

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN BERMUATAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

The Development of Audio Instructional Media Model of Delivering Traditional Games for Early Childhood Education

Suparti, Mariana Susanti

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan ,
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Jalan Sorowajan Baru Nomor 367, Banguntapan, Daerah Istimewa Yogyakarta Jawa Tengah
Pos-el: suparti@kemdikbud.go.id - mariana.susanti@kemdikbud.go.id

INFORMASI ARTIKEL

Diterima : 12 Juli 2017

Direvisi : 21 Agustus 2017

Disetujui : 17 Oktober 2017

Keywords:

Development, audio media, Permata Nusantara, ADDIE model.

Kata Kunci :

Pengembangan, media audio, Permata Nusantara, Model ADDIE.

ABSTRACT:

Learning while playing is one of the educational principles of Early Childhood Education (PAUD). Through games, traditional games, in particular, child development aspects can be improved. However, teachers face the lack of traditional game references so that a medium is needed. This study aimed to produce a Model of Audio Instructional Media for Early Childhood Education, called Permata Nusantara. Permata Nusantara was developed by using ADDIE approach (Analysis-Design-Development-Evaluation-Implementation). After having completed the need analysis, the blueprint of the model was designed and the production stage conducted. Then, instructional audio media model with traditional games as its content was brought to be evaluated by the subject matter and media specialists for better-improved quality. The following stage is the implementation, involving teachers and children. The instruments used for collecting data and information were questionnaires, interview guides, and observation sheets. The majority of respondents (83,4%) considered that the developed instructional audio media model was good and suitable to use for early childhood education in improving the spiritual attitude, the social attitude, knowledge, and skills for children in Early Childhood Education.

ABSTRAK:

Belajar melalui bermain merupakan salah satu prinsip pembelajaran di PAUD. Melalui permainan, terutama permainan tradisional, aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Namun, guru-guru kekurangan referensi mengenai permainan tradisional yang ada sehingga dibutuhkan media yang dapat menjadi rujukan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Model Media Audio Pembelajaran

Bermuatan Permainan Tradisional Anak Nusantara (Permata Nusantara) untuk PAUD dengan pendekatan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Setelah melampaui tahap analisis kebutuhan, desain model atau cetak biru program dirancang dan diproduksi. Kemudian, hasil produk yang berupa media *audio* pembelajaran bermuatan permainan tradisional dievaluasi oleh ahli materi dan media dengan tujuan perbaikan produk. Selanjutnya dilakukan evaluasi pada tahap pemanfaatan media yang melibatkan guru dan anak PAUD dengan tujuan mengetahui tingkat kelayakan model media yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan adalah angket, panduan wawancara, dan lembar pengamatan. Sebagian besar responden (83,4%) berpendapat bahwa model media audio pembelajaran bermuatan permainan tradisional dikategorikan sebagai model media audio pembelajaran yang baik dan cocok untuk menunjang pembelajaran di PAUD dalam meningkatkan kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan ketrampilan pada anak usia dini.

PENDAHULUAN

Bermain merupakan kegiatan yang tidak pernah lepas dari dunia anak. Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki, misalnya aspek fisik, sosial, dan kognitif. Pengembangan aspek-aspek tersebut dapat tercapai ketika anak melakukan permainan yang antara lain mengaktifkan penggunaan motorik kasar dan halus, kemampuan mengontrol anggota tubuh, belajar keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi. Perkembangan aspek tersebut selanjutnya akan memicu pembentukan aspek sosial emosional anak dengan rasa memiliki, belajar bekerja sama, memahami perbedaan, belajar menahan diri, dan mengatur emosi. Aspek kognitif juga berkembang ketika anak bermain karena dengan bermain, anak akan mampu meningkatkan kreativitas, konsentrasi, melatih ingatan, dan mengembangkan kemampuan berbahasa (Christianti, 2007: 3-4).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dapatlah dikatakan bahwa berbagai aspek perkembangan anak dapat meningkat melalui kegiatan bermain. Sebagai contoh adalah dengan bermain, anak dapat belajar tidak menyakiti orang lain, tidak mengolok-olok teman, menghargai teman, dan lain-lain. Secara umum, permainan di masa kecil akan berpengaruh terhadap pertumbuhan fisik

