



Evaluasi Metode Pembelajaran Melalui Permainan di Taman Kanak Kanak Kota Blitar

Esti Kurniawati Mahardika^{✉1}, Darwiyati¹, Sigit Waluyo¹, M. Fauzi Hafa¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Terbuka, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v6i4.1083](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1083)

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan pengembangan metode pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis mengenai metode pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Blitar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Peneliti melakukan pengambilan data di Sekolah Taman Kanak-kanak di Kota Blitar, terdapat 48 responden dari beberapa lembaga Taman Kanak-kanak dan terfokus untuk 5 sekolah sebagai sampel pengambilan data wawancara dan observasi. Hasil yang didapat adalah di sekolah memiliki permainan *outdoor* dan *indoor*, akan tetapi pemaksimalan metode pembelajaran melalui permainan belum terlalu maksimal. Metode pembelajaran melalui bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk memberikan materi dengan menyenangkan ke Anak. Peneliti menyusun hasil evaluasi ini dan akan dikembangkan menjadi penelitian pengembangan, untuk mengembangkan metode pembelajaran permainan Sirkuit *Little Bee* sebagai stimulasi aspek perkembangan Anak.

Kata Kunci: *evaluasi; metode pembelajaran permainan; taman kanak-kanak*

Abstract

This research is motivated by the need to develop learning methods. The purpose of this study is to analyze the learning methods used in the implementation of learning in Kindergarten in Blitar City. The method used is descriptive qualitative. Researchers conducted data collection at Kindergarten Schools in Blitar City, there were 48 respondents from several Kindergarten institutions and focused on 5 schools as samples of interview and observation data collection. The results obtained are that schools have outdoor and indoor games, but maximizing learning methods through games has not been maximized. The learning method through play is an effective learning method to provide material with fun to children. Researchers compile the results of this evaluation and will be developed into development research, to develop a learning method for the Little Bee Circuit game as a stimulation for aspects of child development.

Keywords: *evaluation; game learning methods; early childhood*

Copyright (c) 2022 Esti Kurniawati Mahardika, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : esti.mahardika@ecampus.ut.ac.id (Jakarta, Indonesia)

Received 23 January 2021, Accepted 22 November 2021, Published 31 January 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini identik dengan pembelajaran seraya bermain. Pada kenyataan di era ini, kegiatan bermain sudah berubah konten maupun bentuknya. Anak generasi sekarang atau yang lebih sering disebut dengan generasi Z lebih menyukai kegiatan bermain yang pasif. Kegiatan bermain yang tidak memerlukan lawan main, sehingga tidak terjalin adanya komunikasi dan interaksi antar pemainnya. Mereka lebih asyik bermain dengan menggunakan handphone atau gawai masing-masing. Hal ini memiliki dampak negatif yang luar biasa baik secara fisik maupun psikis. Fenomena seperti ini didukung oleh para orang tua lebih menginginkan anaknya terampil dalam kegiatan membaca, menulis dan berhitung. Kondisi ini mendorong pembelajaran yang dilakukan disekolah atau lembaga pendidikan anak usia dini lebih mengutamakan pembelajaran calistung. Calistung memiliki peran terhadap terjadinya stress akademik pada anak usia dini. Calistung memang diperbolehkan di ajarkan kepada anak usia dini, akan tetapi hal tersebut harus berdasarkan aturan yang ada. Jika penerapan calistung dilakukan secara terburu-buru dan menggunakan metode yang salah maka stress akademik ini beresiko terjadi kepada anak usia dini (Wulansuci & Kurniati, 2019).

