Jurnal Ilmiah Potensia, 2023, Vol. 8 (1), 35-48
https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia
e-issn: 2621-2382 p-issn: 2527-9270

Pengembangan Permainan "Magic Box Kolaboratif" Berbasis Konsep Tri Hita Karana

I Made Lestiawati [1]
madelestiawati@gmail.com

I Gusti Lanang Agung Wiranata [2]
agungwiranata@uhnsugriwa.ac.id

Ayu Tri Astuti [3]
triastutia084@gmail.com

[1,2,3] Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa, Denpasar, Indonesia

Received: September 23rd 2022 *Accepted: January 25th 2023* *Published: January 26th 2023*

***Abstrak**: Sulitnya guru PAUD mengembangkan permainan yang dapat membantu anak menerapkan konsep Tri Hita Karana dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan permainan "Magic Box Kolaboratif" berbasis Konsep Tri Hita Karana pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Wisata Kumara Barat Kalibukbuk, dan (2) Untuk mengetahui efektifitas pengembangan permainan "Magic Box Kolaboratif" berbasis Konsep Tri Hita Karana pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Wisata Kumara Barat Kalibukbuk. Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, menggunakan model ADDIE, adapun tahapannya: 1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Sampel penelitian adalah TK Wisata Kumara Barat Kalibukbuk pada anak usia 4-5 tahun yang berada di desa Kalibukbuk, kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan analisis kuantitatif dan menggunakan rumus validasi isi Lawshe yaitu Content Validity Ratio (CVR). Hasil analisis data penelitian dengan CVR menunjukkan penilaian dari ahli media diperoleh 0,8 dan nilai CVI sebesar 0,975. Selanjutnya diperoleh nilai CVR dari ahli materi sebesar 1 (0,99) dan nilai CVI sebesar 1 (0,99). Berdasarkan hal tersebut maka dapat dinyatakan bahwa media Magic Box Kolaboratif valid dan layak untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini.*

***Kata Kunci:** Permainan Magic Box Kolaboratif, Berbasis Konsep Tri Hita Karana*

How to cite this article:

Lestiawati, I. M., Wiranata. I.G.L.A., & Astuti, A.T. (2023). Pengembangan Permainan "Magic Box Kolaboratif" Berbasis Konsep Tri Hita Karana. *Jurnal Ilmiah Potensia, 8*(1), 35-48. doi:https://doi.org/10.33369/jip.8.1. 35-48

PENDAHULUAN

Anak usia dini secara teoritis berada pada rentang usia 0-8 tahun (Huliyah, 2016). Pada masa ini anak berkembang dan bertumbuh sangat pesat secara berkelanjutan mengikuti tahapan perkembangannya. Anak pada usia dini mampu menerima rangsangan dengan segera setelah ia melihat secara langsung terhadap sesuatu. Artinya anak usia dini mampu memberikan respon balik dengan penglihatannya secara langsung dan nyata. Montessori mengatakan bahwa anak usia dini merupakan masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangannya. Masa ini merupakan periode sensitif (sensitive periods), pada masa inilah anak secara khusus mudah menerima rangsangan dari lingkungannya (Sujiono, 2009).

Stimulus dan respon berlaku pada anak usia dini, karena ia berada pada masa keemasan (Lillard, 2021). Salah satu karakteristik anak usia dini adalah unik. Dikatakan unik karena anak

usia dini memiliki rentang dan tahapan perkembangan serta pertumbuhan yang sama, namun ritme atau laju perkembangannya berbeda pada setiap anak. Maka dari itu pentingnya memberikan stimulus atau rangsangan anak sejak dini, agar anak dapat menyerap semua rangsangan yang diberikan oleh orang tua atau pendidik.

Ketika anak mulai merespon dengan segala kemampuannya, seorang pendidik wajib memberikan stimulasi yang tepat kepada anak melalui kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan yang menyenangkan akan mampu merangsang secara lebih baik pada otak anak. Anak usia dini mampu menerima rangsangan mengenai berbagai kemampuan yang di ajarkan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya, secara tepat dan cepat (Johnson, 2021). Jean Piaget mengatakan bahwa anak-anak seharusnya bisa bereksperimen dan meneliti sendiri, tentu saja guru dapat membimbing anak dengan memberikan materi yang sesuai, tetapi anak harus membangun pemahaman ini sendiri dan menemukannya sendiri sehingga anak dapat memahami sesuatu (Sujiono & dkk, 2010).

Jika anak mampu diajarkan dalam hal kognitif, maka seorang anak juga akan mampu untuk di ajarkan dalam hal sosial. Secara umum seorang anak yang mampu beradaptasi dengan cepat adalah anak-anak yang diberikan rangsangan dengan penuh kasih sayang sejak dini di dalam keluarga. Ada tiga proses yang diperlukan untuk menjadi pribadi yang dapat berperan aktif dalam masyarakat. Ketiga proses tersebut meliputi belajar berperilaku dengan cara yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan mengembangkan sikap sosial (Hurlock, 2007).

