

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF *MAGIC BOOK* BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY LEARNING* DI RAUDATHUL ATHFAL DDI LONJA KABUPATEN SIGI

Fakhirah¹ M. Iksan Kahar² Ufiyah Ramlah³

¹Mahasiswa Program Studi PIAUD FTIK Institut Universitas Islam Negeri Datokarama Palu

²Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu

³Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu

fakhirahrdm02@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan media *magic book* dalam pembelajaran anak usia dini di Raudathul Athfal DDI Lonja Kabupaten Sigi, secara keseluruhan produk media *magic book* dikategorikan layak dalam pembelajaran anak usia dini di Raudathul Athfal DDI Lonja Kabupaten Sigi. Penelitian ini menggunakan jenis metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dilakukan secara bertahap/longitudinal agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas, model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model *procedural* yang bersifat deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan, (1) Dihasilkan media *magic book* yang layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. (2) Media *magic book* dibuat menggunakan kardus dan plastik berwarna yang dibuat menjadi *Magic Book* dengan berbagai macam tema yang disatukan dalam satu buku, dengan gambar-gambar menarik sehingga dapat membuat anak tertarik dalam melihat dan memainkan media ini. (3) Hasil uji coba validasi oleh tim validator mendapatkan kategori valid, dan hasil uji coba terbatas oleh guru mendapatkan kategori layak, sebagaimana telah dijelaskan pada uraian sebelumnya. Implikasi penelitian, bagi penulis dapat mengembangkan media pembelajaran berupa media *magic book* dalam pembelajaran anak usia dini. Bagi pembaca dapat melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran terutama media *magic book* dalam pembelajaran anak usia dini agar dapat dihasilkan produk yang inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran. Bagi guru dapat menerapkan media *magic book* dalam pembelajaran anak usia dini dalam pembelajaran sehingga perkembangan anak berkembang secara optimal.

Kata Kunci: *Magic Book*, Media Pembelajaran, Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

This research and development has produced magic book media in early childhood learning at Raudathul Athfal DDI Lonja Sigi Regency, overall the magic book media product is categorized as feasible in early childhood learning at Raudathul Athfal DDI Lonja Sigi Regency. This research uses a type of Research and Development (R&D) method which is a research method used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. The research was conducted in stages / longitudinal so that the results of the product could benefit the wider community, the development model in this study used a procedural model that was descriptive. The results showed, (1) Produced magic book media that is suitable for use in early childhood learning. (2) Magic book media is made using cardboard and colored plastic which is made into a Magic Book with various themes put together in one book, with interesting pictures so that it can make children interested in

seeing and playing this media. (3) The results of validation trials by a team of validators received a valid category, and the results of limited trials by teachers received a feasible category, as explained in the previous description. Research implications, for the author can develop learning media in the form of magic book media in early childhood learning. For readers, they can do further development of learning media, especially for early childhood learning so that innovative products can be produced to be used in learning. For teachers can apply magic book media in early childhood learning in learning so that children's development develops optimally.

Keywords: Magic Book, learning media, early childhood education programs

PENDAHULUAN

Alat permainan edukatif memegang peranan penting dalam menentukan keberhasilan pendidikan juga dalam menyiapkan peserta didik sebagai generasi bangsa yang berkualitas untuk memasuki era globalisasi yang penuh dengan berbagai tantangan dan permasalahan yang sangat kompleks. Oleh karena itu pembelajaran perlu dilakukan penelitian dan perkembangan secara terus menerus agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, demikian halnya dengan pembelajaran guru di lembaga-lembaga PAUD perlu dilakukan penelitian dan perkembangan secara terus menerus agar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak usia dini.