Bermain merupakan cara belajar yang sangat penting bagi anak usia dini tetapi sering kali guru dan orang tua memperlakukan mereka sesuai dengan keinginan orang dewasa, bahkan sering melarang anak untuk bermain (Zaini, 2015). Rasa penemuan dan daya tarik memengaruhi pembelajaran yang bermakna dan memungkinkan pengembangan hubungan emosional terhadap lingkungan (Bento & Dias, 2017). Mengingat pentingnya anak usia dini dalam menciptakan landasan kepekaan, minat, dan perilaku lingkungan di kemudian hari, pendidikan lingkungan anak usia dini (PAUD) dibayangkan sebagai bentuk pendidikan lingkungan yang unik, yang mempengaruhi munculnya berbagai pendekatan dan orientasi filosofis (Ernst & Burcak, 2019). Ardoin & Bowers (2020) menekankan keefektifan pembelajaran untuk Anak Usia Dini berbasis permainan, karena kaya akan pembelajaran alam dengan pendekatan pedagogis yang menggabungkan gerakan dan interaksi sosial. Permainan untuk anak usia dini ini adalah permainan yang dapat merangsang kreativitas dan menyenangkan bagi anak. Permainan yang diberikan kepada anak tidak harus yang mahal, yang penting aman dan berkualitas dengan mempertimbangkan usia anak, minat, kreativitas dan keamanan (Munawaroh, 2017). Melalui permainan anak mendapatkan macam-macam pengalaman yang menyenangkan, sambil menggiatkan usaha belajar dan melaksanakan tugas-tugas perkembangan. Semua pengalamannya melalui kegiatan bermain-main akan memberi dasar yang kuat bagi pencapaian macam-macam keterampilan yang sangat diperlukan bagi pemecahan kesulitan hidup dikemudian hari (Farhurrohman, 2017). Dari beberapa penjelasan pakar tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan sebuah metode yang tepat untuk memberikan stimulus pembelajaran untuk anak sehingga perlu dirancang sebuah permainan yang tepat dan dapat mencakup semua aspek perkembangan.

Berdasar pengambilan data pra observasi dengan penyebaran angket di beberapa sekolah TK di kota Blitar diperoleh data bahwa guru memahami metode pembelajaran dengan permainan akan tetapi belum menerapkan sepenuhnya. Terkendala dengan waktu, kurangnya kreatifitas untuk melakukan aktivitas yang membutuhkan alat permainan baru dan lebih mudah mengajar dengan LKS daripada harus membuat atau merancang sebuah permainan untuk anak. Anak sebenarnya lebih mudah menerima pembelajaran apabila guru lebih kreatif dengan melakukan pembelajaran dengan bermain. Dari sini, peneliti membuat sebuah gagasan untuk merancang permainan yang dapat dirangkai dengan baik dan dapat memberikan efek positif ke guru dan anak. Dengan bahan yang mudah dicari tetapi anak dapat melaksanakan dengan efektif. Yaitu rancangan metode pembelajaran dengan bermain melalui permainan sirkuit yang diberikan nama sirkuit "*Little Bee*".

Permainan sirkuit merupakan permainan yang dilakukan secara berurutan dari rangkaian permainan pertama hingga terakhir secara berurutan. Permainan sirkuit dapat di katakana sebagai metode latihan kebugaran yang dirancang dalam pola melingkar dengan

beberapa pos yang harus dilewati satu persatu untuk meningkatkan kebugaran jasmani yaitu: kekuatan (strength), kelincahan (agility), kelentukan (flexibility), ketepatan dan keseimbangan (Ningtyas & Risina, 2018). Permainan sirkuit ini dirancang memiliki lima pos permainan dimana masing-masing pos diharapkan dapat memberi kesempatan untuk menstimulasi lima aspek perkembangan anak yaitu social emosioal, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Selain itu, permainan sirkuit ini dirancang digunakan untuk anak dengan kelompok usia lima sampai dengan enam tahun, sehingga setiap kegiatan permainan dalam setiap posnya disesuaikan dengan indikator pada usia tersebut. Permainan sirkuit dapat dilakukan di luar atau di dalam ruangan sesuai dengan setting yang dilakukan oleh guru. Dengan permainan ini diharapkan dapat memaksimalkan pemberian stimulus untuk anak dalam menyerap pembelajaran yang ada.

