja dan kursi dapat digunakan untuk bermain peran mobil-mobilan sesuai imajinasi peserta didik, dengan pendampingan orang dewasa; Variasi dan jenis APE disesuaikan dengan jumlah peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Dan yang kedua yaitu menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik. Secara umum pembuatan dan pemilihan APE sebaiknya memperhatikan beberapa syarat berikut ini: Syarat edukatif, artinya pembuatan APE disesuaikan dengan tujuan program pendidikan, standar pencapaian perkembangan peserta didik atau kurikulum yang berlaku, serta dapat membantu aktivitas dan kreativitas peserta didik sesuai tahap perkembangannya; 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 peserta didik), serta mudah digunakan, menambah kesenangan peserta didik untuk bereksperimen dan bereksplorasi; Syarat estetika, antara lain bentuk yang ergonomis, fleksibel, mudah dibawa oleh peserta didik, keserasian ukuran serta kombinasi warna. Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan adalah merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan. Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya media pembelajaran itu sendiri. Pelaksanaan pengajaran yang ada pada taman kanak-kanak se-Kabupaten Mojokerto sudah menjadikan alat permainan edukatif sebagai pelengkap keberlangsungan dari proses pembelajaran.

Dan yang kedua yaitu menjamin keamanan, kesehatan, dan keselamatan peserta didik. Secara umum pembuatan dan pemilihan APE sebaiknya memperhatikan beberapa syarat berikut ini: Syarat edukatif, artinya pembuatan APE disesuaikan dengan tujuan program pendidikan, standar pencapaian perkembangan peserta didik atau kurikulum yang berlaku, serta dapat membantu aktivitas dan kreativitas peserta didik sesuai tahap perkembangannya; 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 peserta didik), serta mudah digunakan, menambah kesenangan peserta didik untuk bereksperimen dan bereksplorasi; Syarat estetika, antara lain bentuk yang ergonomis, fleksibel, mudah dibawa oleh peserta didik, keserasian ukuran serta kombinasi warna. Keberhasilan pelaksanaan suatu program pendidikan untuk anak Taman Kanak-kanak sangat tergantung pada pengelolaan sumber belajar. Guru hendaknya mempunyai kemahiran dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan adalah merupakan hal yang sangat penting dilakukan dalam setiap kegiatan.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang senantiasa mendapatkan perhatian dari pengelola taman kanak-kanak. Hal ini dikarenakan keberhasilan guru dalam mengembangkan aspek yang dimiliki anak tidak lepas dari kemampuannya dalam mengelola alat permainan khususnya media pembelajaran itu sendiri. Pelaksanaan pengajaran yang ada pada taman kanak-kanak se-Kabupaten Mojokerto sudah menjadikan alat permainan edukatif sebagai pelengkap keberlangsungan dari proses pembelajaran.

Hal ini disebabkan karena guru lebih sering menuntun anak berhitung secara hafalan, tetapi mengabaikan kemampuan anak dalam bidang lain yaitu mengenal wirausaha, media yang digunakan masih sederhana belum adanya pengembangan, guru juga menampilkan pembelajaran terlihat monoton, metode yang digunakan juga belum bervariasi, sehingga anak belum bisa mengenal kewirausahaan secara mendalam. Untuk pengembangan kemampuan dasar anak dilihat dari kemampuan sosial emosional dan juga fisik motoriknya maka guru-guru RA Darul Ulum di Mojokerto akan membantu meningkatkan kemampuan pada anak untuk menumbuhkan jiwa wirausaha. Dalam hal ini memperkenalkan dan menumbuhkan jiwa wirausaha pada anak dengan permainan bogadoku, dengan menggunakan sistem pendekatan bermain ini diharapkan akan tercapai peningkatan dalam menumbuhkan jiwa wirausaha pada anak. Tidak hanya itu, dengan bervariasinya media yang digunakan dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar anak. Sehingga memudahkan bagi guru untuk menyampaikan pembelajaran yang akan disampaikan.

Oleh sebab itu, peneliti ingin mengembangkan media berupa Bogadoku sebagai alat bantu yang dapat dipergunakan 5 guru pada RA Darul Ulum di Mojokerto karena terkendala dengan metode ceramah yang digunakan guru untuk mengajarkan anak tentang menanamkan nilai wirausaha dan kurangnya bahan untuk membantu siswa dalam memahami nilai wirausaha tersebut.

