

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF DALAM PEMBELAJARAN MODEL WEBBED PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Sinu Wati, M. Syukri, Wahyudi

Program Studi Pascasarjana Teknologi Pembelajaran, FKIP, UNTAN Pontianak
sinu_wati@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Model *Webbed* untuk keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Muhajirin Kecamatan Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya. Jenis penelitian ini adalah pengembangan media dengan pendekatan kualitatif, dengan subjek guru dan anak kelompok B. Hasil penelitian ini sebagai berikut: 1) Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan balok untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan dengan mengembangkan model balok menjadi berbagai bentuk bangunan. 2) Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan plastisin untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan dengan mengembangkan model plastisin ke dalam berbagai bentuk. 3) Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan kertas origami untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan yakni mengembangkan model yang dapat dibuat dengan menggunakan kertas origami. 4) Perolehan kecakapan motorik halus pada anak usia dini antara lain: a) Mengkoordinasikan gerakan jari-jari untuk memegang alat permainan edukatif, b) Meniru bentuk dengan menggunakan alat permainan edukatif, c) melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

Kata Kunci : Permainan Edukatif, Model *Webbed*, Motorik

Abstrak: This study aims to describe and analyze the development of the Learning Tools Educational Games Model Webbed for fine motor skills in Children Aged 5-6 Years in kindergarten Rasau Jaya District of Kubu Raya district. This type of research is the development of media with a qualitative approach , with subject teachers and group B. The results of this study as follows : 1) Creativity modify educational toys blocks of material for fine motor skills of children aged 5-6 years were done by developing a model propagating beams into various buildings. 2) Creativity modify educational toys from plasticine material for fine motor skills of children aged 5-6 years were done by developing a model clay into various shapes. 3) Creativity modify educational toys made from origami paper for fine motor skills of children aged 5-6 years who do that are developing models that can be created using origami paper. 4) Acquisition of fine motor skills in early childhood include: a) Coordinate the movement of the fingers to hold educational toys, b) Mimicking the shape by using educational toys , c) exploration with a variety of media and activities.

Keywords: Educatve game tool, skills webbed model, children motoric

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran yang sangat penting di masa kanak-kanak, karena masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai

diberikannya berbagai stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal, apa yang dipelajari seseorang diawal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang.

Cara bermain yang membelajarkan dapat disiasati oleh guru untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan pada anak khususnya motorik halus. Stimulasi yang baik dapat membantu agar tercapainya tujuan pendidikan khususnya dalam meningkatkan perkembangan motorik halus pada sesuai dengan tahap usia 5-6 tahun, untuk itu guru perlu membuat desain pembelajaran dengan mengembangkan model pembelajaran yang ada, salah satunya model pembelajaran *webbed*. Trianto (2010: 115) menerangkan bahwa “pembelajaran terpadu model *webbed* adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Pendekatan ini pengembangannya dimulai dengan menentukan tema tertentu. Tema bisa diterapkan dengan negosiasi antara guru dan siswa, tetapi dapat pula dengan cara diskusi sesama guru”.

Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak usia dini dan difungsikan untuk mengembangkan berbagai perkembangan anak dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna. Namun demikian, keadaan yang bertentangan dengan harapan di atas tidak jarang terjadi di lapangan. Melalui observasi yang peneliti lakukan bahwa pada Taman Kanak-Kanak Al-Muhajirin Kecamatan Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya bahwa alat permainan edukatif belum di pergunakan dengan baik khususnya untuk mengoptimalkan perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun. Sehingga pada perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun belum optimal sesuai dengan kompetensi, ini terlihat masih banyak anak yang belum dapat mencapai standar tingkat pencapaian pada aspek pengembangan motorik halus masih sebagian besar anak yang belum dapat Berkembang Sangat Baik (BSB) dalam setiap indikator hasil belajar antara lain: (a) mengkoordinasikan gerakan jari-jari untuk memegang alat permainan edukatif, (b) meniru bentuk dengan menggunakan alat permainan edukatif, (c) melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.

Berdasarkan fenomena yang menunjukkan kesenjangan antara harapan dan kenyataan maka maka peneliti memandang perlu ditemukan solusi pemecahan masalah yang mendasar, yakni melalui teknologi pembelajaran dengan pemanfaatan alat permainan edukatif melalui model pembelajaran *webbed* untuk mengoptimalkan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan kawasan yang ada dalam teknologi pembelajaran, maka penelitian ini masuk dalam kawasan pengembangan proses sumber dan sistem belajar. Dalam hal ini pengembangan yang dilakukan pada alat permainan edukatif.

Menurut Gagne (1984), (dalam Munandir dkk, 1989: 3) belajar ialah prubahan dalam posisi manusia atau kapabilita yang berlamngung selama satu masa waktu dan yang tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan. Jenis perubahan yang disebut belajar itu memaparkan diri sebagai perubahan tingkah laku Warsita (2008: 85) menjelaskan bahwa pembelajaran (*instructional*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran merupakan kegiatan untuk menjadi tahu atau suatu proses memperoleh pengetahuan dan merubah perilaku menjadi lebih baik.