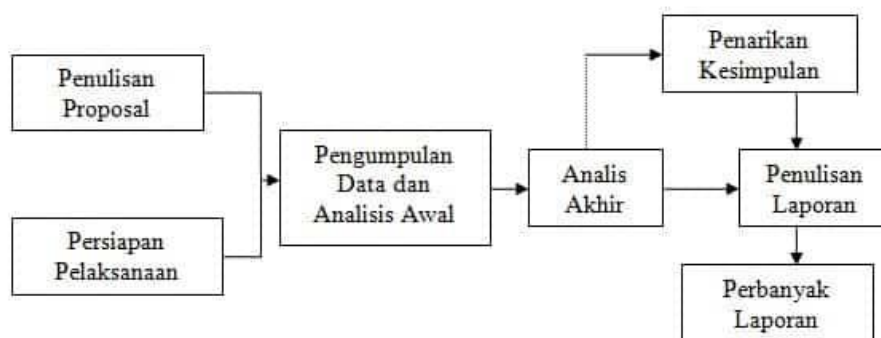
Telah banyak penelitian sebelumnya yang mengkaji tentang evaluasi pada bidang anak usia dini di taman kanak-kanak, diantaranya yaitu evaluasi penerapan pembelajaran anak usia dini (Jatmiko et al., 2020; Carr et al., 2002; Charlop et al., 2018) dan evaluasi kompetensi serta metakognisi anak (Chatzipanteli et al., 2014; Öneren Şendil & Erden, 2014). Diantara penelitian-penelitian tersebut sama-sama mengevaluasi pembelajaran, namun dari perspektif yang berbeda, baik dari sisi implementasi evaluasi pembelajaran (Jatmiko et al., 2020), evaluasi dalam pendekatan belajar mengajar cerita dan ramah anak (Carr et al., 2002), serta evaluasi prosedur pengajaran naturalistic untuk mengajarkan berbagai keterampilan pada anak (Charlop et al., 2018). Diantara penelitian tersebut belum terlihat bagaimana evaluasi dari pengimplementasian sebuah metode efektif dalam pembelajaran bagi anak di Taman Kanak-Kanak. Untuk penelitian mengenai metode-metode pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran anak usia dini juga sebetulnya sudah banyak dilakukan oleh peneliti di berbagai negara, diantara penelitian tersebut yaitu mengenai metode inquiri terbimbing (Sit et al., 2011), metode *artificial intelligence* yang berbasis computer (Prentzas, 2013), metode dalam pembelajaran sosial anak usia dini (Skjæveland, 2017) dan metode permainan bagi peningkatan fisik, sosial, dan emosi anak (Lucas, 2017). Dari banyaknya penelitian yang telah dijabarkan tersebut, belum nampak penelitian yang mengkaji secara utuh mengenai evaluasi metode pembelajaran melalui permainan di Taman Kanak-kanak, terlebih lagi pada hasil dari penelitian ini nantinya akan menjadi salah satu rujukan bagi pengembangan sebuah model permainan yaitu sirkuit *Little Bee* yang akan dilaksanakan pada tahun mendatang. Peneliti juga merasa perlu untuk menggali bagaimana gambaran metode-metode bermain yang diimplementasikan selama ini di kelas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat bagaimana gambaran pelaksanaan metode bermain yang dilakukan oleh guru di Taman Kanak-Kanak, khususnya di kota Blitar, sehingga penelitian ini dapat dijadikan rujukan sebagai analisis kebutuhan untuk menyikapi pembelajaran dalam kegiatan bermain di Taman Kanak-Kanak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan memberikan gambaran mengenai metode pembelajaran melalui permainan yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Blitar.

METODOLOGI

Pendekatan yang digunakan untuk penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat, atau kepercayaan orang yang diteliti yang kesemuanya tidak dapat diukur dengan angka. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan alat penelitian utama. Farida (2014) menjelaskan penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang dapat digunakan untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari masalah-masalah sosial atau kemanusiaan. Selain itu, Sugiyono (2017) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik

pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Menurut Sukmadinata (2011) penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau perubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian studi kasus. Studi kasus (*case study*) merupakan penelitian kualitatif di mana peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, kejadian, proses, aktifitas, terhadap satu atau lebih orang. Suatu kasus terikat oleh waktu dan aktifitas dan peneliti melakukan pengumpulan data secara mendetail dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data dan dalam waktu yang berkesinambungan.