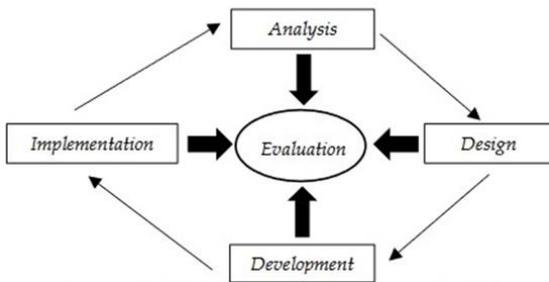
Bogadoku ini memiliki keunggulan dalam merangsang kemampuan sosial emosional anak, khususnya dalam menanamkan nilai wirausaha pada anak yang tidak lain yaitu mandiri, pantang menyerah dan bertanggung jawab. Selain itu dapat menumbuhkan keseruan anak saat memainkan media Bogadoku ini, karena media dibuat untuk dimainkan secara berkelompok. Sehingga penelitian ini berjudul "Pengembangan Board Game Doltinuku (Bogadoku) Untuk Menanamkan Nilai Wirausaha Pada Anak Usia 5-6 Tahun". Diharapkan pemberian media Bogadoku dapat memberikan referensi guru untuk pengembangan kegiatan pembelajaran kreatif bagi anak untuk optimalisasi tumbuh kembang anak.

Cara bermainnya adalah satu putaran permainan terdiri dari 5 anak. Anak yang akan bermain membagi peran menggunakan kartu peran. Setelah masing-masing anak mendapatkan peran, yang mendapatkan peran sebagai pembeli membagi urutan bermain menggunakan kartu angka urutan. Kemudian anak memilih pion sesuai selera. Lalu anak menempati tempat sesuai peran

masing-masing. Permainan berjalan dan dimulai dengan menggunakan kartu misi. Setelah misi selesai anak dapat berganti peran dan dapat memulai permainan dari awal kembali.

**METODE**

Model pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi) digunakan dalam prosedur penelitian ini. Model ADDIE dipilih karena merupakan model pembelajaran umum yang bisa dipergunakan untuk penelitian pengembangan karena prosesnya berurutan tetapi juga interaktif, dan hasil evaluasi di setiap tahap dapat membawa pengembangan pembelajaran kembali ke tahap sebelumnya. Hasil dari suatu fase merupakan item awal yang mendasari tahapan berikutnya. Berikut adalah langkah-langkah untuk mempraktekkan model ADDIE, tertera pada bagan di bawah ini :



Tahapan Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2012)

Penelitian ini mengambil subjek dari anak umur 5-6 tahun dari RA Darul Ulum Mojokerto sebanyak 10 siswa. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes dengan instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi ahli dan uji pretest-posttest. Jenis data yang diperoleh berupa data kualitatif dari saran ahli, serta data kuantitatif dari hasil penilaian ahli dan hasil pretest-posttest. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan efektivitas media Bogadoku.

Analisis kelayakan dilakukan dengan menganalisis data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Melalui instrumen berupa angket skala Likert. Perolehan pada dari uji kelayakan dianalisis menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Hasil akhir perolehan skor berupa presentase dilakukan analisis menggunakan tabel jenjang kriteria kevalidan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Presentase kelayakan media

Presentase	Kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik	Tidak revisi
61% - 80%	Baik	Tidak revisi
41% - 60%	Cukup baik	Revisi
21% - 40%	Kurang baik	Revisi
0% - 20%	Tidak baik	Revisi

(Riduwan, 2013:15)

Berdasarkan analisis tersebut Bogadoku dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran apabila mencapai kriteria baik atau sangat baik.

Analisis keefektifan melalui data hasil pretest dan posttest yang dijawab oleh siswa. Perolehan data tes hitung dengan rumus tingkat wilcoxon sebagai berikut:

$$z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

dimana: T = jumlah total jenjang/rangking yang terkecil

$$\mu_T = \frac{n(n+1)}{4}$$

$$\sigma_T = \sqrt{\frac{n(n+1)(2n+1)}{24}}$$

**Formulasi Hipotesis:**

- Ho: Tidak terdapat perbedaan dari pelakuan 1 dengan perlakuan 2
- Ha: Terdapat perbedaan dari pelakuan 1 dengan perlakuan 2

**Pengujian dan Kriteria**

- Pengujian dapat dilakukan dengan satu sisi dan dua sisi.
- Kriteria Pengujiannya:

(Cooper & Schindler, 2014:613)

Presentase skor hasil akhir, dianalisis menggunakan table keefektifan media pada tabel 2 di bawah ini :