dan perkembangan jiwa anak kelak ketika dewasa. Berdasarkan hasil diskusi dengan dosen Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta (FIP UNY), Nur Cholimah, terungkap bahwa ada kegelisahan sebagian orang tua mengenai perkembangan fisik dan jiwa anak kelak saat mereka dewasa. Kegelisahan para orang tua ini biasanya diungkapkan dalam bentuk berbagai pertanyaan, seperti: "Akankah anak secara fisik menjadi kuat atau lemah? Akankah anak menjadi pribadi yang jujur atau curang? Akankah anak menjadi seorang yang tangguh atau cengeng? Akankah anak menjadi seorang yang berjiwa sportif atau pengecut?" Bermain di usia dini sangat baik untuk perkembangan anak karena anak bisa belajar memahami dunia sekitarnya melalui bermain.

Penelitian tentang permainan tradisional sebagai media untuk menstimulasi aspek perkembangan anak sudah dilakukan oleh berbagai praktisi pendidikan. Salah satunya dilakukan oleh Khasanah, Agung, dan Rahmawati (2011) tentang "Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini". Hasil riset ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai sarana untuk menstimulasi empat aspek perkembangan anak usia dini, yaitu: aspek fisik motorik, sosial emosional, kognitif, dan bahasa. Beragam

permainan tradisional membuat anak menjadi kuat, baik secara fisik, mental, maupun sosial emosional, menjadi tidak mudah menyerah, mau bereksplorasi, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan (Khasanah, dkk, 2011: 91).

Namun, seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, permainan tradisional cenderung ditinggalkan dan berganti dengan berbagai permainan modern, seperti *game* daring dan luring pada perangkat gawai, atau *play station*. Penggunaan permainan modern yang berlebihan dengan konten kekerasan atau hal-hal yang tak pantas, dikhawatirkan dapat menghambat berbagai aspek perkembangan anak usia dini sehingga tidak bisa tumbuh dan berkembang secara optimal. Idealnya kondisi yang demikian ini dapat dicegah karena disadari atau tidak, permainan-permainan yang mengandalkan gawai semacam itu akan berpengaruh buruk pada perkembangan sosial emosional anak (Kusumaningrum, 2015: 345-346).

Dalam penelitian lain juga diungkapkan bahwa Indonesia kaya akan berbagai permainan tradisional namun semakin terkikis keberadaannya dan sedikit demi sedikit mulai ditinggalkan, khususnya di daerah perkotaan. Banyak anak perkotaan yang tidak lagi mengenal berbagai permainan tradisional yang ada di wilayahnya karena sudah sangat jarang dimainkan. Permainan tradisional merupakan permainan warisan nenek moyang yang kaya dengan nilai-nilai luhur dan sangat bermanfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini (Dwipa, 2015: 1-2).

Peran guru dalam kegiatan bermain sambil belajar sangat dibutuhkan pada pembelajaran di PAUD. Terkait dengan pengenalan permainan tradisional kepada anak, guru PAUD mengalami sejumlah hambatan, antara lain terbatasnya referensi resmi untuk mengenalkan berbagai permainan tradisional nusantara.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa guru mendapatkan materi tentang permainan tradisional dari cerita-cerita yang disampaikan secara turun-temurun. Maksudnya, seorang guru akan bertukar pengetahuan dengan guru

lain perihal satu jenis permainan tradisional berdasarkan pengalaman bermainnya semasa kecil. Guru yang berbagi pengetahuan tersebut mendapatkan informasi tentang satu jenis permainan tradisional dari orangtua, kakek, nenek, dan generasi di atasnya. Ketika sudah menjadi guru, ia akan cenderung mengingat-ingat informasi yang didapat dahulu semasa kecil dan kemudian mengajarkannya kepada siswa atau anak PAUD.

Tampaklah bahwa pengetahuan dan pengalaman guru sangat terbatas mengenai jenis permainan tradisional di daerahnya. Guru juga kurang menguasai ragam permainan tradisional di nusantara. Hambatan berikutnya yang dihadapi guru adalah terbatasnya referensi media yang dapat mengenalkan ragam permainan tradisional anak nusantara.