Masalah pendidikan merupakan masalah yang sangat menarik, karena pendidikan selalu mengikuti atau bahkan menentukan perubahan dan perkembangan zaman. Masa yang akan datang peningkatan kualitas sumber daya manusia memegang peranan yang sangat penting, karena untuk kelangsungan pembangunan yang mengarah pada pembentukan kesejahteraan dan peningkatan martabat bangsa di mata internasional dibutuhkan kondisi dan situasi yang selalu menunjang tujuan yang diinginkan. Sehingga sumber daya manusia yang berkualitas menjadi sorotan utama dalam merubah perilaku dan pribadi setiap individu guna penemuan terhadap tuntutan perkembangan zaman yang relatif cepat dan kompetitif. Peningkatan sumber daya manusia bisa ditempuh melalui jalur pendidikan formal, karena pendidikan formal telah ditentukan arah dan tujuan serta sasaran yang ingin dicapai, dan didukung oleh pendidikan non formal sebagai pelengkapannya.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu cara dalam upaya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh setiap anak. Anak usia dini dipandang mempunyai karakteristik yang berbeda berdasarkan usia hingga pendidikannya perlu dikhususkan. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah upaya memfasilitasi perkembangan yang sedang terjadi pada diri anak. Perkembangan pada anak usia dini yakni peningkatan kemampuan dan kesadaran anak dalam mengenal dirinya serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya seiring dengan pertumbuhan fisik yang dialami.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah Suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal.

Menurut Mansyur bahwa:

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembinaan pertumbuhan dan perkembangan anak usia sejak lahir hingga usia enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup seluruh aspek fisik dan non fisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan fisik motorik, akal pikir, sosial emosional, dan bahasa yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.¹

Pembelajaran harus sesuai dengan perkembangan otak anak agar dapat berkembang secara optimal. Sejalan dengan perkembangan penelitian otak dan IPTEK maka pembelajaran PAUD sebagaimana yang telah dipraktikkan di lapangan bukan saatnya lagi dilaksanakan pada ajang bermain tetapi harus menjadi ajang pembelajaran yang menyenangkan serta dapat mengembangkan kecerdasan natural anak. Raudatul Athfal DDI Lonja Kabupaten Sigi, merupakan lembaga pendidikan yang berusaha keras untuk memaksimalkan potensi yang dimiliki anak agar mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan observasi awal di Raudatul Athfal DDI Lonja Kabupaten Sigi, terlihat sekolah ini masih kekurangan alat permainan edukatif sehingga pembelajaran kurang efektif dan efisien. Oleh karenanya Penulis membuat alat permainan edukatif dalam mendukung pembelajaran menggabungkan beberapa tema yang dijadikan dalam satu buku dan alat permainan ini disebut dengan *magic book*.

Raudathul Athfal DDI Lonja ini tidak memiliki media langsung untuk mengajarkan kepada anak usia dini maka penulis tertarik untuk membuat alat permainan edukatif *magic book* dimana alat ini dapat mendukung daya tangkap mereka dalam memahami pembelajaran, apalagi karakteristik anak usia dini sering jenuh, cepat bosan dalam menerima pembelajaran. Dalam penerapannya, alat permainan edukatif ini bertujuan untuk memberi kemudahan kepada peserta didik dalam memahami pembelajaran. Melalui alat permainan edukatif ini juga, kegiatan pembelajaran akan berlangsung dengan lancar, menarik, kreatif dan menyenangkan, sehingga dapat mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif *Magic Book* Berbasis Model Pembelajaran *Inquiry Learning* di Raudathul Athfal DDI Lonja Kabupaten Sigi”. Rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana kelayakan alat permainan edukatif *magic book* berbasis model pembelajaran inquiry learning di Raudatul Athfal DDI Lonja Kabupaten Sigi?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut penelitian dilakukan secara bertahap/longitudinal agar hasil dari produk tersebut bisa bermanfaat bagi masyarakat luas. Lokasi penelitian ini bertempat di Raudathul Athfal DDI Lonja Kabupaten Sigi.

Model pengembangan yang dilakukan adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan untuk merancang sistem pembelajaran. Model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

¹Mansyur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 88- 89.

Uji coba produk merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba model atau produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Produk yang baik memenuhi dua kriteria yaitu kriteria pembelajaran dan kriteria penampilan. Uji coba dilakukan 3 kali yaitu uji ahli, uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk dan uji lapangan dengan uji coba kualitas model atau produk yang dikembangkan betul-betul teruji secara empiris.