Presentase	Kelayakan	Keterangan
81% - 100%	Sangat baik	Berhasil
61% - 80%	Baik	Berhasil
41% - 60%	Cukup baik	Kurang Berhasil
21% - 40%	Kurang baik	Tidak Berhasil
0% - 20%	Tidak baik	Tidak Berhasil

(Kristanto, 2016:155)

Perhitungan Uji-t dilakukan menggunakan aplikasi SPSS. Hasil perhitungan dibandingkan ttabel menggunakan taraf signifikan 0,05 (5%). Berdasarkan hasil Uji-t, keputusan ditentukan melalui nilai Sig. (2 tailed) < 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar di antara pretest dan posttest. Di sisi lain, jika Sig. (2 tailed) > 0,05 menunjukkan tidak adanyaperbedaan yang signifikan antara hasil belajar melalui pretest dan posttest (Siregar, 2020).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengembangan media board game Doltinuku untuk menanamkan nilai wirausaha untuk anak usia 5-6 tahun . Kelayakan media didapat berdasarkan validasi ahli materi dan media. Selanjutnya keefektifan media diperoleh dari uji coba terbatas one group pretest-posttest.

Bogadoku adalah media pembelajaran yang berbentuk papan berukuran sekitar 29,7 x 420 [A3]. Permainan ini adalah bentuk pengembangan dari permainan pasar-pasaran. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media yang sudah ada tersebut menjadi suatu media yang mudah digunakan, praktis, dapat dipahami oleh anak, sehingga harapannya dapat meningkatkan prestasi belajar anak.

Permainan yang ingin dikembangkan yakni Board Game yang bernama Bogadoku. Media ini mengadopsi dari permainan pasar-pasaran yang sudah familiar dengan anak-anak. Bogadoku ini berisikan papan denah dimana pemain akan menyelesaikan misi sesuai kartu misi yang tersedia. Permainan Bogadoku berisi lima buah lokasi yaitu dua rumah, toko buku, toko donat dan toko es krim. Selain itu terdapat buku panduan permainan untuk memberikan panduan kepada pemain menjalankan permainan dengan arahan guru. Ada juga kartu misi untuk menjalankan permainan. Kartu peran untuk menentukan pemain berperan sebagai penjual atau pembeli. Kartu angka urutan untuk menentukan urutan pemain lebih tepatnya yang berperan sebagai pembeli, siapa yang akan bermain terlebih dahulu. Perlengkapan lain sebagai pelengkap seperti pion, donat, es krim, buku, uang, dan juga list harga. Bogadoku ini dicetak dalam ukuran 29,7 cm x 42 cm, sedangkan untuk yang lainnya dicetak dalam ukuran 29,7cm x 21 cm yang akan dipotong secara manual.

Cara bermainnya adalah satu putaran permainan terdiri dari 5 anak. Anak yang akan bermain membagi peran menggunakan kartu peran. Setelah masing-masing anak mendapatkan peran, yang mendapatkan peran sebagai pembeli membagi urutan bermain menggunakan kartu angka urutan. Kemudian anak memilih pion sesuai selera. Lalu anak menempati tempat sesuai peran masing-masing. Permainan berjalan dan dimulai dengan menggunakan kartu misi. Setelah misi selesai anak dapat berganti peran dan dapat memulai permainan dari awal kembali.

Dibawah ini adalah gambar desain Bogadoku yang hanya mendapat revisi pada bagian pion saja :



Dan dibawah ini adalah buku panduan untuk bermain Bogadoku :



Selesai tahap pengembangan dilanjutkan validasi ahli materi dan validasi ahli media. Pada tahap validasi ahli media mendapatkan nilai sebesar 84 % dan pada tahap

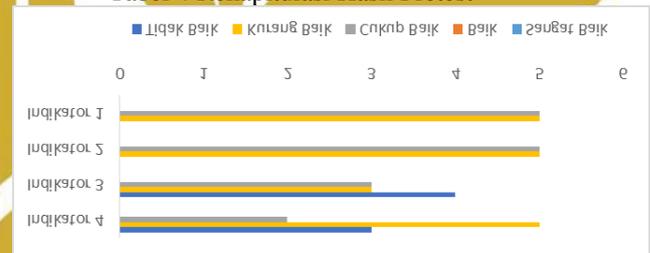
validasi ahli media mendapatkan nilai sebesar 78 %. Berdasarkan uji coba pretest dan posttest didapatkan data seperti table dibawah ini :