Media audio adalah media yang mengutamakan indera pendengaran untuk menyampaikan pesan. Media audio dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau konten pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media audio untuk menyampaikan pesan atau informasi guna mendukung proses pembelajaran di PAUD karena salah satu kelebihan media audio adalah dapat merangsang imajinasi anak melalui indera pendengaran. Jadi, media audio dapat pula digunakan sebagai media alternatif untuk mengenalkan berbagai permainan tradisional anak Nusantara kepada anak usia dini. Untuk memaksimalkan pemanfaatan media audio dalam pembelajaran, media audio tersebut perlu dilengkapi dengan media cetak, berupa panduan pemanfaatan media audio bagi guru.

Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan dan Kebudayaan (BPMRPK) merupakan institusi yang memiliki tugas dan fungsi untuk mengembangkan media audio/radio pendidikan dan kebudayaan. Kegiatan pengembangan media audio/radio pendidikan yang dimaksud mengacu pada model ADDIE, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Rangkaian pengembangan model media audio/radio pendidikan didahului dengan

kegiatan analisis untuk menentukan tujuan dan skala prioritas. Tahap berikutnya adalah kegiatan menentukan cetak biru model yang akan dikembangkan, menentukan kerangka struktur media, dan menyusun garis besar isi media (GBIM) serta jabaran materi (JM). Setelah GBIM dan JM tersusun, tahapan selanjutnya adalah pengembangan (*development*) yang mencakup kegiatan penulisan naskah dan bahan penyerta, perekaman/produksi, dan telaah program. Tahap berikutnya adalah implementasi (*implementation*) yang berisi kegiatan uji coba prototipe model untuk tujuan penyempurnaan. Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*) untuk menilai kualitas model media audio yang telah diproduksi, apakah sudah sesuai dengan tujuan pengembangan model (Suparti, 2007: 17-19).

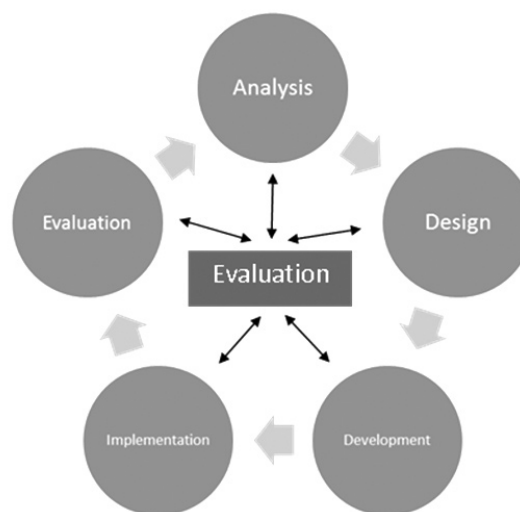
Permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah bagaimana permainan tradisional anak nusantara melalui media audio dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan anak usia dini. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan model media audio pendidikan yang dapat dijadikan guru sebagai referensi dalam mengajarkan berbagai permainan tradisional anak nusantara yang dapat mendukung pembelajaran di PAUD, khususnya untuk meningkatkan kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan anak usia dini.

Manfaat penelitian yang dilaksanakan ini bagi institusi adalah tersedianya model media audio pendidikan yang mengenalkan permainan tradisional anak nusantara untuk mendukung pembelajaran di PAUD. Bagi pengembang media pembelajaran, penelitian ini bermanfaat sebagai rujukan mengenai model-model media audio pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran di PAUD.

Model Pengembangan ADDIE

Pemilihan model pengembangan yang baik

menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat diaplikasikan dengan mudah, baik, dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE adalah salah satu desain dasar yang memperlihatkan prosedur pengembangan sebuah desain media secara sederhana yang terdiri atas lima tahapan utama, yaitu (*A*)*n*alysis, (*D*)*e*sign, (*D*)*e*velopment, (*I*)*m*plementation, dan (*E*)*v*aluation (Priyanto, 2014: 6).