Gambar 1 Bagan Alur Penelitian

Pada bagan gambar 1, dijelaskan mengenai tahapan atau alur penelitian yang dimulai dari: penulisan proposal (merupakan tahap awal dalam penelitian yang menggambarkan bagaimana rencana penelitian yang akan dilaksanakan); persiapan pelaksanaan, merupakan lanjutan dari proses penulisan proposal bagaimana segala sesuatu dipersiapkan secara matang untuk melakukan pengumpulan data dan analisis awal sehingga diperoleh suatu gambaran informasi yang mendalam untuk dapat menganalisis data pada tahap lanjutan yaitu analisis akhir. Setelah itu, diperoleh penarikan kesimpulan untuk kemudian dilanjutkan dengan penulisan laporan dan perbanyak laporan.

Peneliti melakukan pengambilan data di Sekolah Taman Kanak-kanak di Kota Blitar, terdapat 48 responden dari beberapa lembaga Taman Kanak-Kanak dan terfokus untuk 5 sekolah sebagai sampel pengambilan data wawancara. Lima sekolah tersebut adalah TK PKK Bendogerit Kota Blitar, TK Pembina Kota Blitar, TK Al-Hidayah Sukorejo, TK Kuncup Melati, dan TK Harapan Bangsa. Penelitian dilakukan selama 6 bulan, dan pengambilan data diambil sejak bulan Juli sampai dengan September 2020. Pengambilan data diambil dengan pengumpulan data dari hasil angket, wawancara, observasi, dokumentasi dan analisis teori yang dikaitkan dengan keadaan lapangan. Fokus penelitian ini adalah bagaimana menganalisis metode pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran melalui permainan sehingga anak lebih mudah dalam menerima tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menyebarkan angket yang sudah disebarakan melalui google form untuk menganalisis media yang ada di sekolah dan apa saja yang digunakan oleh guru saat memberikan pembelajaran untuk anak. Jumlah TK yang ada di Kota

Blitar adalah kurang lebih 160 lembaga akan tetapi peneliti mengambil perwakilan setiap kecamatan sebagai perwakilan lembaga untuk mengisi google form dan 5 lembaga yang memberikan jawaban detail untuk analisis media pembelajaran. Jumlah responden google form sebanyak 48 jawaban dan 5 guru di 5 sekolah yang menjadi responden untuk di wawancara.

Salah satu metode pembelajaran disebutkan adalah melalui bermain, bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode/bahan dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan (Zaini, 2015). Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian, atau memberikan informasi, kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi anak. Bermain dari segi pendidikan adalah permainan yang memberi peluang kepada anak untuk berswakarya, untuk melakukan dan menciptakan sesuatu dari permainan itu dengan tenaganya sendiri (Holis, 2016). Maka dari sini, diperlukannya analisis tentang evaluasi metode pembelajaran yang sudah dilakukan di Lembaga Pendidikan Taman Kanak-kanak kota Blitar sebagai pertimbangan untuk mengembangkan sebuah metode permainan yang dapat meningkatkan 6 aspek perkembangan Anak Usia Dini.

Peneliti melakukan survei dengan menggunakan google form dengan beberapa pertanyaan seputar media pembelajaran. Dari hasil survei pertama dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: a) Media yang ada di sekolah; sebanyak 76,9 % dari 48 Responden menjawab memiliki media pembelajaran *outdoor* berupa papan titian, perosotan, bola, ayunan, bak pasir, jungkat-jungkit, mangkok putar, panjatan, tanaman, box pasir, tangga, ring bola basket, gawang sepak bola dan lain sebagainya dari media yang disebutkan diatas mewakili kesamaan setiap sekolah yang memiliki media *outdoor* yang hamper sama semuanya. Sebanyak 92,3 % dari 48 Responden menjawab memiliki media pembelajaran *Indoor* berupa puzzle, alat cocok, buku gambar, kartu flashcard (angka, huruf, hewan, kata, gambar, dll), alat meronce, plastisin, lego, balok, gunting, media peraga tematik, boneka tangan dan jari, maket tempat ibadah, laptop, lcd, panggung boneka, dan masih banyak lagi media *Indoor* yang dimiliki. Dari hasil jawaban responden diatas dapat disimpulkan bahwa di setiap sekolah di beberapa TK di Kota Blitar memiliki media pembelajaran *Indoor* ataupun *Outdoor* dengan keadaan baik dan ada pula yang sudah tidak dapat digunakan. b) Media Pembelajaran untuk Aspek Pembelajaran Moral dan Agama; Pertanyaan survei berikutnya adalah apakah di sekolah memiliki media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan tentang pembelajaran moral dan agama dari 48 responden menjawab mereka memiliki media seperti: gambar tempat ibadah, seperangkat alat sholat buku iqro, buku LKS, alat sholat, huruf hijaiyah, maket 6 agama di Indonesia, maket tempat ibadah, pajangan tata cara beribadah, buku cerita, modul hafalan.