Pribadi (2009: 77-79) menjelaskan “secara umum ada tiga teori belajar yang telah dikenal secara luas, yaitu teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, teori belajar humanistik”.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam membuat suatu desain pembelajaran guru dapat menganut salah satu cara belajar yakni sesuai dengan teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, dan teori belajar humanistik. Selanjutnya guru dapat menyediakan bahan dan alat yang akan digunakan dalam perencanaan.

Menurut Daoed (dalam Miarso, 2004: 7) menerangkan bahwa: Teknologi pendidikan perlu dipikirkan dan dibahas terus menerus karena adanya kebutuhan rill yang mendukung pertumbuhan dan perkembangannya. Pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan sebuah bidang yang berfokus pada dorongan agar terjadi proses belajar dalam diri individu untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Secara rinci penjelasan kelima kawasan teknologi pembelajaran sebagai berikut:

Desain adalah proses untuk menentukan kondisi belajar dengan tujuan untuk menciptakan strategi dan produk. Tujuan desain ialah untuk menciptakan strategi dan produk pada tingkat makro, seperti program dan kurikulum, dan pada tingkat mikro, seperti pelajaran dan modul.

Pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Didalam kawasan pengembangan terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

Pemanfaatan mungkin merupakan kawasan teknologi pembelajaran tertua diantara kawasan-kawasan yang lain, karena menggunakan bahan audiovisual secara teratur mendahului meluasnya perhatian terhadap desain dan produksi media pembelajaran sistematis. Pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.

Pengelolaan meliputi pengendalian teknologi pembelajaran melalui perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan supervisi. Penilaian adalah proses penentuan tindakan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kawasan penilaian meliputi penilaian program, penilaian proyek, dan penilaian produk. Pada awal perkembangan teknologi pendidikan, dimana media merupakan unsur yang menonjol, mayoritas penelitian dilakukan yang berkaitan dengan media.

Media merupakan alat untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak. Susilana dan Riyana (2008: 10) mengemukakan bahwa media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut: (1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. (2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. (3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. (4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Di Taman Kanak-Kanak dalam usaha mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak selalu berdasarkan pada unsur bermain. Bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak haruslah bermain yang kreatif dan menyenangkan (tidak menimbulkan rasa takut pada diri anak). Untuk itu guru dituntut selalu menyediakan sarana berupa alat bermain yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak. alat permainan edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya pada pendidikan anak usia dini.

Penggunaan alat permainan edukatif merupakan salah satu penunjang pembelajaran yang sangat efektif yang memerlukan , menurut Aqib (2011: 65) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Hendayani, (2011: 3) mendefinisikan “alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak”. (<http://eprints.uny.ac.id/9006/3/BAB%202%20-%20%2009111247010.pdf>).

Dari pendapat tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada anak yang mengandung unsur warna yang menarik, model yang unik, dalam hal ini permianan edukatif yang dimaksud seperti kertas origami, balok warna, dan plastisin.

Menurut Aqib (2009: 50) menurut kegunaan alat permainan edukatif antara lain: (1) Alat permainan edukatif mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak anak, sehingga dapat berfungsi secara optimal. (2) Alat permainan edukatif dapat mengatasi keterbatasan pengetahuan (pengalaman) yang dimiliki anak. pengalaman tiap-tiap anak itu berbeda-beda. (3) Alat permainan edukatif dapat melampaui batas ruang kelas, misalnya objek terlalu besar berupa rumah, sekolah, mobil dan lain-lain. Alat/ media objek model berupa rumah-rumahan, mobil-mobilan, guru bisa menampilkannya kehadapan anak. (4) Alat permainan edukatif memungkinkan interaksi langsung antara anak dengan lingkungannya. (5) Alat permainan edukatif membandingkan keinginan dan minat baru. (6) Alat permainan edukatif membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

Sebagai bagian dari pembelajaran terpadu, maka pembelajaran tematik memiliki prinsip dasar sebagaimana halnya pembelajaran terpadu. Menurut Humphreys, et.al (dalam Pribadi, 2010:79mengemukakan bahwa *integrate teachers and learning integrated curriculum approach, a coherent curriculum approach*. Menurut Bredekamp dan Kostelnik (dalam Aisyah, 2008: 2.10) menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran terpadu sebagai berikut: (1) Tema harus berorientasi pada usia, perbedaan indivisu, dan karakteristik sosial budaya anak. (2) Tema harus berkaitan langsung dengan pengalaman nyata anak dan harus dikembangkan berdasarkan hal-hal yang telah mereka ketahui dan apa yang ingin mereka ketahui. (3) Setiap tema harus menyajikan konsep-konsep yang dapat diselidiki oleh anak. (4) Pemerolehan konsep melalui penyelidikan yang dilakukan anak harus dimulai dengan kegiatan pengalaman konkret. (5) Setiap