Gambar 1 Model ADDIE

Analysis sebagai tahapan pertama dalam pengembangan model ADDIE, merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan untuk menyatukan semua informasi yang berhubungan dengan penelitian pengembangan. Tahap analisis biasanya meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, identifikasi masalah, dan merumuskan tujuan. Pengembang mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran dan merumuskan tujuan pembelajarannya. Selain itu, dipertimbangkan juga apa yang menjadi karakteristik peserta didik (Fathurrochman dkk., 2015; Ana: 2014). Dengan demikian, tahapan analisis dapat dilakukan melalui dua subkegiatan yaitu analisis kebutuhan atau analisis kurikulum.

Design adalah tahap merancang konsep yang berupa cetak biru sebagai acuan dalam pengembangan model program. Selama tahap perancangan ini, perancang juga menulis apa

yang menjadi tujuan pengembangan program, menyelesaikan desain konten pembelajaran dan konsep rancangan. Untuk pengembangan model media pendidikan, pada tahap ini pengembang merumuskan tujuan belajar, proses penilaian, kegiatan pembelajaran, dan isi pembelajaran (Fathurrochman dkk, 2015; Ana, 2014). Jadi, pada tahap desain, pengembang harus memiliki cetak biru yang jelas atas spesifikasi dan rancangan model program yang akan dihasilkan.

Development merupakan tahap pembuatan prototipe produk yang dilakukan melalui uji coba produk sebelum diimplementasikan secara terbatas di sekolah. Pada tahap ini, spesifikasi model yang akan dibuat dipersiapkan dan dikembangkan sesuai dengan materi, tujuan, dan lingkungan belajar yang telah ditetapkan dalam model pengembangan program (Fathurrochman dkk, 2015; Ana, 2014).

Dengan demikian, pada tahap *development* atau produksi model media audio pendidikan, kegiatan-kegiatan yang dilakukan antara lain: penyusunan garis besar isi media (GBIM) dan jabaran materi (JM), penyusunan naskah media audio dan petunjuk pemanfaatan media audio, dan melakukan kegiatan produksi/ rekaman.

Implementation merupakan tahap keempat, yaitu prototipa produk diimplementasikan dalam skala terbatas. Tahap implementasi meliputi penggunaan produk model yang dikembangkan untuk diimplementasikan atau diaplikasikan pada proses pembelajaran yang sudah dirancang sesuai desain program. Tahap implementasi ini dimulai dengan menyiapkan pelatihan instruktur atau pengajar, serta menyiapkan peralatan dan lingkungan agar pengembang atau perancang siap untuk mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan (Ana, 2014: 47).

Jadi, pada tahap implementasi, kondisi di lapangan harus dipersiapkan terlebih dahulu, baik dalam hal sumber daya manusia (SDM) maupun dalam hal peralatan dan kondisi lingkungannya. Implementasi dilakukan dalam kurun waktu yang telah ditentukan se-

hingga siap untuk dievaluasi hasilnya.

Untuk memastikan apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dengan baik, evaluasi secara menyeluruh perlu dilakukan. *Evaluation* merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan rekomendasi apakah model tersebut akan dilanjutkan, baik itu dilanjutkan dengan perbaikan, ataukah dihentikan karena dianggap tidak layak (Fathurrochman dkk. 2015: 2-3). Evaluasi dapat dilakukan pada tiap fase atau tahapan pengembangan, baik sebelum proses implementasi maupun setelah proses implementasi. Evaluasi memiliki tujuan untuk perbaikan atau revisi terhadap produk, serta mengetahui efektivitas model prototipa program/ produk yang dihasilkan (Ana, 2014: 47-48). Evaluasi dapat dibedakan menjadi evaluasi formatif yang bertujuan untuk perbaikan *prototipe* produk dan evaluasi sumatif yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan *prototipe* produk yang telah dikembangkan.

Dengan demikian, ADDIE merupakan salah satu tahapan standar dalam proses pengembangan model media yang dimulai dengan analisis, desain, pengembangan sampai dihasilkannya sebuah *prototipe* model yang siap diimplementasikan untuk mendapatkan umpan balik melalui tahap evaluasi. Model ADDIE memberikan kesempatan bagi pengembang untuk melakukan evaluasi dan revisi secara terus-menerus dalam setiap fase yang dilalui sehingga model yang dihasilkan *valid* dan *reliabel*. Prosedur pengembangan model ADDIE merupakan model pengembangan yang cukup sederhana namun implementasinya sistematis.