Dari jawaban responden, dapat disimpulkan bahwa media yang ada di sekolah memang lebih banyak berupa media untuk mengembangkan agama dan beberapa dapat digunakan untuk perkembangan moral. c) Media Pembelajaran untuk Aspek Pembelajaran Sosial dan Emosional; Dalam pertanyaan ini beberapa sekolah menuliskan bahwa mereka ada yang belum memiliki media pembelajaran untuk mengembangkan Aspek Pembelajaran Sosial dan Emosional dan sebagian besar menjawab memiliki media berupa buku cerita bergambar, boneka, gambar ekspresi, panggung boneka, boneka tangan, jari, masak masakan, poster sopan santun, dan gambar tata tertib dengan peraturan sekolah, majalah, buku, poster, dan beberapa media yang dapat digunakan untuk pengembangan sosial emosional. d) Media Pembelajaran untuk Aspek Pembelajaran Bahasa; Untuk media pembelajaran yang aspek perkembangan Bahasa media yang tersedia adalah kartu huruf, kartu bergambar, papan tulis, poster huruf, buku tulis, buku lks, wayang-wayangan, televisi, tape recorder, handphone, laptop, alat peraga bermain peran, poster, lcd, berbagai macam gambar. Media ini secara umum memang selalu ada di sekolah karena memang mudah untuk dijadikan media pembelajaran untuk mengajarkan Bahasa kepada anak. e) Media Pembelajaran untuk Aspek

Pembelajaran Kognitif; Untuk media pembelajaran yang aspek perkembangan Bahasa media yang tersedia adalah kartu bergambar, kartu angka, kertas lipat, buku, balok, bentuk geometri, puzzle, media pola, lego, buku, pohon berhitung, kotak angka, tali maze. Media yang dituliskan adalah media yang lebih fokus ke perkembangan matematika anak. f) Media Pembelajaran untuk Aspek Pembelajaran Seni; Untuk media pembelajaran yang aspek perkembangan pembelajaran seni, dituliskan beberapa media diantaranya adalah buku gambar, crayon, seperangkat alat drum band, alat perkusi, buku gambar, cat warna, angklung, ketipung, gunting, tape, laptop, alat musik lain, media seni seperti manik-manik, sedotan, roncean, kaset. Media tersebut tersedia di beberapa sekolah dan ada yang menyebutkan dengan bahan alam seperti daun-daunan, ranting, batu dan lainnya. g) Media Pembelajaran untuk Aspek Pembelajaran Fisik Motorik; Untuk media pembelajaran yang aspek perkembangan pembelajaran fisik motorik diantaranya adalah gunting, alat tulis, pewarna, papan titian, seluncuran tangga, lompat tali, bak pasir, alat menjahit, menganyam, tape recorder, kaset senam, holahop, raket, dan beberapa alat olahraga lainnya.

Analisis Model Pembelajaran melalui permainan di Taman Kanak-Kanak Kota Blitar. Selain angket, diadakan juga observasi langsung ke 5 sekolah dan 5 guru TK di Kota Blitar yaitu TK Kuncup Melati, TK Harapan Bangsa, TK Pembina Kepanjen Kidul, TK PKK Bendogerit dan TK Al Hidayah Sukorejo yang mewakili setiap kecamatan di Kota Blitar untuk dijadikan tempat penelitian di tahap 1 ini dengan menganalisis kebutuhan dan mengevaluasi model permainan apa yang sudah dilaksanakan selama mengajar.