Permasalahan sosial yang terjadi membawa dampak buruk pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak tidak mampu untuk mengkomunikasikannya dan mudah rapuh ataupun tidak percaya diri. Hal ini seharusnya diberikan pemahaman kepada anak sejak dini. Sejak usia dini anak diberikan stimulasi yang mampu mempersiapkan anak pada dunia yang sebenarnya (Aljabreen, 2020). Sehingga anak mampu menjadi pribadi yang dapat diterima di masyarakat dan mampu beradaptasi dengan aturan sosial.

Setiap kelompok sosial memiliki standar perilaku masing-masing, sehingga untuk dapat diterima dalam kelompok sosial tersebut anak harus mampu menyesuaikan perilakunnya. Dalam bersosialisasi, anak usia dini tidak hanya harus mampu menyesuaikan dirinya, tetapi juga memahami bahwa lingkungan memiliki aturan dan norma yang berlaku (Andari Nur Rahmawati & Fithri, 2020). Norma-norma yang berlaku di lingkungan tempat tinggal anak pada dasarnya tidak akan berbeda dari nilai-nilai agama yang dianut oleh anak, seperti halnya anak-anak yang ada di Bali yang salah satunya berpedoman pada nilai Tri Hita Karana (THK). THK ini menjadi hal yang sangat penting untuk dikenalkan dan diimplementasikan pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) karena akan menjadi pondisi bagi anak untuk menjadi generasi yang unggul dan berkarakter.

Pada hakekatnya, PAUD bertujuan memberikan pondasi nilai karakter dan keterampilan bersosialisasi pada anak usia dini (Salasiah, 2021). Salah satu penekanannya adalah pada pengajaran tentang keharmonisan dan keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari. Pengajaran tentang keharmonisan dan keseimbangan tersebut dapat diambil dari konsep THK yang juga menjadi filsafah hidup orang Bali. Konsep THK menekankan pada hubungan keharmonisan antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan sesama dan hubungan manusia dengan alam semesta (Mahendra & Kartika, 2021). Konsep ini akan sangat tepat dikenalkan mulai dari usia dini dalam kegiatan kesehariannya. Anak lebih cepat menyerap dan mengimplementasikannya dengan cara yang sederhana. Dengan demikian, pondisi nilai THK akan semakin kuat.

Bali merupakan salah satu destinasi wisata terbesar di Indonesia dan memiliki daya tarik yang sangat besar, baik dari alam, adat-istiadat, maupun nilai-nilai yang dipegang teguh oleh

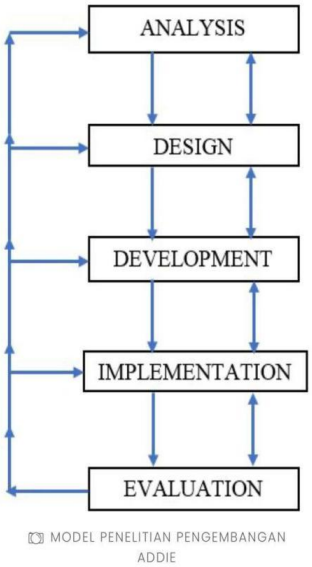
masyarakatnya. Banyaknya wisatawan yang datang dan adanya pengaruh budaya dari luar menjadikan Bali harus tetap mampu menjaga kelestarian alam, budaya, dan nilainya. Maka dari itu, sangat penting menanamkan nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungan sosial kepada anak sejak usia dini melalui konsep THK, agar nilai-nilai dan budaya yang telah dimiliki tidak akan tergerus oleh waktu dan tetap dapat menjalin hubungan yang harmonis terhadap situasi lingkungan yang beragam. Pada kenyataannya, di PAUD pengenalan konsep THK masih belum terlalu maksimal sehingga berdampak pada pengetahuan dan penerapan konsep tersebut oleh anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut maka solusi yang tepat digunakan untuk menerapkan konsep THK pada anak usia dini adalah melalui permainan. Wawancara dan observasi lapangan menunjukkan bahwa permainan yang dimainkan masih kurang bervariasi dan belum menekankan pada pengenalan lingkungan secara menyeluruh. Permainan yang terbatas dan lebih banyak pada kegiatan Lembar Kerja Siswa (LKS) sehingga anak merasa bosan dan capaian pembelajaran pada sebatas kemampuan kognitif anak. Anak-anak masih banyak yang malu-malu dalam bersosialisasi, apalagi dengan kondisi pandemi saat ini yang berpengaruh pada sistem pembelajaran anak yang setiap waktu dapat berubah-ubah sesuai dengan kondisi di daerah masing-masing. Hal ini menjadi salah satu hambatan dan tantangan bagi guru-guru untuk melakukan pembelajaran secara langsung. Guru kesulitan mengembangkan permainan yang memberikan kesan dan pesan nilai-nilai moral kepada anak usia dini dengan cara yang tepat dan menyenangkan. Dari uraian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa perlu adanya alat bermain yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lingkungan sosialnya, sehingga mampu menciptakan keseimbangan dan keharmonisan melalui kegiatan permainan yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan berbasis konsep THK. Akhirnya penulis mengangkat judul tentang "Pengembangan Permainan "Magic Box Kolaboratif" berbasis Konsep THK pada Anak Usia 4-5 Tahun" di TK Wisata Kumara Barat, Desa Kalibukbuk Kecamatan Buleleng.