Jenis data yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa data angka dari skor presentase produk kemudian diinterpretasikan menjadi data kualitatif. Jenis data yang dikumpulkan harus disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penelitian pengembangan ini perlu digunakan metode yang tepat, selain itu perlu memiliki teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpul data yang tepat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari angket, wawancara, observasi dan dokumentasi.²

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data Research and Development (R&D). Setelah pengumpulan data dilaksanakan maka selanjutnya peneliti melakukan analisis data sebagai berikut:

1. Teknik analisis data pada tim ahli validasi langkah-langkah sebagai berikut:

Kriteria kelayakan kualitas untuk memperkuat hasil validasi menggunakan analisis nilai rata-rata sebagai berikut:³

Tabel 1
Kriteria Tingkat Kevalidan Produk

Persentase	Kriteria Kevalidan
76-100	Valid
56-75	Cukup Valid
40-55	Kurang Valid
0-39	Tidak Valid

Dideskripsikan dengan tehnik analisis data berdasarkan rumus berikut:⁴

²Ardiansyah, "Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif," *Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 5-6. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>. (14 Maret 2024)

³Suharismi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), 52

⁴Siti Komariyah & Hera Deswita. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik (LKS)*. T.TP. 2015.

$$P = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan :

- P : Nilai Pratikalitas
 R : Jumlah Skor Tiap Aspek Penilaian
 SM : Skor Maksimum

Teknik analisis data pada pengguna produk langkah-langkah sebagai berikut:

Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif dengan ketentuan dapat di lihat pada tabel aturan pemberian skor berikut:

Tabel 2
Kriteria Tingkat Kelayakan Produk⁵

Persentase	Kriteria Kevalidan
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Menghitung persentase kelayakan dengan menggunakan rumus skala likert sebagai berikut:⁶

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\%$$

Keterangan :

- M_{max} : Skor maksimal tiap aspek penilaian
 $\sum M$: jumlah skor tiap aspek penilaian
 X : persentase skor tiap aspek penilaian

⁵Trisca Dwi Ravilla, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Berban tuan Aplikasi Instagram Pada Materi Peluang, (Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3, No. 1, 2022.69. <https://doi.org/10.24127/emteka.v3i1.1418>. (Akses 10 Mei 2024).

⁶Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2012), 137

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk yang dihasilkan berupa media alat permainan edukatif *Magic Book* dengan tema hewan, huruf, alam semesta, warna, dan angka dalam pengembangan media *Magic Book* diuji cobakan di RA DDI Lonja.

Pengembangan produk ini berawal dari potensi dan masalah yang didapatkan di lapangan dengan melakukan observasi awal di sekolah tersebut bahwa RA DDI LONJA pengembangan media *Magic Book* belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran, selama ini peserta didik ketika mempelajari tema hewan, huruf, alam semesta, warna, dan angka tersebut hanya melalui LKS (lembar kerja peserta didik) yang dibagikan pada setiap anak sesuai tema pada hari itu. Dan anak mudah bosan ketika mereka hanya menggambar menulis dan menyusun. Maka dari itu dengan adanya media *Magic Book* ini sangat membantu guru untuk meningkatkan semangat belajar anak, karena dengan adanya *Magic Book* anak dapat belajar sambil bermain. Peningkatan pengetahuan anak sangatlah minim pada zaman sekarang maka dengan adanya media *Magic Book* ini peserta didik dapat belajar sambil bermain, pada zaman modern ini jika anak tidak diajarkan mulai sejak dini maka akan sulit pada saat memasuki remaja karena masa ini biasanya disebut (*The Golden Age*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima rangsangan, dari potensi dan masalah yang ada peneliti ingin mengembangkan audio visual sebagai media pembelajaran anak usia dini yang dapat membantu aspek perkembangan anak usia dini.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini para guru dituntut untuk mengembangkan metode pembelajaran kepada anak usia dini. Usia dini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, seni, moral, dan nilai-nilai agama dalam diri anak. Secara umum pendidikan agama Islam bertujuan untuk menumbuh kembangkan dan pemupukkan pengetahuan, penghayatan, pengalaman anak usia dini tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara. Adanya pengembangan media *Magic Book* dapat membantu anak usia dini memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan potensi dan masalah serta pengumpulan data yang telah dilakukan maka peneliti mendesain produk media *Magic Book* untuk mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini.