tema harus didukung oleh suatu pengetahuan yang telah diteliti secara cermat. (6) Tema harus mengintegrasikan materi dengan kegiatan. (7) Informasi yang berhubungan dengan temaharus disampaikan kepada anak melalui pengalaman langsung yang melibatkan penemuan aktif. (8) Kegiatan yang berhubungan dengan tema harus menggambarkan bidang pengembangan yang beragam. (9) Tema harus memungkinkan dapat dilaksanakan melalui kegiatan proyek yang diprakarsai anak. (10) Tema harus memberikan kesempatan kepada anak untuk merefleksikan apa yang telah mereka ketahui. (11) Tema harus dapat diperluas atau diperbaiki sesuai dengan minat dan pemahaman yang ditunjukkan anak. (12) Mengkomodasikan kebutuhan anak atau bergerak, berinteraksi sosial, kemandirian, dan harga diri yang positif. (13) Menyediakan kesempatan bermain untuk menterjemahkan pengalaman ke dalam pemahaman. (14) Menghargai perbedaan individu, latar belakang budaya, dan pengalaman keluarga anak yang dibawa ke dalam kelas.

Menurut Halida (2010: 106) penerapan model *webbed* pada pendidikan anak usia dini sebagai berikut: (1) Model *webbed* untuk kurikulum terpadu adalah pendekatan tim yang membutuhkan waktu untuk pengembangan. Waktu libur sekolah adalah waktu yang paling tepat untuk menyiapkan model ini sehingga guru dapat benar-benar mengekplorasi pilihan tema dan mengatur kualitas kriteria. (2) Model ini memerlukan perencanaan yang berkesinambungan dan koordinasi beberapa departemen dan area subjek. Model ini baik sekali untuk digunakan ketika mencoba dua sampai empat minggu antar disiplin ilmu. Karena pada perencanaan intensif diperlukan untuk mengerjakan model ini dengan baik, sangat disarankan untuk memulainya dengan point-point kurikulu, yang sudah diatur.

Menurut Trianto (2007: 46) mengemukakan kelebihan dari model *webbed* ini adalah: (1) Penyeleksian tema sesuai dengan minat akan memotivasi anak untuk belajar. (2) Lebih mudah dilakukan oleh guru yang belum berpengalaman. (3) Memudahkan perencanaan. (4) Pendekatan tematik dapat memotivasi siswa. (5) Memberikan kemudahan bagi anak didik dalam melihat kegiatan-kegiatan dan ide-ide berbeda yang terkait.

Selanjutnya Trianto (2007: 46) mengemukakan kekurangan dari model *webbed* ini adalah: (1) Sulit dalam menyeleksi tem. (2) Cenderung untuk merumuskan tema yang dangkal. (3) Dalam pembelajaran guru lebih memusatkan perhatian pada kegiatan dari pada pengembangan konsep.

Untuk melaksanakan pembelajaran tematik guru seyogyanya mengetahui karakteristik pembelajaran terpadu tersebut. Menurut Depdiknas (Trianto, 2010: 162) bahwa:

“Pembelajaran terpadu memiliki beberapa ciri khas antara lain: 1) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia dini, 2) Kegiatan-kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan tematik bertolak dari minat dan kebutuhan anak, 3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi anak sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama, 4) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir anak, 5) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui anak dalam lingkungannya, 6) Mengembangkan

keterampilan sosial anak seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain”.

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Menurut Papalia (Halida, 2010: 36), kemampuan motorik halus (*fine motorik skill*) seperti mengganting baju dan melukis gambar, melibatkan koordinasi mata dan tangan serta otot kecil. Dengan mendapatkan keterampilan ini akan memungkinkan seorang anak kecil untuk mengambil tanggung jawab yang lebih besar terhadap perawatan dirinya sendiri.

Permendiknas No.58 Tahun 2009 menerangkan perkembangan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun sebagai berikut: 1) Menggambar sesuai gagasannya. 2) Meniru bentuk. 3) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Menggunakan alat tulis dengan benar. 4) Menggunting sesuai dengan pola. 5) Menempel gambar dengan tepat. 6) Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.

Menurut Gagne (1984: 70) penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan-kemampuan (*capabilities*) ada lima kemampuan. Ditinjau dari segi hasil yang diharapkan dari suatu pengajaran atau instruksi, kemampuan-kemampuan itu perlu dibedakan, karena kemampuan-kemampuan itu memungkinkan berbagai macam penampilan manusia, dan juga karena kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan ini berbeda-beda.

Diskriminasi merupakan suatu kemampuan untuk mengadakan respons yang berbeda terhadap stimulus yang berbeda dalam satu atau lebih dimensi fisik. Dalam kasus yang paling sederhana, seseorang memberikan respons, bahwa dua stimulus sama atau berbeda. Diskriminasi merupakan keterampilan intelektual yang paling dasar. Pengajaran diskriminasi paling banyak diberikan pada anak-anak kecil dan anak-anak atau orang-orang yang cacat mental (*mentally retarded*).