Penelitian pengembangan permainan magic box kolaboratif berbasis konsep Tri Hita Karana merupakan inovasi baru yang dilakukan terutama pada APE yang akan dikembangkan yaitu Magic Box Kolaboratif yang dibangun dari konsep tri hita karana namun disesuaikan dengan kebutuhan pada anak usia 4-5 tahun.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian pendidikan dan pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam menghasilkan produk penelitian ini adalah ADDIE. ADDIE adalah salah satu model yang dinilai lebih rasional dan tepat digunakan dalam penelitian pengembangan berbasis pendidikan (Mulyatiningsih, 2016). Model ADDIE dapat digunakan dalam berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan permainan magic box kolaboratif berbasis konsep tri hita karana melalui pembuatan alat permainan edukatif untuk meningkatkan perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak usia 4-5 tahun. Penelitian dilakukan selama enam bulan dari bulan maret-agustus tahun 2022. Adapun tahap model penelitian pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran.



Gambar 1. Model Penelitian ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama pada penelitian pengembangan, Adapun tiga hal yang penting untuk di analisis secara mendalam yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik anak serta lingkungannya.

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan di lapangan. Oleh sebab itu, dalam tahapan ini dilakukan suatu observasi dan wawancara singkat bersama dengan guru dan kepala sekolah di lingkungan sekolah, mengkaji permasalahannya dan melihat kebutuhan anak didiknya sesuai dengan kondisi saat ini.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara diketahui bahwa sekolah berada di lingkungan pariwisata yang beragam suku dan agama. Hal ini menuntut sekolah adanya suatu inovasi baru dalam pembelajaran yang sesuai dengan nilai Agama dan Moral. Berlatar belakang pada slogan Gubernur Bali “Nangun Sat Kerti Loka Bali” merupakan pengejewantahan konsep THK di Bali patut dilaksanakan demi menjaga hubungan yang harmonis antara Manusia dengan Sang Pencipta, Manusia dengan manusia dan Manusia dengan alam sekitarnya.

Hal ini menjadi salah satu pemikiran baru bagi sekolah terutamanya di TK Wisata Kumara Barat yang berada dikawasan Lovina (pariwisata) untuk memberikan suatu kegiatan pembelajaran yang berdasarkan pada Nilai-nilai Moral dan Agama berbasis konsep THK. Namun kendalanya adalah guru masih terbatas pada pengetahun konsep THK dan cukup sulit untuk menuangkan ke dalam suatu permainannya. Hal ini juga didukung oleh keterbatasan media (alat permainan edukatif) yang belum dimiliki. Berdasarkan pada uraian tersebut maka diperlukan pengembangan Permainan yang dimodifikasi sehingga perlu Alat Permainan Edukatif sebagai salah satu permainan yang mendukung tingkat perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak berbasis Konsep THK yang tentunya mudah di pahami oleh anak usia dini melalui permainan yang menyenangkan.

2. Analisis Kurikulum

Tahap kedua adalah analisis kurikulum sangat dipenting dilakukan untuk penyesuaian standar tingkat pencapaian anak dengan kebutuhannya. Kesesuaian antara kurikulum yang digunakan berdasarkan pada kurikulum 2013 pada tingkat pencapaian perkembangan nilai-nilai Agama dan moral anak sesuai dengan usianya. Alat permainan Magic Box Kolaboratif berbasis Konsep THK dikembangkan berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan. Hal ini bertujuan agar permainan yang dikembangkan sesuai dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun di TK Wisata Kumara Barat.

Adapun Nilai-nilai Agama dan Moral yang dikembangkan berdasarkan pada Standar Tingkat Pencapaian Anak pada Kurikulum 2013 pada aspek Nilai-nilai Agama dan Moral meliputi mengenal agama yang di anut, meniru Gerakan beribadah, membiasakan berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, menghormati (toleransi) agama orang lain, mengucapkan salam dan membalas salam dan mengenal perilaku baik dan buruk.

3. Analisis Karakteristik Anak dan Lingkungan

Analisis karakteristik anak usia dini dilakukan untuk menyesuaikan tingkat perkembangan anak dan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan tempat tinggal anak. Pada pengembangan permainan *Magic Box* Kolaboratif berbasis Konsep THK disesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia 4-5 tahun pada aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral yang dikembangkan di TK Wisata Kumara Barat. Standar tingkat pencapaian disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang digunakan dan dikembangkan oleh sekolah.