Pembuatan produk media *Magic Book* sebagai media pembelajaran dalam perkembangan anak usia dini selesai dirancang selanjutnya pengujian produk ini akan divalidasi oleh 3 tim ahli validator, adapun data dari tim validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Data Tim Ahli Validator

No.	Nama	Jabatan	Tim Validator
1	Nurni Kinabi, S.Pd.I	Ketua IGRA	Materi pembelajaran (Validator I)
2	Riska Elfira, M.Pd.	Dosen Teknologi Pembelajaran	Materi pembelajaran (Validator II)
3	Nurwahyuni, S.Ag., M.Pd.	Dosen Media Pembelajaran	Materi pembelajaran (Validator III)

Hasil validasi oleh tim validator pada produk media Magic Book sebagai media pembelajaran dalam perkembangan anak usia dini di isi tim validator melalui angket dan penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4
Hasil Penilaian Uji Validator Materi Pembelajaran

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Kelengkapan isi materi			3	
2.	Menciptakan situasi bermain sambil belajar			3	
3.	Alat peraga memiliki unsur yang mendidik				4
4.	Tujuan dan manfaat dalam alat peraga disampaikan dengan jelas				4
5.	Dapat mengembangkan aspek perkembangan anak				4
6.	Menumbuhkan rasa percaya diri pada anak			3	
7.	Memberikan stimulus dalam pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar			3	
8.	Memberikan kesempatan peserta didik untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya				4
9.	Mendorong aktivitas dan kreativitas anak				4
	TOTAL			33	
	PRESENTASE SKOR			91%	
	KETERANGAN			Valid	

Komentar/Review Tertulis⁷

No.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1.	Huruf Angka	Tambahan huruf hijaiyyah	Sebaiknya ditambahkan dengan huruf hijaiyyah Sebaiknya ditambahkan angka arab Dirapikan lagi Covernya.

$$\frac{\text{Jumlah Yang di peroleh}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

$$\frac{33}{36} \times 100$$

$$= 0,9166 \times 100$$

$$= 91$$

Berdasarkan uji validasi oleh tim validator di atas skor tiap aspek penilaian yang terendah pada nomor 3 dan 4 dengan memberikan nilai 3, seluruh jumlah nilai skor tiap aspek penilaian dikali 100%, dibagi skor maksimum, sehingga memperoleh nilai praktikalitas dengan kategori valid.

Hasil Penilaian Uji Validator Materi Pembelajaran:

Tabel 5
Hasil Penilaian Uji Validator Materi Pembelajaran

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Tampilan awal media				4
2.	Kemudahan dalam menggunakan media				4
3.	Tampilan tema yang terdapat dalam media				4
4.	Mudah digunakan oleh guru maupun anak				4
5.	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk penggunaan media				4
6.	Aman (tidak mengandung unsur yang membahayakan anak, misalnya tajam, beracun, dll)				4
7.	Awet, kuat, dan tahan lama			3	
8.	Kemandirian belajar dengan bantuan media				4
9.	Kemenarikan dalam pembelajaran dengan menggunakan media				4
	TOTAL				35
	PRESENTASE SKOR				97%
	KETERANGAN				Valid

⁷ Nurni kinabi, Tim Validator Ahli Materi (28 Desember 2023).

Komentar/Review Tertulis⁸

No.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1.	Materi	Tambahan materi	Isi Space yang kosong dengan materi yang ada/tambahkan bahan materi

$$\frac{\text{Jumlah Yang di peroleh}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

$$\frac{35}{36} \times 100$$

$$= 0,9722 \times 100$$

$$= 97$$

Berdasarkan uji validasi oleh tim validator di atas skor tiap aspek penilaian yang terendah pada nomor 3 dengan memberikan nilai 4, seluruh jumlah nilai skor tiap aspek penilaian dikali 100%, dibagi skor maksimum, sehingga memperoleh nilai praktikalitas dengan kategori valid.

Hasil Penilaian Uji Validator Materi Pembelajaran:

Tabel 5
Hasil Penilaian Uji Validator Materi Pembelajaran

NO.	ASPEK PENILAIAN	SKALA PENILAIAN			
		1	2	3	4
1.	Kelengkapan isi materi				4
2.	Menciptakan situasi bermain sambil belajar				4
3.	Alat peraga memiliki unsur yang mendidik			3	
4.	Tujuan dan manfaat dalam alat peraga disampaikan dengan jelas				4
5.	Dapat mengembangkan aspek perkembangan anak			3	
6.	Menumbuhkan rasa percaya diri pada anak				4
7.	Memberikan stimulus dalam pembentukan prilaku dan pengembangan kemampuan dasar				4
8.	Memberikan kesempatan peserta didik untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya				4
9.	Mendorong aktivitas dan kreativitas anak				4
	TOTAL	34			
	PRESENTASE SKOR	94%			
	KETERANGAN	Valid			

⁸Riska Elvira Dosen Media Pembelajaran, Tim Validator Ahli Materi (29 Desember 2023).