Contoh sifat-sifat objek ialah bulat, persegi, biru, merah, halus. Kita dapat mengatakan bahwa orang tertentu telah mempelajari suatu konsep konkret, dengan meminta orang itu untuk menunjukkan dua atau lebih anggota yang termasuk kedalam kelas objek-sifat sama, misalnya dengan menunjuk pada suatu uang logam, suatu ban mobil, dan bulan purnama sebagai bulat.

Seseorang dikatakan telah mengerti suatu konsep terdefinisi bila ia dapat mendemonstrasikan arti dari kelas tertentu tentang objek-objek, kejadian-kejadian, atau hubungan-hubungan. Misalnya, kita perhatikan konsep asam, suatu zat yang memerlukan kertas laktmus biru ke dalam zat itu (yang ditempatkan dalam tabung reaksi), terlihat perubahan pada kertas laktmus itu dari biru menjadi merah.

Seseorang telah belajar suatu aturan bila penampilannya mempunyai semacam “keteraturan” dalam berbagai situasi khusus. Banyak contoh mengenai perilaku yang dikuasai oleh aturan. Pada kenyataannya, sebagian besar dari perilaku manusia termasuk kategori perilaku ini. Misalnya dalam kalimat “Ibu mencium adik dengan penuh kasih sayang”, kata kerja mancium ditempatkan sesudah kata Ibu, tidak sebelumnya. Demikian pula kata-kata lain dalam kalimat itu sudah mengikuti suatu aturan dalam bahasa. Dengan aturan yang telah kita pelajari ini kita dapat menyusun kalimat-kalimat lain dengan struktur yang sama.

Ada kalanya, aturan-aturan yang kita pelajari merupakan gabungan yang kompleks tentang aturan-aturan yang lebih sederhana. Lagi pula, kerap kali aturan-aturan yang kompleks atau aturan-aturan tingkat tinggi ini ditemukan untuk memecahkan masalah, pada dasarnya merupakan tujuan utama proses pendidikan. Bila para siswa memecahkan suatu masalah yang mewakili kejadian-kejadian nyata, mereka terlibat dalam perilaku berpikir. Dengan mencapai pemecahan suatu masalah secara nyata, para siswa juga mencapai suatu kemampuan baru. Mereka telah belajar sesuatu yang dapat digeneralisikan pada masalah-masalah lain yang mempunyai ciri-ciri formal yang mirip. Ini berarti, mereka telah memperoleh suatu aturan baru atau mungkin juga suatu set baru tentang aturan-aturan.

METODE

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Putra dan Dwilestari (2012: 70) deskriptif adalah kegiatan yang dilakukan atau dikatakan oleh para pelaku, proses yang sedang berlangsung dan berbagai aktivitas lain dalam konteks alamiah.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, teknik wawancara dan teknik studi dokumenter, adapun penjelasan teknik pengumpulan data sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan terhadap suatu objek, baik secara langsung maupun tidak langsung, menggunakan teknik yang disebut dengan “observasi”. Menurut Sugiyono (2012: 310) “dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian”.

Pengumpulan data melalui observasi merupakan pengamatan terhadap subjek penelitian dan dunianya yang relevan dengan aspek-aspek yang diteliti dengan cara mencatat apa yang dilihat dan didengar, mencatat apa yang mereka katakan, pikirkan dan rasakan. Selain itu observasi merupakan suatu kegiatan memusatkan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan alat penglihatan, penciuman, pendengaran dan bila perlu melalui perabaan dan pengecapan.

Meskipun semua masalah dalam penelitian ini mendapatkan pengamatan namun terdapat aspek-aspek dimana observasi merupakan teknik utama di dalam mendapatkan informasinya. Agar observasi terarah dan informasi yang dibutuhkan terjaring sesuai dengan tujuan penelitian, maka dibuat rambu-rambu tentang apa yang akan diamati. Dalam pelaksanaan kegiatan observasi ini ditujukan untuk guru dan anak yang diarahkan pada kegiatan (a) perencanaan pembelajaran, (b) pelaksanaan pembelajaran, (c) hasil pembelajaran serta (d) aktivitas anak dalam bermain.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti. Wawancara dilakukan untuk melengkapi data yang dibutuhkan dan untuk mendapatkan kejelasan dan hasil observasi yang dilakukan. Kepada subjek penelitian diminta memberikan informasi sesuai dengan perspektifnya, menurut

pikiran dan perasaannya. Informasi yang diperolah dan wawancara ini disebut informasi.

Menurut Sugiyono (2008: 72) wawancara dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam mengintip-terprestasikan situasi dan fenomena yang terjadi.