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan beberapa pernyataan sebagai berikut: a) Guru mengetahui tentang metode pembelajaran Anak Usia Dini dan dapat menyebutkan beberapa seperti metode demonstrasi, tanya jawab, bercerita, eksperimen, sosio drama, karya wisata dan metode bermain. Dari jawaban 5 guru yang di wawancara hampir semua mengetahui tentang metode pembelajaran AUD dan hanya dasarnya akan tetapi untuk detailnya guru-guru hanya mengerjakan tanpa paham bagaimana alur kerjanya. b) Metode yang paling sering digunakan oleh guru adalah metode bercerita, metode demonstrasi dengan pemberian contoh, metode bermain, dan pemberian tugas. c) Metode bermain sangat efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran karena dengan bermain anak dapat mengeksplorasi semua aspek perkembangan dan mereka lebih menyukai kegiatan dengan aktifitas karena lebih menstimulasi anak dan menjadikan anak kreatif. d) Dengan permainan anak lebih mudah memahami materi yang akan dijadikan tujuan pembelajaran karena pada hakikatnya anak memang lebih menyukai semua kegiatan dengan menyenangkan akan tetapi disisipi permainan dan di dalam permainan tersebut terdapat pembelajaran sehingga anak lebih mudah memahami materi. Karena terdapat keseimbangan dalam stimulasi otak kanan dan otak kiri.

Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Permainan Sirkuit *Little Bee* Sebagai Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diatas, maka telah diketahui bagaimana guru melaksanakan proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Bagaimana metode-metode yang sudah digunakan dalam pembelajaran dan juga ada metode permainan yang sangat efektif untuk dilaksanakan. Dari semua itu, peneliti merancang sebuah metode pembelajaran permainan Sirkuit *Little Bee* sebagai stimulasi aspek perkembangan Anak Usia Dini.

Berikut adalah penjabaran rancangan perencanaan, pengembangan dan implementasi metode pembelajaran permainan Sirkuit *Little Bee*. a) Perencanaan; Perencanaan dalam pengembangan kegiatan ini, akan dibuat sebuah rancangan metode permainan dengan menggunakan kegiatan sirkuit yang di dalamnya terdapat kegiatan yang langsung terdapat 6 aspek perkembangan anak yaitu aspek perkembangan moral dan agama, sosial emosional, kognitif, Bahasa, fisik motorik, seni. Pengembangan media dan metode ini bertujuan untuk memberikan keterharuan dalam sebuah pembelajaran. b) Pengembangan; 1) Nama Produk; Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran permainan Sirkuit *Little Bee*. Target yang akan dijadikan subjek penelitian adalah anak Kelompok TK B

di 5 sekolah dan diambil sebagai sample uji kelompok kecil dan kelompok besar. 2) Karakteristik Produk; Sirkuit Little Bee ini adalah rancangan permainan yang berangkai dan dimainkan dalam satu waktu dimana anak akan melakukan kegiatan yang bersamaan dalam satu waktu secara berkelanjutan. Anak melakukan 6 kegiatan yang di dalamnya ada kegiatan sosial emosional, moral agama, fisik motorik, Bahasa, kognitif dan seni. Dalam setiap pos aka nada aturan, perintah dan kegiatan yang harus dilakukan oleh anak. 3) Kelebihan Produk; Kelebihan dari produk media Permainan Sirkuit Little Bee ini adalah: (a) Media dibuat berdasarkan kebutuhan dari siswa, dan di jabarkan melalui indikator kegiatan yang dikolaborasikan sebagai sebuah permainan yang menyenangkan, dan juga memaksimalkan semua aspek perkembangan anak usia dini. (b) Materi yang digunakan dapat dengan mudah dipahami oleh anak sehingga anak lebih cepat paham dengan materi yang akan diberikan; (c) Konten media, untuk desain, gambar, warna semua media pembantu disesuaikan dengan karakteristik anak. 4) Kekurangan Produk; Dalam produk ini akan diujicobakan terbatas untuk usia TK B sehingga nanti akan dikembangkan di setiap usia.