Media dan Media Audio Pendidikan

Media artinya perantara, yaitu segala hal yang membawa informasi dari sumber informasi kepada penerima. Sebuah media dianggap sebagai media pembelajaran jika bertujuan untuk pembelajaran (Smaldino, dkk., 2005: 9). Media audio merupakan media yang digunakan dengan hanya mengandalkan pendengaran saja. Media ini

dapat dimanfaatkan untuk membantu anak didik agar dapat berpikir dengan baik, berkonsentrasi, menumbuhkan daya ingat, dan mempertajam pendengaran. Media audio disampaikan dalam bentuk pesan yang berupa lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Media audio pembelajaran merupakan media yang relatif murah dan terjangkau. Materi yang disampaikan melalui media ini dapat disampaikan sesuai dengan tingkat kemampuan anak (Mawaddah, 2015:12). Jadi, media audio adalah media yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan auditif berupa tutur/kata, musik, dan efek suara. Media ini dapat digunakan untuk memusatkan perhatian, mengembangkan imajinasi, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dalam pemanfaatannya, media audio ini dapat dikontrol sesuai dengan kebutuhan pengguna. Maksudnya, media audio dapat dihentikan sementara, dimatikan, dihidupkan kembali, diulang-ulang, atau dipercepat sesuai kebutuhan pengguna.

Bermain dan Permainan

Hampir semua orang gemar bermain, terutama saat masih anak-anak karena pada dasarnya, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan. Berbeda halnya dengan kegiatan lain yang bersifat serius, seperti belajar dan bekerja. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan tanpa beban. Bagi anak usia dini, kegiatan bermain bukanlah kegiatan yang sifatnya main-main. Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi anak sebagaimana layaknya dengan belajar atau bekerja pada orang dewasa. Dengan bermain, anak dapat mengenal dunia sekitarnya dan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan yang memberi dasar yang kukuh bagi perkembangan anak di masa yang akan datang (Herman dan Rusmaryadi, 2016: 1).

Konsep bermain menurut para teoretis adalah pusat dari perkembangan kognitif dan emosional anak (Lifter, dkk, 2011: 226). Bermain merupakan domain perkembangan yang dapat digambarkan dengan sangat

rinci karena bermain mempunyai relasi yang sistematis dengan domain perkembangan lainnya, seperti domain bahasa, kognitif, dan sosial.

Relasi antara bermain dengan perkembangan bahasa terjadi secara simultan ketika anak mencapai poin-poin perkembangan bahasa dan bermain. Begitu pula halnya relasi antara bermain dan kognisi atau pengetahuan. Ketika anak belajar semakin banyak tentang suatu objek maka semakin mutakhir pula keterampilan bermain yang mereka tunjukkan. Temuan yang cukup menarik untuk menggambarkan relasi antara bermain dan perkembangan sosial adalah ketika anak-anak terlibat dalam interaksi social. Mereka cenderung tidak terlibat dalam perilaku bermain yang menantang, dan cenderung lebih terlibat dalam kegiatan bermain yang telah mereka kuasai (Lifter, dkk., 2011).

Melalui bermain, anak-anak mengembangkan keterampilan sosial yang dibutuhkan untuk memahami dunia mereka yang melebar, dan strategi memecahkan masalah yang memfasilitasi keberhasilan dalam sekolah dan menjalani hidup (Downey, Hayes, dan O'Neill, tt: 8). Jadi, dengan bermain, karakteristik anak akan terbentuk dan berpengaruh terhadap perkembangan anak di masa dewasanya kelak.

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan sukarela tanpa paksaan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangan hasil akhir. Hal penting dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai dengan tertawa. Sedikit berbeda dengan bermain, permainan lebih lengkap dari sekadar bermain.

Permainan mempunyai orientasi pada hasil, yaitu menang atau kalah. Selain itu, dalam permainan juga ada peraturan yang tidak baku, tingkat emosi yang lebih tinggi, ada perubahan dan ada strategi serta bisa dipertandingkan (Nurchahyo, tt: 10). Oleh karena itu, kegiatan bermain adalah kegiatan ideal yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di PAUD. Hal ini, karena

bermain dan anak merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan sehingga salah satu prinsip pembelajaran di PAUD adalah bermain dan belajar.