Nilai agama dan moral yang dikemas dalam sebuah permainan dan alat permainannya juga berdasarkan pada tingkat perkembangan yang dikemukakan oleh jean Piaget yaitu pada tahap pra operasional konkret, anak mengenal dan belajar melalui objek yang nyata, selanjutnya menuruk Hurlock pada usia 4 tahun menuju 5 tahun merupakan masa peralihan dari egosentris kepada sikap sosialis. Anak mulai belajar beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya sehingga dapat berperilaku sesuai norma yang berlaku di masyarakat.

Permainan dikemas dengan cukup detail dan menyeluruh bagi perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak berbasis konsep THK, sehingga sangat memudahkan guru untuk mengarahkan kepada anak dalam proses permainannya, tampilan APE yang menarik dan besar akan mempermudah anak memahami pesan yang terkandung dalam permainan dan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan sangat sesuai dengan perkembangan anak usia 4-5 tahun.

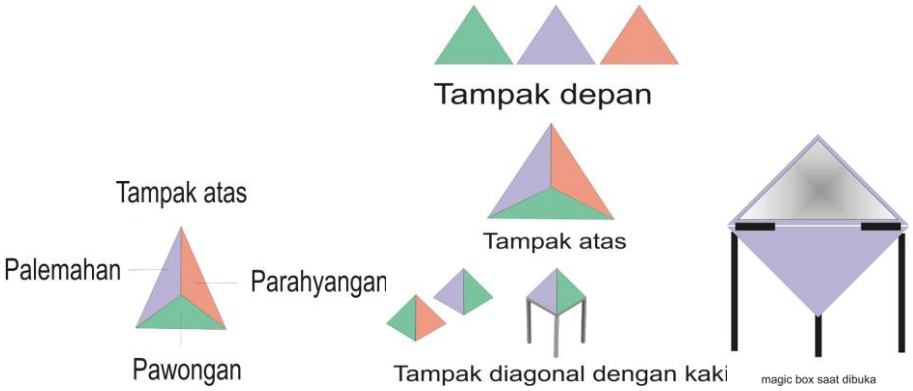
Tahap Perancangan (*Design*)

Selanjutnya adalah tahap perancangan (*design*). Setelah melakukan beberap tahapan analisis di atas. Maka dapat di uraikan tahapan merancang permainan *Magic Box* Kolaboratif berbasis Konsep THK dan buku panduan dalam penggunaan alat permainannya.

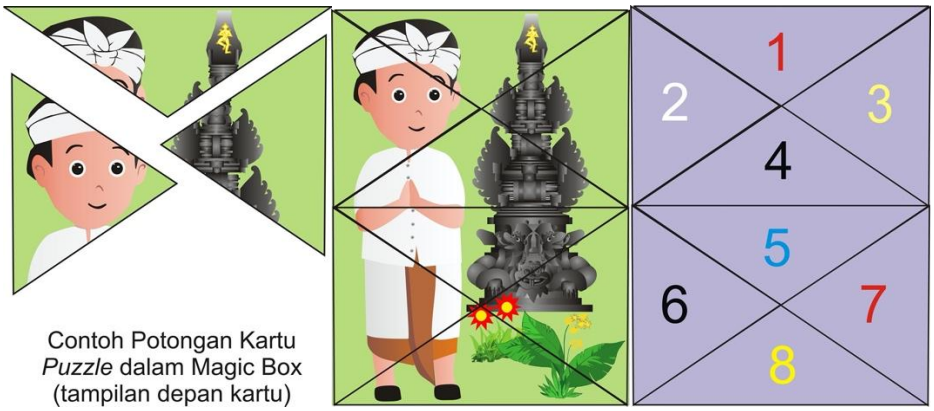
1. Menentukan Bentuk/ Desain Media (Alat Permainan Edukatif)

Desain permainan yang akan digunakan dalam bentuk *magic box dengan ukuran 40x40cm* yang di kolaborasikan atau kotak misteri yang di dalamnya terdapat simbol-simbol yang berkaitan dengan konsep THK. Selain itu di sediakan gambar (*Puzzle*) dengan ukuran 40x30 cm yang akan digunakan sebagai pasangan dari simbol yang didapatkan dalam kotak misteri tersebut. Kemudian untuk mempermudah guru menggunakannya akan diselipkan cara penggunaannya dalam bentuk buku Panduan/petunjuk.

Permainan *Magic Box* Kolaboratif berbasis Konsep THK merupakan Alat Permainan Edukatif yang dimodifikasi sehingga permainannya dikembangkan oleh peneliti dan dikaitkan dengan nilai agama dan moral yang sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun. Berikut desain awal yang telah dirancang.