SIMPULAN

Sekolah memiliki media permainan *Indoor* dan *Outdoor* serta beberapa media untuk membantu meningkatkan 6 Aspek Perkembangan AUD. Melalui penelitian ini dapat mendeskripsikan proses penelitian pengembangan dari awal hingga terbentuk produk pengembangan berupa permainan sirkuit sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Guru memahami tentang metode pembelajaran meskipun belum melaksanakan sepenuhnya semua metode. Metode pembelajaran melalui bermain merupakan metode pembelajaran yang efektif untuk memberikan materi dengan menyenangkan ke Anak. Diperlukan media untuk melaksanakan percobaan untuk meningkatkan 6 Aspek Perkembangan melalui Permainan Sirkuit *Little Bee*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih untuk LPPM Universitas Terbuka yang sudah mendanai penelitian sehingga terlaksana dengan baik. Beberapa pihak yang telah membantu yaitu Dinas Pendidikan Kota Blitar bagian Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Taman Kanak-kanak dan guru yang membantu terlaksananya pengambilan data penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardoin, N. M., & Bowers, A. W. (2020). Early childhood environmental education : A systematic review of the research literature. *Educational Research Review*, 31(July), 100353. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100353>
- Bento, G., & Dias, G. (2017). The importance of outdoor play for young children's healthy development. *Porto Biomedical Journal*, 2(5), 157-160. <https://doi.org/10.1016/j.pbj.2017.03.003>
- Carr, M., May, H., Podmore, V. N., Cubey, P., Hatherly, A., & Macartney, B. (2002). Learning and teaching stories: Action research on evaluation in early childhood in aotearoa-new zealand. *International Journal of Phytoremediation*, 21(1), 115-125. <https://doi.org/10.1080/13502930285208991>
- Charlop, M. H., Lang, R., & Rispoli, M. (2018). Keeping It Real: Naturalistic Teaching Strategies (NaTS) for Play and Social Skills with Children with Autism Spectrum Disorder. 53-70. https://doi.org/10.1007/978-3-319-72500-0_4
- Chatzipanteli, A., Grammatikopoulos, V., & Gregoriadis, A. (2014). Development and evaluation of metacognition in early childhood education. *Early Child Development and Care*, 184(8), 1223-1232. <https://doi.org/10.1080/03004430.2013.861456>

- Ernst, J., & Burcak, F. (2019). Young children's contributions to sustainability: The influence of nature play on curiosity, executive function skills, creative thinking, and resilience. *Sustainability (Switzerland)*, 11(15). <https://doi.org/10.3390/su11154212>
- Farhurrohman, O. (2017). Kata Kunci: pendidikan anak usia dini. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1), 27-36.
- Feldman, Jean. R. (1991). *A Survival Guide for The Preschool Teacher*. New York: United States of Amerika
- Holis, A. (2016). Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 10(1), 23-37.
- Jatmiko, A. J., Hadiati, E. H., & Oktavia, M. O. (2020). Penerapan Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanan. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 83-97. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6875>
- Lucas, F. M. M. (2017). The Game as an Early Childhood Learning Resource for Intercultural Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 908-913. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.127>
- Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19>
- Ningtyas, D. P., & Risina, D. F. (2018). Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(02), 172-187. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v1i02.198>
- Öneren Şendil, Ç., & Erden, F. T. (2014). Peer preference: a way of evaluating social competence and behavioural well-being in early childhood. *Early Child Development and Care*, 184(2), 230-246. <https://doi.org/10.1080/03004430.2013.778254>
- Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini
- Prentzas, J. (2013). Artificial intelligence methods in early childhood education. *Studies in Computational Intelligence*, 427, 169-199. https://doi.org/10.1007/978-3-642-29694-9_8
- Sit, M., Khadijah, Nasution, F., Wahyuni, S., Rohani, Nurhayani, Sitorus, A. S., Armayanti, R., & Lubis, H. Z. (2011). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. 5(2).
- Skjæveland, Y. (2017). Learning history in early childhood: Teaching methods and children's understanding. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(1), 8-22. <https://doi.org/10.1177/1463949117692262>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Wulansuci, G., & Kurniati, E. 2019. (2019). Pembelajaran Calistung (Membaca , Menulis , Berhitung) Dengan Resiko Terjadinya Stress Akademik Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 5(1).
- Zaini, A. (2015). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 3(1), 118-134. <https://doi.org/10.21043/thufula.v3i1.4656>