Wawancara dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dilandaskan pada tujuan penelitian, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data. Wawancara langsung diadakan dengan orang yang menjadi sumber data dan dilakukan tanpa perantara, baik tentang dirinya maupun tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Sementara wawancara tidak langsung dilakukan terhadap seseorang yang dimintai keterangan tentang orang lain.

Dalam penelitian ini dibutuhkan keterangan tentang kegiatan guru dalam memanfaatkan alat permainan edukatif melalui pembelajaran tematik dengan model *webbed*, bila wawancara dilakukan dengan guru yang besangkutan maka hal tersebut termasuk wawancara langsung. Wawancara ini dilakukan dengan penyelenggara atau kepala sekolah dalam hal ini wawancara yang digunakan termasuk wawancara tidak langsung, yang dikenal dengan nama triangulasi yaitu mengecek kebenaran data yang telah diperoleh dengan cara membandingkannya dengan data yang diperoleh dari sumber lain.

Melalui wawancara peneliti mengetahui apa yang terkandung dalam pikiran dan hati responden, yaitu hal-hal yang tidak dapat diketahui melalui observasi. Dapat peneliti jelaskan pedoman wawancara digunakan agar wawancara terarah pada fokus penelitian. Pedoman tersebut sifatnya tidak terlalu ketat sehingga dapat dikembangkan dan diubah sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam penelitian ini wawancara kepada kepala sekolah sebagai keabsahan data, dan kepada guru yakni untuk mendapatkan informasi tentang mekanisme perencanaan, pelaksanaan pembelajaran dengan pemanfaatan alat permainan edukatif melalui pembelajaran tematik dengan model *webbed*.

Teknik pengumpulan data yang lain juga digunakan untuk melengkapi teknik observasi dan wawancara, yaitu beberapa studi dokumentasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2008: 82) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlaku. Dokument bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.

Studi dokumentasi berguna karena dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai pokok penelitian berupa pemanfaatan alat permainan edukatif, model pembelajaran tematik dan keterampilan motorik anak usia dini. Data yang ingin didapatkan melalui studi dokumentasi adalah informasi mengenai pemanfaatan alat permainan edukatif meliputi perencanaan, pelaksanaan dan hasil perkembangan anak.

Peneliti dalam melakukan penelitian mengandalkan pengamatan dan wawancara dalam pengumpulan data di lapangan. Dalam pengumpulan data tersebut diusahakan memperoleh data yang terinci tentang segala sesuatu yang dirasa perlu berkenaan dengan fokus penelitian. Oleh sebab itu diperlukan catatan-catatan yang berlangsung terus dari awal memasuki lapangan sampai penelitian berakhir. Catatan-catatan itu disebut catatan lapangan.

Catatan terdiri atas dua bagian, yakni (1) deksripsi yaitu tentang apa yang sesungguhnya diamati, yang bena-benar terjadi menurut apa yang peneliti lihat, dengar atau amati dengan alat, tanpa diwarnai oleh pandangan atau tafsiran peneliti, dan (2) komentar, tafsiran, refleksi, pemikiran atau pandangan penulis tentang apa yang di amati.

Peneliti sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan data menggunakan alat pengumpul data berupa lembar observasi, pedoman wawancara dan dokumentasi.

Dalam studi dokumentasi peneliti ingin mendapatkan informasi tentang kgiatan pembelajaran yang dilakukan guru dalam pengembangan alat permainan edukatif melalui permbelajaran tematik dengan model *webbed*.

Teknik menganalisa data dalam penelitian merupakan suatu pekerjaan penting untuk dilakukan, karena melalui kegiatan tersebut peneliti akan mendapatkan makna terhadap data yang diperlukan.

Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2008: 87) menyatakan bahwa “teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian”.

Prosedur analisis data dalam penelitian ini yaitu: (1) reduksi, (2) display data, dan (3) mengambil kesimpulan dan verifikasi. Menutur Huberman (dalam Sugiyono 2008: 91) analisis data dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung. Prosedur analisis yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Prosesnya dibuat perencanaan lalu dikumpulkan data dan setelah data terkumpul selanjutnya di analisis, kemudian disajikan dan ditarik kesimpulan. Sedangkan Chariri (2008: 17) Untuk melakukan analisis, peneliti perlu menangkap, mencatat, menginterpretasikan dan menyajikan informasi. Satu hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti adalah dalam penelitian kualitatif, analisis data tidak dapat dipisahkan dari *data collection*.

Analisis dalam penelitian kualitatif berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data dan sampai melalui tiga tahap lainnya yang dilakukan secara simultan dan berkesinambungan. Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan analisis itu akan diuraikan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan atau pemusatan perhatian, penyederhanaan pengabstrakan dan transformasi data kasar dari data yang muncul dalam catatan-catatan yang tertulis dan merupakan hasil survei pada saat peneliti berada di lapangan.