Gambar 2. Desain Awal Magic Box Kolaboratif berbasis Konsep THK



Gambar 3. Desain Puzzle Pertanyaan Magic Box Kolaboratif berbasis Konsep THK

Gambar 4. Desain Buku Panduan Magic Box Kolaboratif berbasis Konsep THK

2. Rancangan Nilai-Nilai Konsep THK yang di Angkat

Konsep THK akan di buat dalam bentuk simbol-simbol dan gambar yang menggambarkan tentang tiga bagian atau hubungan yang menunjukkan kecintaan terhadap Tuhan (parahyangan), hubungan dengan sesama (Pawongan) dan hubungan dan kecintaan terhadap alam semesta (palemahan). Permainan *Magic Box* Kolaboratif berbasis Konsep THK disesuaikan dengan STTPA nilai agama dan moral pada anak usia 4-5 tahun. Berikut ini adalah keterkaitan Alat permainan yang didesain pada *puzzle* pertanyaan dengan implementasi nilai-nilai agama dan moral yang sesuai dengan STTPA pada kurikulum 2013(Komalasari, 2016).

Tabel 1. Implementasi Nilai THK

Konsep THK	Pertanyaan pada Puzzle	Implementasi Nilai
Parahyangan	1. Dimana tempat sembahyang mu? 2. Sebelum makan sebaiknya kita? 3. Setelah makan sebaiknya kita mengucapkan? 4. Sebutkan agamamu? 5. Pakaian apa yang digunakan anak (kamu) Ketika hari raya purnama ke sekolah? 6. Apa sarana persembahyangan umat hindu? 7. Bagaimana cara sembahyangmu ? (sesuai dengan agama anak) 8. Sebutkan mahluk ciptaan Tuhan?	1. Anak mampu menyebutkan tempat ibadah sesuai dengan agamanya 2. Anak berdoa sebelum makan 3. Anak mengucapkan "terimakasih" setelah makan (cara bersyukur dan menghargai makanan) 4. Anak dapat menyebutkan agamanya 5. Anak menggunakan pakaian adat sesuai dengan aturan yang telah berlaku di Bali setiap hari kamisnya 6. Anak mengenal perangkat persembahyangan 7. Anak dapat melakukan ibadah sesuai dengan agamanya 8. Anak mengenal ciptaan Tuhan
Pawongan	1. Ketika datang ke sekolah, bagaimana cara menyapa Ibu Guru? 2. Jika bertemu teman di jalan sebaiknya? 3. Apa yang anak (kamu) lakukan,Jika ada teman yang meminjam mainan? 4. Bagaimana sikap anak (kamu) Ketika ramai saat mencuci tangan? 5. Apakah anak (kamu) punya teman? Sebutkan 3 teman! 6. Bagaimana sikap anak (kamu) Ketika melihat teman yang terjatuh? 7. Bagaimana berbicara dengan teman (berteriak/berbicara pelan dan ramah)?	1. Anak dapat memberi salam dan membalas salam 2. Anak bersikap sopan dengan teman 3. Anak berperilaku baik dengan teman 4. Anak dapat menunggu giliran 5. Anak mampu berteman dan bersikap baik dengan teman 6. Anak dapat menolong teman 7. Anak dapat berperilaku baik dan sopan 8. Anak dapat berbagi dengan teman

	8. Bagaimana sikap anak (kamu) jika melihat teman yang tidak bawa bekal makanan?	
Palemahan	1. Apakah anak (kamu) punya tanaman kesayangan? Sebutkan! 2. Bagaimana cara merawat tanaman? 3. Apa yang anak (kamu) lakukan Ketika melihat sampah berserakan? 4. Dimana anak (kamu) membuang sampah? 5. Bolehkah anak (kamu) menginjak/menebang pohon sembarangan? Alasannya? 6. Apa yang anak (kamu) lakukan untuk menjaga kebersihan sekolah? 7. Apa yang anak (kamu) lakukan untuk menjaga kebersihan rumah? 8. Apa yang boleh dan tidak boleh anak (kamu) lakukan Ketika berada di kebun / taman?	1. Anak dapat menyayangi ciptaan Tuhan 2. Anak berperilaku baik dan menyayangi tanaman 3. Anak dapat berperilaku baik (menjaga kebersihan lingkungan) 4. Anak berperilaku baik dan jujur (membuang sampah pada tempatnya) 5. Anak dapat membedakan perlaku baik dan buruk 6. Anak bersama-sama menjaga kebersihan lingkungan sekolah 7. Anak dapat membantu pekerjaan rumah (berperilaku baik) 8. Anak mengenal perilaku baik dan buruk.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*) dimana pada tahapan ini akan menjelaskan terkait dengan pengembangan produk yang didesain dengan wujud yang sebenarnya, berikut adalah tahapanya**:**

1. Pengumpulan Data dari Berbagai Sumber

Sebelum pengembangan dilakukan peneliti melakukan pengumpulan data dari berbagai sumber guna menentukan desain produk yang akan di kembangkan sesuai dengan yang diperlukan dilapangan. Peneliti melakukan observasi awal & wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas.