Komentar/Review Tertulis⁹

No.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1.	Cover	Perubahan Cover	Cover Alat peraga <i>Magic Book</i> diperindah

$$\frac{\text{Jumlah Yang di peroleh}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

$$\frac{34}{36} \times 100$$

$$= 0,9444 \times 100$$

$$= 91$$

Berdasarkan uji validasi oleh tim validator di atas skor tiap aspek penilaian yang terendah pada nomor 3 dengan memberikan nilai 3, seluruh jumlah nilai skor tiap aspek penilaian dikali 100%, dibagi skor maksimum, sehingga memperoleh nilai praktikalitas dengan kategori valid.

Setelah dilakukan penilaian produk yang dilakukan oleh tim ahli validator saran yang didapatkan dijadikan masukan untuk merevisi desain produk, adapun hasil revisi yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Dalam media ditambahkan huruf Hijaiyyah dan angka Arab.
2. Penambahan space yang kosong/bahan materi.
3. Cover media masih perlu dipoles/diperindah agar anak didik tertarik dalam melihat dan menggunakan media ini.

Setelah mendapatkan revisi dari tim validator penulis telah merevisi media ditambahkan huruf Hijaiyyah dan angka Arab memperindah cover dan menggunakan warna yang mudah dikenali oleh anak didik.

Tahapan uji coba yang dilakukan penulis adalah pengujian terbatas dalam uji coba penelitian ini melibatkan kepala sekolah dan guru di RA DDI LONJA Pertimbangan peneliti untuk melibatkan guru dalam menilai produk dikarenakan Kepala Sekolah dan Guru merupakan calon pengguna dan pelaksana pembelajaran. Hasil penilain guru terhadap produk yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6
Hasil Penilaian Kepala Sekolah RA DDI LONJA (Nainar, SE)

No	ASPEK PENILAIAN	SKALA PENILAIAN	
		YA ✓	TIDAK X
1.	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi anak ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas	✓	
2.	Tingkat minat belajar anak dapat mendorong kemampuan anak	✓	

⁹Nurwahyuni, Tim Validator Ahli Materi, (28 Desember 2023).

	berpikir kritis dan memecahkan masalah		
3.	Kesesuaian media dengan tingkat pengetahuan dan skill para guru	✓	
4.	Memungkinkan bisa menjadi alat bantu mengajar bagi guru	✓	
5.	Ketertarikan menggunakan media	✓	
6.	Media mudah di peroleh (tidak sulit digunakan)	✓	
7.	Kemudahan memahami materi	✓	
8.	Kalimat mudah dipahami oleh anak	✓	
9.	Penyajian materi cukup menyenangkan dan bisa dipahami oleh anak	✓	
	Total	9	
	Persentase Skor	100 %	
	Keterangan	Sangat Baik	

Komentar/Review Tertulis

No.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1	Warna	Mengenalkan warna dasar	Mengenalkan anak lebih banyak warnah

Berdasarkan uji coba terbatas di atas yang diberikan oleh kepala sekolah RA DDI LONJA skor tiap aspek penilaian yang diberikan adalah (Ya), seluruh jumlah nilai skor tiap aspek penilaian dikali 100%, dibagi skor maksimum, sehingga memperoleh nilai praktikalitas dengan kategori valid.

Tabel 7
Hasil Penilaian Guru Kelas RA DDI LONJA (Suhada A.Ma.Pd)

NO	ASPEK PENILAIAN	SKALA PENILAIAN	
		YA ✓	TIDAK X
1	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi anak ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas	✓	
2	Tingkat minat belajar anak dapat mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah	✓	
3	Kesesuaian media dengan tingkat pengetahuan dan skill para guru	✓	
4	Memungkinkan bisa menjadi alat bantu mengajar bagi guru	✓	
5	Ketertarikan menggunakan media	✓	

6	Media mudah diperoleh (tidak sulit digunakan)	✓	
7	Kemudahan memahami materi	✓	
8	Kalimat mudah dipahami oleh anak	✓	
9	Penyajian materi cukup menyenangkan dan bisa dipahami oleh anak	✓	
Total		9	
Persentase Skor		100 %	
Keterangan		Sangat Baik	

Komentar/Review Tertulis

No.	Topik	Sub Topik	Komentar/Review/Rekomendasi
1	Hewan	Mengenal hewan darat	Perlu ditambahkan hewan darat agar anak dapat membedakan mana hewan darat mana hewan laut

Berdasarkan uji coba terbatas di atas yang diberikan oleh guru kelas RA DDI LONJA skor tiap aspek penilaian yang diberikan adalah (Ya), seluruh jumlah nilai skor tiap aspek penilaian dikali 100%, dibagi skor maksimum, sehingga memperoleh nilai praktikalitas dengan kategori valid.