2. Penyajian Data

Penyajian data diartikan sebagai perangkat informasi yang terorganisir, yang memungkinkan dilakukan penarikan kesimpulan. Penyajian data lebih terfokus mungkin mencakup ringkasan-ringkasan terstruktur, sinopsis, kerangka dan diagram. Hal ini mempermudah peneliti untuk secara keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari penelitian ini.

3. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi yaitu arti dari data yang dikumpulkan yang melibatkan pemahaman peneliti. Penarikan kesimpulan ini peneliti lakukan

sejak awal data dikumpulkan. Walaupun kesimpulan pada awalnya masih bersifat kabur namun dengan bertambahnya data maka kesimpulan menjadi jelas.

DATA DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak RA Al-Muhajirin pada bulan April 2013 dan berakhir pada bulan Mei 2013. Untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai kondisi Taman Kanak-Kanak RA Al-Muhajirin, maka peneliti memaparkan kondisi nyata tersebut.

Taman Kanak-Kanak RA Al-Muhajirin dengan NSS 021610204004 yang beralamat di Jalan Kauman Nomor 3 Desa Rasau Jaya 1 Kecamatan Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya Propinsi Kalimantan Barat. Saat ini status sekolah adalah swasta dalam naungan Yayasan Al-Muhajirin dengan akta Pendirian 132/24-02-1987. Selain itu tahun berdirinya Kanak-Kanak RA Al-Muhajirin yakni pada tahun 1987.

Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan balok untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun

Pada usia 5-6 tahun anak sudah mampu melakukan kegiatan motorik halus yang cukup detail seperti menirukan bentuk , dan menggambar secara detail. Hal ini menandakan bahwa perkembangan motorik anak sudah dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan konsentrasi.

Pengembangan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi anak dalam belajar. Bagi anak, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan anak mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Dalam hal ini alat permainan edukatif yang dikembangkan adalah “balok”, agar media pembelajaran dapat dikembangkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi anak tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media balok perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik anak. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi anak. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa anaklah yang seharusnya memanfaatkan media balok pembelajaran tersebut.

Pengembangan alat permainan edukatif (balok) harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun.

Dalam hal ini peneliti mencari alternatif pemecahan masalah yang relevan dengan situasi dan kondisi keterlibatan tema pembelajaran dan alat permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan kenyataan bahwa guru belum optimal dalam menyesuaikan alat permainan edukatif dengan materi pembelajaran yang diajarkan dibahas, hal ini dilihat dari guru belum dapat merancang satu media tertentu untuk kegiatan khususnya pada aspek perkembangan motorik halus. Untuk menyiasati hal ini guru kelas harus berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru-guru yang

ada disekitar sekolah tersebut untuk mengembangkan satu alat permainan edukatif untuk berbagai kegiatan motorik halus anak.

Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan kertas origami untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun

Kemampuan guru dalam memodifikasi alat permainan sangat menentukan ketertarikan anak dalam melakukan kegiatan dalam pembelajaran, disamping itu ketersediaan media merupakan salah satu hal utama dalam meningkatkan kecakapan motrik halus pada anak usia 5-6 tahun.

Pengembangan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi anak dalam belajar. Bagi anak, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan anak mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Dalam hal ini alat permainan edukatif yang dikembangkan adalah “kertas origami”, agar media pembelajaran dapat dikembangkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi anak tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media balok perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik anak. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisen, dan menyenangkan bagi anak. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa anaklah yang seharusnya memanfaatkan media balok pembelajaran tersebut.

Pengembangan alat permainan edukatif (balok) harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun.

Dalam hal ini peneliti mencari alternatif pemecahan masalah yang relevan dengan situasi dan kondisi keterlibatan tema pembelajaran dan alat permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan kenyataan bahwa guru belum optimal dalam menyesuaikan alat permainan edukatif dengan materi pembelajaran yang diakan dibahas, hal ini dilihat dari guru belum dapat merancang satu media tertentu untuk kegiatan khususnya pada aspek perkembangan motorik halus. Untuk menyiasati hal ini guru kelas harus berkolaborasi atau bekerja sama dengan guru-guru yang ada disekitar sekolah tersebut untuk mengembangkan satu alat permainan edukatif untuk berbagai kegiatan motorik halus anak.

Disamping kurangnya kreatifitas guru seperti yang sudah dipaparkan di atas, peneliti juga menemukan bahwa guru hanya berfokus pada ketersediaan alat permainan edukatif yang tersedia di sekolah, untuk memodifikasi kegiatan pembelajaran guru masih bersifat tertutup atau dengan kata lain guru belum memiliki sikap inovatif dalam merancang pengembangan alat permainan edukatif yang ada. Sehingga untuk mensinergikan materi pembelajaran guru harus menyediakan alat permainan edukatif yang harus mengeluarkan biaya yang lebih.