Berdasarkan hasil observasi & wawancara, terdapat beberapa hal yang menjadi latar belakang dari pengembangan produk yang akan dibuat, yaitu dari dimensi peningkatan nilai-nilai agama dan moral, keterkaitannya dengan konsep THK, lingkungan pariwisata karena TK berada di Kawasan lovina serta dengan diharapkan pengembangan produk dapat menyesuaikan dengan karakteristik anak dengan pendekatan permainan yang menyenangkan melalui media/alat permainan edukatif (APE).

2. Pembuatan Ilustrasi Gambar

Proses pengembangan produk permainan *magic box* kolaboratif berbasis Konsep THK dilengkapi dengan gambar sesuai dengan konsep THK, kemudian bagian pertanyaan dan gambar disusun pada kepingan puzzle yang akan menjadi pendalaman materi pada anak-anak secara tidak langsung melalui permainannya.

Ilustrasi gambar yang sesuai dengan konsep THK yaitu Parahyangan, Pawongan dan Palemahan terdapat ilustrasi gambar yang sama di bagian *magic box* dan pada kepingan *puzzle* yang dibuat. Pada kepingan puzzle yang terdapat masing-masing 8 keping dibelakangnya disertakan dengan pertanyaan yang sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan

nilai-nilai agama dan moral pada anak usia 4-5 tahun. Ilustrasi gambar yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar 5, 6 dan 7

Gambar 5. Contoh Gambar Puzzle pada Konsep THK

Gambar 6. Permainan Magic Box Kolaboratif berbasis Konsep THK

Gambar 7. Buku Panduan Permainan Magic Box Kolaboratif berbasis Konsep THK

3. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini yaitu Guru PAUD di TK Lab Undiksha Singaraja yaitu Ni Kadek Tania Permatasari, S.Pd dan I Gusti A.A. Krisna Utami, S.Pd, dan tiga orang Guru TK Wisata Kumara Barat yaitu: Kadek Arini, S.E, Kadek Novi Artini, S.Pd dan Kadek Yuliartini, A.Ma. Data validasi ahli materi diperoleh berdasarkan pada simulasi produk yang dibawa, kemudian diberikan instrument yang telah di uji validitasnya, selanjutnya guru memberikan penilaian setuju dan tidak setuju pada setiap butir pernyataan yang terdiri dari aspek Isi materi, Desain dan pembelajaran serta buku pedoman. Berdasarkan pada hasil validasi ahli materi tersebut data yang didapatkan di proses dan di olah secara kuantitaif dengan menggunakan metode analisis *Content Validity Ratio* (CVR) (Lestari, 2021). CVR merupakan sebuah pendekatan validitas isi untuk mengetahui kesesuaian item dengan domain yang diukur berdasarkan *judgment* para ahli dan validator.

Hasil yang diperoleh berdasarkan data dari lima validator sebesar 1 (0,99) dengan nilai CVI 1 (0,99), artinya bahwa semua butir pernyataan di nyatakan setuju dengan nilai CVI baik, selanjutnya pada bagian akhir instrument validator juga memberikan catatan yang menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan sesuai dengan materi yang ada di TK khususnya pada anak usia 4-5 tahun dimana kesesuaian tersebut juga didukung oleh standar tingkat pencapaian perkembangan nilai-nilai agama dan moral anak usia 4-5 tahun. Konsep THK yang berkaitan dengan keseharian anak-anak sangat sesuai di kemas pada pertanyaan-pertanyaan yang ada di belakang kepingan *puzzle*.

4. Validasi Ahli Media (Permainan Magic Box Kolaboratif berbasis konsep THK)

Validasi oleh ahli media juga dilakukan oleh lima validator yaitu 1 orang Dosen Undiksha Singaraja yaitu Dr. Putu Aditya Antaram S.Pd., M.Pd, 2 orang Guru TK Lab Undiksha Singaraja yaitu: Gusti Ayu Mira Santiari, S.Pd dan Luh Putu Yuli Artaningsih, S.Pd, serta 2 orang Guru TK Wisata Kumara Barat yaitu: Yakoba Saketu dan Komang Widiastri, S.Pd. Data diperoleh melalui produk yang ditampilkan kemudian diberikan instrument dengan butir pernyataan setuju dan tidak setuju yang terdiri dari aspek Desain, Pewarnaan dan Grafis serta Tampilan Buku Pedoman.

Berdasarkan hasil perhitungan akhir pada CVR terdapat satu butir mendapatkan nilai 0,8 dan akhir perhitungan CVI (rata-rata CVR) adalah sebesar 0,975 yang masih berada pada rentang baik. Pada bagian akhir instrument juga terdapat catatan yang menjadi perhatian peneliti disini adalah pada bagian Gambar Ilustrasi Gambar Konsep THK perlu diberikan label atau penamaan pada masing-masing konsep THK (*parahyangan, pawongan dan palemahan*). Selebihnya validator menanggapi dengan baik media (APE) dengan tampilan yang sesuai dan menarik dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun.