Penelitian pengembangan media *Magic Book* yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah produk mengembangkan media *Magic Book* sebagai media pembelajaran anak usia dini untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak usia dini di RA DDI LONJA. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Suhada selaku guru di RA DDI Lonja bahwa:

Pengembangan media yang dihasilkan adalah produk media *Magic Book* sebagai media pembelajaran bagi peserta didik di RA DDI Lonja. produk media *Magic Book* ini sangat layak untuk diterapkan pada anak usia dini. Dengan adanya *magic book* ini yang disertai aktivitas permainan dapat memotivasi dalam belajar akan jauh lebih menyenangkan bagi peserta didik.¹⁰

Penulis melakukan penelitian di lokasi tersebut karena ada beberapa kendala dalam menunjang pembelajaran anak usia dini secara optimal, kendala-kendala yang dialami beraneka ragam, mulai dari faktor internal atau faktor dari dalam diantaranya adalah di sekolah tersebut masih kurang media pembelajaran, faktor eksternal atau faktor dari luar yaitu masih kurangnya pengetahuan pembuatan media yang dimiliki oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa kendala yang dijelaskan di atas, penulis mencoba memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan produk sebagai media bermain sambil belajar untuk anak. Produk yang dikembangkan adalah media *Magic Book* dalam pembelajaran anak usia dini.

Uji kelayakan produk dalam penelitian ini melalui beberapa tahapan guna mendapatkan penilaian, saran dan komentar sehingga media *Magic Book* dalam pembelajaran

¹⁰Suhada, Selaku Guru Sekolah RA DDI Lonja "Respon Guru Terhadap Produk Magic Book" Desa Sibowi Kabupaten Sigi.(8 januari 2024).

yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini, uji kelayakan produk tersebut terbagi kedalam beberapa tahapan, yaitu tahap uji validasi dan tahap uji coba terbatas.

Pada tahap validasi tim validator melakukan penilaian dan memberikan saran, pada tahap tersebut data hasil penilaian mendapatkan persentase dengan kategori valid oleh validator I dengan memberikan nilai sebesar 94, penilaian Validator II memberikan nilai 83 dengan kategori valid, dan validator III Kategori valid dengan memberikan nilai 83. Sehingga media *Magic Book* yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dan perlu dilakukan revisi sesuai saran dari tim validator. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Nainar selaku Kepala Sekolah RA DDI Lonja bahwa:

Kelayakan alat permainan edukatif *magic book* berbasis model pembe lajajaran *inquiry learning* di Raudatul Atfal DDI Lonja ini sudah termaksud kategori valid sehingga sudah layak untuk digunakan. Tetapi ada beberapa yang harus direvisi atau perbaikan kembali seperti harus ditambahkan huruf *Hijaiyyah* dan angka Arab, kemudian penambahan *space* yang kosong/ bahan materi dan bagian *cover* media masih perlu dipoles/diperindah agar peserta didik tertarik dalam melihat dan menggunakan media ini.¹¹

Pada saat melakukan perbaikan yang telah disarankan oleh tim validator mengacu pada ciri-ciri media *Magic Book* yang baik, desain yang mudah dan sederhana yang tentunya dapat dipahami anak-anak ketika melihatnya, maka dari itu penulis berusaha memperbaiki media *Magic Book* sesuai dengan saran-saran dari tim validator ahli.