Dengan data temuan di atas, maka peneliti merasa sangat perlu untuk merancang suatu pengembangan media pembelajaran dari balok yang bisa digunakan secara mandiri oleh anak, tidak terikat oleh guru. Disamping itu, strategi pembelajaranpun perlu divariasikan, agar anak tidak jenuh dalam belajar sambil bermain. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan alat permainan edukatif (kertas origami) dengan pembelajaran model *webbed* untuk keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun.

Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan plastisin untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun

Kemampuan guru dalam memodifikasi alat permainan sangat menentukan ketertarikan anak dalam melakukan kegiatan dalam pembelajaran, disamping itu ketersediaan media merupakan salah satu hal utama dalam meningkatkan kecakapan motrik halus pada anak usia 5-6 tahun.

Dalam hal ini alat permainan edukatif yang dikembangkan adalah “plastisin” agar media pembelajaran dapat dikembangkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi anak tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media plastisin perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik anak.

Pengembangan alat permainan edukatif (plastisin) harus disesuaikan dengan program pendidikan yang berlaku sehingga pembuatannya akan sangat membantu pencapaian tujuan-tujuan yang terdapat di dalam program pendidikan yang disusun.

Dalam hal ini peneliti mencari alternatif pemecahan masalah yang relevan dengan situasi dan kondisi keterlibatan tema pembelajaran dan alat permainan edukatif yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Disamping kurangnya kreatifitas guru, peneliti juga menemukan bahwa guru hanya berfokus pada ketersediaan alat permainan edukatif yang tersedia di sekolah, untuk memodifikasi kegiatan pembelajaran guru masih bersifat tertutup atau dengan kata lain guru belum memiliki sikap inovatif dalam merancang pengembangan alat permainan edukatif yang ada. Sehingga untuk mensinergikan materi pembelajaran guru harus menyediakan alat permainan edukatif yang harus mengeluarkan biaya yang lebih.

Dengan data temuan di atas, maka peneliti merasa sangat perlu untuk merancang suatu pengembangan media pembelajaran dari plastisin yang bisa digunakan secara mandiri oleh anak, tidak terikat oleh guru. Disamping itu, strategi pembelajaranpun perlu divariasikan, agar anak tidak jenuh dalam belajar sambil bermain. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan alat permainan edukatif (plastisin) dengan pembelajaran model *webbed* untuk keterampilan motorik halus pada anak usia 5-6 tahun.

Perolehan kecakapan motorik halus pada anak usia dini yang menggunakan alat permainan edukatif (balok, plastisin dan kertas origami)

Perolehan kecakapan motorik halus pada anak tidak lepas dari usaha yang dilakukan guru dalam pembelajaran. dalam berlangsungnya kegiatan belajar mengajar makan terjadi pulan pemrosesan informasi. Pemrosesan informasi sendiri secara sederhana dapat diartikan suatu proses yang terjadi pada peserta

didik untuk mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut dengan inti pendekatannya lebih kepada proses memori dan cara berpikir.

Wujud gambaran hasil produk pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Model *Webbed* untuk keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun

Wujud gambaran dari produk perolehan kecakapan motorik halus pada anak berdasarkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran, dalam hal ini media pembelajaran yang digunakan adalah balok, kertas origami dan plastisin.

Usaha yang dilakukan guru dalam pembelajaran dalam memodifikasi produk mentah hingga menjadi produk yang memiliki kreativitas dapat menarik perhatian anak dalam belajar, sehingga anak termotivasi untuk membuat produk-produk lainnya dari media yang disajikan guru. Dalam penelitian ini, hasil dari pemrosesan informasi yang telah dilakukan dalam dapat peneliti deksripsi.

Selain itu dalam peneliti menggunakan pedoman observasi terhadap anak untuk mengetahui perolehan kecakapan motorik halus dengan menggunakan alat permainan edukatif (balok, plastisin dan kertas origami).

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan melalui hasil yang diperoleh setelah diadakan analisis data, maka secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Model *Webbed* untuk keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Muajirin Kecamatan Rasau Jaya Kabupaten Kubu Raya dengan mengkoordinasikan gerakan jari-jari anak untuk memegang alat permainan edukatif, melakukan kegiatan untuk meniru bentuk dengan menggunakan alat permainan edukatif, mengajak anak untuk melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. Secara khusus dapat pula ditarik kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut : (1) Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan balok untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengembangkan model balok menjadi berbagai bentuk bangunan, yang terdiri dari bentuk balok segitiga, balok segi empat, balok setengah lingkaran, balok persegi, dan balok tabung, adapun bentuk dibuat menyesuaikan tema dan sub tema yang dibahas. (2) Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan plastisin untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan dalam penelitian ini dengan mengembangkan model plastisin ke dalam berbagai bentuk seperti bentuk binatang, bunga, objek sesuai dengan tema dan sub tema yang dibahas. (3) Kreatifitas memodifikasi alat permainan edukatif dari bahan kertas origami untuk kecakapan motorik halus anak usia 5-6 tahun yang dilakukan dalam penelitian ini yakni mengembangkan model yang dapat dibuat dengan menggunakan kertas origami seperti teknik mozaik dengan menempelkan kertas dan teknik melipat. (4) Perolehan kecakapan motorik halus pada anak usia dini yang menggunakan alat permainan edukatif (balok, plastisin dan kertas origami) dalam penelitian ini antara lain: (a) Mengkoordinasikan gerakan jari-jari untuk memegang alat permainan edukatif, (b) Meniru bentuk dengan menggunakan alat permainan