Revisi Produk

1. Revisi Produk dari Ahli Materi

Pada bagian ini, tidak ada perbaikan di bidang revisi produk, masukan yang diberikan terhadap materi yang di sampaikan pada produk telah sesuai dengan STTPA nilai-nilai agama dan moral anak, dan menariknya materi berbasis Konsep THK sangat diperlukan oleh Guru untuk mengaplikasikan kegiatannya setiap hari dan produk yang dikembangkan oleh peneliti sangat mendukung dan menambah ketersediaan Alat permainan edukatif yang dapat mengangkat materi tentang nilai-nilai agama dan moral berbasis konsep THK.

2. Revisi Produk dari Ahli Media

Revisi Produk pada bagian ahli media, setelah dilakukan validasi dan evaluasi berdasarkan saran maka Adapun revisi pada bagian magic box dengan penambahan label atau penamaan konsep THK (*Parahyangan, Pawongan dan Palemahan*), penambahan label atau penamaan untuk memberikan keterangan pada produk apabila terdapat pengguna yang belum mengetahui konsep pada THK walaupun pada pada buku pedoman penggunaan telah dilengkapi dengan keterangan dan gambar. Contoh *magic box* kolaboratif sebelum di label dengan yang telah di label atau diberi penamaan sesuai dengan gambar dan konsepnya dapat dilihat di gambar 8

Gambar 8. Revisi Media pada magic box diisi label konsep THK

Pembahasan

Permainan adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat langsung di dalamnya (Santrock, 2007). Permainan yaitu alat bagi anak-anak untuk menjelajah dunianya yang tidak dikenal menjadi dikenal dan diketahui, dari yang diperbuatnya sampai anak mampu melakukannya. Suatu aktivitas pada anak usia dini dapat dilakukan melalui sebuah permainan yang menyenangkan dan bersifat aktif untuk menggerakkan serta merangsang seluruh kemampuan anak (Lamrani & Abdelwahed, 2020). Sehingga dalam penelitian ini peneliti mengangkat suatu judul pengembangan permainan yang sesuai dengan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan.

Permainan "*magic box* kolaboratif" atau kotak misteri yang dimaksudkan adalah permainan dengan menggunakan media "*magic box*" yang ditentukan oleh peneliti yang dikolaborasi dengan kegiatan lainnya berbasis konsep THK. THK adalah "Tiga penyebab terciptanya kebahagiaan". Ketiga penyebab tersebut bertujuan untuk menciptakan kebahagiaan dari segala sisi. Adapun bagian dari konsep THK yaitu terdiri dari: 1) hubungan harmonis dengan Sang Pencipta, 2) hubungan harmonis dengan sesama, dan 3) hubungan harmonis dengan alam lingkungan (Dwaja & Mudana, 2015).

Konsep dasar ini dapat memupuk anak pada pembelajaran sosial yang berkaitan dengan ketiga unsur yang disebut sebagai parahyangan, pawongan dan palemahan (Permajaya, 2018). Implementasi sederhana akan mampu memberikan pemahaman kepada anak tentang hubungan yang harmonis dan seimbang dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga anak sejak dini dapat memahami bahwa ketiga unsur ini saling berkaitan.

Dalam mengembangkan aspek sosial anak melalui konsep THK, pendidik memiliki pemahaman bahwa dalam proses perkembangannya anak membutuhkan bantuan dari lingkungannya, seperti halnya teori yang dikemukakan oleh Vygotsky mengenai *Zone Proximal Development* (ZPD) sebagai potensi kemampuan belajar anak (Cahyono, 2010). Pendidik dapat menerapkan strategi pembelajaran pentahapan (*scaffolding*) untuk memberikan bantuan kepada anak dalam mencapai tahap perkembangan sosialnya melalui pengenalan konsep THK sesuai dengan peningkatan kemampuannya. Bantuan yang diberikan kepada anak sifatnya adalah sementara, seiring dengan bertambahnya kemampuan anak maka bantuan yang diberikan akan berkurang sampai anak menjadi pembelajar yang mandiri dan mampu memecahkan masalah (Zhou, 2020). Berdasarkan karakteristik perkembangan anak usia dini, dalam memberikan bantuan belajar haruslah dilakukan pada kegiatan yang menyenangkan dan dengan media yang menarik, sehingga anak lebih mudah menerima informasi dan berperan aktif dalam membangun pengetahuannya. Permainan *magic box* kolaboratif yang dikembangkan tersebutlah yang menjadi jembatan bantuan yang diberikan oleh lingkungan kepada anak. Implementasi permainan *magic box* kolaboratif oleh pendidik ini mengantarkan anak pada penyerapan informasi dengan lebih mudah dan nilai-nilai THK yang terkadung di dalamnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan *magic box* kolaboratif yang dikembangkan menguatkan konsep yang telah ditanamkan oleh guru secara verbal. Pembelajaran anak usia dini dengan permainan *magic box* kolaboratif membantu guru untuk dapat mempresentasikan materi dengan cara yang tepat dan menyenangkan. Hal ini juga dikaitkan dengan pendapat dari Ausubel bahwa siswa akan belajar dengan baik apabila isi pembelajaran sudah dijabarkan dan dikelola atau disajikan dengan cara yang tepat, sehingga berpengaruh terhadap kemajuan belajar siswa. Hal ini berarti bahwa anak akan mampu merepresentasikan setiap kegiatan yang diberikan melalui kegiatan yang menarik dengan contoh yang nyata dan benar (Davison, 2011). Sehingga anak dapat menguasai setiap pembelajaran melalui permainan yang dapat dapat merangsang kemampuan dan perkembangan anak dari segala arah.