Table 3 hasil pretest dan posttest

NA MA	PRETEST					POSTTEST						
	1	2	3	4	TO TA L	1	2	3	4	TO TA L		
AZ K	3	3	3	3	12	5	5	5	5	20		
AL N	3	3	3	2	11	4	5	4	4	17		
SFL	2	2	1	1	6	3	4	4	4	15		
DF	2	2	1	1	6	3	3	4	5	15		
NJ W	3	3	3	3	12	5	5	5	5	20		
NT	3	3	2	2	10	4	5	4	4	17		
ND R	3	3	2	2	10	4	4	5	4	17		
KR N	2	2	2	2	8	4	4	4	4	16		
RV	2	2	1	2	7	4	4	4	4	16		
AN D	2	2	1	1	6	3	3	4	4	14		
	TOTAL KESELURU HAN					88	TOTAL KESELURU HAN					167

Dan dari hasil pretest dan posttest diatas terdapat perbandingan yang signifikan seperti pada diagram dibawah ini

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Pretest



Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Posttest



Dan dari hasil pretest dan posttest diatas dihitung menggunakan aplikasi SPSS dan mendapatkan hasil seperti dibawah ini :

**Test Statistics<sup>a</sup>**

	POSTTE ST - PRETEST
Z	-2.831 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test  
b. Based on negative ranks.

Dari data pada tabel diatas menunjukkan bahwa Sig.(2-tailed) sebesar 0,005 sehingga Sig.(2-tailed) < 0,05, atau 0,005 < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Maka Ho ditolak dan Ha diterima. Ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Bogadoku efektif digunakan untuk menanamkan nilai wirausaha pada anak usia 5-6 tahun.

**SIMPULAN**

Setelah melakukan pengembangan produk menggunakan ADDIE melalui tahapan-tahapannya, yaitu (1) Analyze; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. Maka pengembangan media Bogadoku dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan media Bogadoku untuk menanamkan nilai wirausaha pada anak usia 5-6 tahun dibuat sesuai dengan tahapan-tahapan dalam pengembangan ADDIE. Desain media Bogadoku setelah melalui uji validasi media yang ditujukan pada ahli media memperoleh hasil 84%, sehingga siap untuk digunakan. 2. Media Bogadoku untuk menanamkan nilai wirausaha pada anak usia 5-6 tahun dinyatakan layak setelah melalui uji validasi materi yang ditujukan pada ahli materi. Berdasarkan hasil dari uji validasi materi 78%, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa produk pengembangan media Bogadoku untuk menanamkan nilai wirausaha pada anak usia 5-6 tahun dikategorikan layak untuk digunakan. Materi dalam pengembangan media Bogadoku untuk menanamkan nilai wirausaha pada anak usia 5-6 tahun ini sesuai dengan indikator pada Permendikbud 137 tahun 2014. 3. Hasil keefektifan lainnya didapatkan nilai signifikansi yang didapat Sig.(2-tailed) sebesar 0,005 sehingga Sig.(2-tailed) < 0,05, atau 0,005 < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Maka Ho ditolak dan Ha diterima. Karena hasil signifikansi lebih besar dari 0,05 maka hal tersebut menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Bogadoku dapat mencapai tujuan pembelajaran anak usia 5-6 tahun yang mampu menanamkan nilai wirausaha.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Cooper dan Schindler. (2014). *Bussiners Research Method*. New York: McGraw-. Hill. Corey, Gernald. (2009). *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*.
- Fadilah, F. A. (2021). *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri*.
- Ismawati, Putri. 2016. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif "Puzzle Jam" Terhadap Kemampuan Kognitif "Mengenal Lambang Bilangan"*. Volume 2 Nomor 1 Januari 2016
- Krisdayanthi, Astrid. 2018. *Menumbuhkan Jiwa Kewirausahaan Pada Aud Sebagai Bekal Kecakapan Hidup*. Pratama Widya, Vol. 3, NO. 2, 2018
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Surabaya: Bintang Media
- Nurhafizah. (2014). *Penanaman Perilaku disiplin Pada Anak Sejak Usia Dini*. PG-PAUD FIP UNP: Padang
- Siregar, Sofian (2020). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*. Bandung : Alfabeta.
- Suhendro, Eko. 2020. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Covid-19*. JGA, Vol. 5 (3), September 2020 (133-140). DOI: <https://doi.org/10.14421/jga.2020.53-05>
- Zaini, Ahmad. 2015. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. Vol 3 | No 1 | Januari-Juni 2015. Jurusan Tarbiyah STAIN Kudus