edukatif, (c) Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. (5) Wujud gambaran hasil produk pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Model *Webbed* untuk keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 Tahun yang dilakukan guru dalam pembelajaran dalam memodifikasi produk mentah hingga menjadi produk yang memiliki kreativitas dapat menarik perhatian anak dalam belajar, sehingga anak termotivasi untuk membuat produk-produk lainnya dari media yang disajikan guru. Dalam penelitian ini, hasil dari pemrosesan informasi yang telah dilakukan dalam dapat peneliti deksripsi. Selain itu dalam peneliti menggunakan pedoman observasi terhadap anak untuk mengetahui perolehan kecakapan motorik halus dengan menggunakan alat permainan edukatif (balok, plastisin dan kertas origami).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapatlah disarankan kepada guru dalam pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Model *Webbed* untuk keterampilan Motorik Halus pada Anak Usia 5-6 tahun. Beberapa hal yang dapat dilakukan antara lain : (1) Guru dapat merencanakan pembelajaran dengan mengsinkronkan antara kegiatan bermain dengan alat permainan edukatif yang ada di sekolah. (2) Guru dapat mengembangkan satu Alat Permainan Edukatif menjadi beberapa kegiatan, jadi Alat Permainan Edukatif bersifat multifungsi untuk tema-tema pembelajaran yang guru gunakan. (3) Guru dapat mengadakan latihan dan bimbingan secara terarah kepada anak yang mengalami kesulitan belajar agar keterampilan motorik halus anak. (4) Guru dapat memberikan contoh-contoh pengembangan alat permainan edukatif yang lebih kreatif dalam memotivasi keterampilan motorik halus anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Amanda Scott (1997). *Learning Centre*. London: Kogan Page
- Anselm Strauss, & Juliet Corbin. (1991). *Basics of Qualitative Research*. London: Sage Publications
- Aunurrahman (2010). *Konifikasi Bahan-Bahan Pendukung Mata Kuliah Pendekatan Sistematik Dalam Pembelajaran*. Pontianak: Universitas Tanjungpura.
- Bambang Warsita (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Benny A Pribadi, (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat
- _____ (2011). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Dian Mutiah (2011). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Halida (2010). *Pembelajaran Terpadu Anak Usia Dini*. Pontianak: Universitas Tanjungpura
- Ibrahim Michail Helzallah, (2004). *The New Education Technologies And Learning*. U.S.A: Charles C Thomas. Publisher. LTD.
- Isjoni (2011). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabet
- Mohammad Asrori, (2007). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima Siti Aisyah (2008). *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Munandir (1990). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Depdiknas

- Nusa Putra & Ninin Dwilestari (2012). *Penelitian Kualitatif PAUD*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Permendiknas. (2009). *Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional(http://www.Permendiknas.go.id/download/standar_kompetensi.doc, diakses 10 Oktober 2009).
- R.M Gagner, (1990). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Depdiknas
- Robin Fogarty (1991). *How To Integrate The Curricula*. New York: Sky Light
- Rudi Susiliana & Riyana, Cepi (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima
- Sugiyono (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet
- Suyono & Hariyanto (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Unesa Rosda _____ (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet
- Trianto (2007). *Model Pembelajaran Terpadu*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher
- _____ (2010). *Pengebangan Model Pembelajaran Tematik*. Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher
- _____ (2011). *Desin Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusufhadi Miarso (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Zainal Aqib (2009). *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak* Bandung: Yrama Widya
- _____ (2011). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia
- Referensi lain:
- Anis Chariri (2008). *Landasan Filsafat dan Metode Penelitian Kualitatif* http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR_KURIKULUM_DAN_TEK_PENDI DIKAN/196610191991021-Anis-chariri/PM3-Modul-Penelitian_5.pdf (18 Juli 2012, 15: 12)
- Hendayani, Eka Sri. (2009). *Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Pembelajaran PAUD Seatap Margaluyu* <http://eprints.uny.ac.id/9006/3/BAB%202%20-%20%2009111247010.pdf> (20 Juli 2013, 14: 20)
- Knight Linda. (2007). *Using a Problem-Based Learning Approach to Teach an Intelligent Systems Course*. France.cheong@rmit.edu.au
- Sari, Lucie Permana. (2006). *Hubungan antara Alat Permainan Edukatif dan Perkembangan Motorik Pada Taman Penitipan Anak*. <http://eprints.uny.ac.id/9006/3/BAB%202%20-%20%2009111247010.pdf> (18 Juli 2012, 15: 12)