PENUTUP

Kesimpulan

Pengembangan Permainan Magic Box Kolaboratif berbasis Konsep THK dalam penelitian ini dkembangkan dengan model ADDIE oleh Dick and Carry pada tahun 1996 Dinilai bagus dan sesuai sebagai alur untuk mengembangkan alat permainan edukatif (APE). Adapun tahapannya yaitu tahap analysis, design, development, implementation dan evaluation (Haryati, 2012). Namun dalam penelitian ini dibatasi pada tahap uji coba produk melalui lima ahli media dan lima ahli materi. Tahap analisis dilakukan secara mendalam melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun. Kemudian tahap perancangan (design) dilakukan dengan menentukan bentuk/ desain media/ alat permainan edukatif dan rancangan konsep THK. Pada tahap pengembangan (*development)* dilakukan dengan pengumpulan data observasi dan wawancara dengan berbagai sumber, pembuatan alat permainan edukatif yaitu magic box kolaboratif berbasis konsep THK. Serta dilakukan tahap uji validitas dengan lima ahli media (APE) dan lima ahli materi.

Saran

Peningkatan pada setiap aspek perkembangan anak usia 4-5 tahun memerlukan kegiatan yang menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan melalui permainan yang mudah dilakukan oleh anak dan bersifat menantang, sehingga anak-anak antusias untuk melakukannya.

Pengembangan alat permainan edukatif hendaknya terus dilakukan pembaharuan yang kreatif dan inovatif yang mengacu pada kebutuhan setiap perkembangan anak dengan tetap memperhatikan kondisi lingkungan anak tinggal. Adanya permainan magic box kolaboratif berbasis konsep tri hita karana diharapkan dapat membantu peningkatan perkembangan anak utamanya pada aspek nilai-nilai agama dan moral.

DAFTAR PUSTAKA

Aljabreen, H. (2020). Montessori, Waldorf, and Reggio Emilia: A Comparative Analysis of Alternative Models of Early Childhood Education. *International Journal of Early Childhood*, *52*(3). https://doi.org/10.1007/s13158-020-00277-1

Andari Nur Rahmawati, & Fithri, R. (2020). Religious Attitude dengan Perilaku Prososial pada Relawan PMI Kota Surabaya. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, *5*(2). https://doi.org/10.33367/psi.v5i2.1136

Cahyono, A. N. (2010). Vygotskian Perspective: Proses Scaffolding untuk mencapai Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika. *Universitas Negeri Semarang*.

Davison, B. (2011). Piaget vs. Vygotsky: The cognitive development theory. *Assoicated Content*.

Dwaja, I. G. N., & Mudana, I. N. (2015). *Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti SMA/SMK Kelas XII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, *37*(1).

Huliyah, M. (2016). Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1).

Hurlock, E. B. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Johnson, B. (2021). Importance of Early Childhood Development. *BMH Medical Journal*, *8*(2).

Komalasari, E. (2016). Skill-Based Curriculum Development to Prevent the Violence Against Children. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, *1*(1). https://doi.org/10.51529/ijiece.v1i1.36

Lamrani, R., & Abdelwahed, E. H. (2020). Game-based learning and gamification to improve skills in early years education. *Computer Science and Information Systems*, *17*(1). https://doi.org/10.2298/CSIS190511043L

Lestari, N. G. A. M. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga " Widya Suputra " Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Edutech Undiksha*, *8*(1), 23–30. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32629

Lillard, A. S. (2021). Montessori as an alternative early childhood education. *Early Child Development and Care*, *191*(7–8). https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1832998

Mahendra, P. R. A., & Kartika, I. M. (2021). Membangun Karakter berlandaskan Tri Hita Karana dalam Perspektif Kehidupan Global. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha Vol. 9 No. 2*.

Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. *Universitas Negeri Yogyakarta*.

Salasiah, S. (2021). PENANAMAN NILAI-NILAI AGAMA DAN MORAL PADA ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN RUTINITAS. *E-CHIEF Journal*, *1*(1). https://doi.org/10.20527/e-chief.v1i1.3372

Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak, Jilid 2 Edisi Kesebelas*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Sujiono, Y. N., & dkk. (2010). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zhou, J. (2020). A Critical Discussion of Vygotsky and Bruner's Theory and Their Contribution to Understanding of the Way Students Learn. *Review of Educational Theory*, *3*(4). https://doi.org/10.30564/ret.v3i4.2444