Sedangkan pada tahap II, penilaian uji terbatas, dalam uji coba ini melibatkan guru di RA DDI Lonja untuk menilai produk yang dikembangkan penilaian coba terbatas di RA DDI Lonja oleh kepala sekolah dan guru kelas memberikan nilai 9 dengan kategori sangat layak. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ibu Suhada selaku guru di RA DDI Lonja terkait tentang media *Magic Book* bahwa:

Media ini sangat bagus untuk diterapkan pada anak dalam satu buku memuat beberapa tema pembelajaran dan sangat membantu guru dalam memberikan pembelajaran kepada anak. Saran alangkah baiknya ditema warna ditambahkan lebih banyak warna jangan hanya warna dasar karena anak suka yang berwarna apalagi warna yang mencolok anak akan tertarik ketika mereka lihat.¹²

Sehubungan dengan hal di atas, Ibu Faradita selaku Kepala Sekolah RA DDI Lonja juga mengemukakan bahwa:

Media *Magic Book* sangat baik untuk diajarkan kepada anak-anak, dan sangat berguna dan bermanfaat buat ibu guru sebagai bahan pembelajaran apalagi banyak dari guru atau tenaga pendidik yang masih sedikit kurang paham dalam membuat media *Magic Book* seperti ini dengan adanya media *Magic Book* ini maka guru atau tenaga

¹¹Nurwahyuni, Tim Validator Ahli Materi, (28 Desember 2023).

¹²Suhada, Selaku Guru Sekolah RA DDI Lonja “Respon Guru Terhadap Produk *Magic Book*” Desa Sibowi Kabupaten Sigi. (8 januari 2024).

pendidik tidak perlu repot lagi dalam membuat media pembelajaran karena dalam buku tersebut sudah mencakup beberapa tema pembelajaran.¹³

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media *Magic Book* dalam pembelajaran anak usia dini sangat membantu para guru yang masih sedikit kurang paham dalam membuat media, dengan adanya media ini juga dapat meningkatkan semangat belajar anak.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan Media *Magic Book* Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini di RA DDI Lonja Kabupaten Sigi, secara keseluruhan produk media *Magic Book* dikategorikan layak dalam pembelajaran anak usia dini di RA RA DDI Lonja Kabupaten Sigi.

Hasil penelitian menunjukkan, (1) Dihasilkan media *Magic Book* yang layak digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. (2) Media *Magic Book* dibuat menggunakan kardus dan plastik berwarna yang dibuat menjadi *Magic Book* dengan berbagai macam tema yang disatukan dalam satu buku, dengan gambar-gambar menarik sehingga dapat membuat anak tertarik dalam melihat dan memainkan media ini. (3) hasil uji coba validasi oleh tim validator mendapatkan kategori valid, dan hasil uji coba terbatas oleh guru mendapatkan kategori layak, sebagaimana telah dijelaskan pada uraian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, Zainuddin. *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, 2010.

Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: 2002.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.

Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Sosial, Format-Format Kualitatif dan Kuantitatif*, Surabaya : Air langga university press. 2001.

_____. *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, Jakarta: Kencana 2007.

Cholid Narbuko dan H. Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.

Daryanto. *Media Pembelajaran*, Bandung: Sarana Tutorial Nurani, 2011.

Djunaidi Ghony dan Fauzan Almanshur. *Metedologi Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.

Emzir. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisis Data*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010.

¹³Faradita, Selaku Guru Sekolah RA DDI Lonja “Respon Guru Terhadap Produk *Magic Book*” Desa Sibowi Kabupaten Sigi. (8 januari 2024).

- Erniyanti. *Pengaruh Model Kooperatif Learning Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Palu*, Palu: Jurusan Taarbiyah Stain Datokarama Palu, 2010.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Hanafiah N. *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: Rafika Aditama, 2012.
- Hasan, Alwi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005.
- Indriana, Dina. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- latifah, Atik. *Media Magic Book untuk Melatih Perkembangan Kognitif pada Masa Awal Anak Usia 2-3 Tahun*, (Jurnal Program Studi Pgra, Volume 7, 1 Januari 2021).
- Mansyur. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2011.
- Mukhtar latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini:Teori dan Aplikasinya* Jakarta : Prenadamedia Group, 2016.
- Pratowo. Andi. *Memahami Metode Penelitian*, Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2011.
- Riska Elvira Dosen Media Pengembangan, Tim Validator Ahli Materi (29 Desember 2023).
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Suhada, Selaku Guru Sekolah RA DDI Lonja “Respon Guru Terhadap Produk Magic Book” Desa Sibowi Kabupaten Sigi.(8 januari 2024).
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.
- Subagiyono, Joko. *Metode Penelitian dalam Teori Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2001.
- Sudaryono. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017.
- Sudjana, Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta, 2015.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT Indeks, 2005.
- Tohirin. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian dan Bimbingan Konseling*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Wina, Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2006.