Karakteristik Bermain dan Permainan untuk Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus memiliki unsur pendidikan bagi anak. Beberapa ciri atau karakteristik bermain untuk anak usia dini yaitu antara lain: (1) bermain menyenangkan hati anak; (2) dorongan bermain muncul dari anak; (3) anak bermain secara spontan; (4) anak menetapkan sendiri aturan bermain; dan (5) anak terlibat aktif dalam permainan (Priyanto, 2014:5). Jadi, dengan bermain, anak akan merasa senang dan bahagia, bukan tertekan. Bermain harus dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan dan tekanan dari orang lain sehingga motivasi mereka bukan karena ingin mendapat pujian, hadiah, karena perintah, dan sebagainya.

Anak hendaknya juga dapat bermain kapan saja sesuai dengan keinginan mereka; aturan bermain bisa diadopsi atau ditentukan berdasarkan kesepakatan anak-anak yang terlibat dalam permainan. Dalam bermain, anak terlibat secara langsung, termasuk melakukan gerakan-gerakan yang ada dalam permainan, bukan hanya sekadar sebagai penonton.

Selain itu, kegiatan permainan memiliki beberapa ciri, yaitu: (1) dilakukan karena motivasi intrinsik; (2) diwarnai dengan emosi positif; (3) fleksibel; (4) menekankan pada proses; dan (5) memiliki kualitas pura-pura (Ambiyak, 2011: 11-12). Dengan demikian, permainan yang dilakukan oleh anak muncul karena adanya keinginan pribadi, diwarnai dengan kegembiraan, mudah beralih dari permainan satu ke permainan lainnya, hasil akhir bukan yang utama karena yang terpenting adalah proses bagaimana anak-anak melakukan permainan itu sendiri serta merupakan representasi imajinasi dunia nyata yang sedikit banyak akan berpengaruh pada

kehidupan anak di masa mendatang mereka.

Permainan Tradisional untuk Anak Usia Dini

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk folklore yang berupa permainan anak-anak dan berkembang secara alamiah di antara masyarakat tradisional tertentu dan diwariskan secara turun-temurun. Itulah sebabnya mengapa permainan tradisional sering tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya, dan dari mana asal-usulnya. Permainan tradisional tersebar melalui tradisi lisan secara turun-temurun. Permainan tradisional sering memiliki berbagai nama di beberapa wilayah yang berbeda, meskipun pada dasarnya permainan yang dilakukan sama.

Permainan tradisional yang ada di nusantara, jika dikupas lebih dalam, mengandung kearifan lokal yang sarat nilai dan pesan moral yang luhur dan bermanfaat untuk pembentukan karakter anak (Misbach, 2006: 2). Dengan demikian, permainan tradisional pada dasarnya merupakan suatu simbol pengetahuan dan sarana pendidikan yang diwariskan secara turun-temurun dalam rangka mempersiapkan mental dan karakter anak menuju masa dewasa. Diyakini bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak.

Dalam permainan tradisional, tidak ada setting yang dipersiapkan. Segala sesuatunya bersifat alamiah. Anak memiliki kesempatan mengeksplorasi berbagai hal sebagai dasar berpikir kreatif. Dalam permainan tradisional, anak juga mendapat rangsangan untuk bermain melalui interaksinya dengan orang lain dalam kelompok sehingga terjadi proses sosialisasi. Dalam proses sosialisasi melalui permainan tradisional ini, anak-anak belajar tentang nilai-nilai luhur nenek moyang dalam bentuk aturan main, yang merupakan sarana untuk dapat berinteraksi dengan dunia yang lebih luas di kemudian hari (Misbach, 2006: 2). Jadi permainan tradisional sangat banyak manfaatnya dalam pengembangan/pembentukan karakter anak dan sebagai

sarana untuk menjaga dan melestarikan identitas bangsa terhadap tuntutan perubahan zaman agar tidak kehilangan identitasnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *research and development* (R and D). Orientasi dari penelitian pengembangan ini adalah model media audio pembelajaran Permainan Tradisional Anak Nusantara (Permata Nusantara) untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Penelitian pengembangan model media audio Permata Nusantara dilakukan pada tahun 2015-2016 yang didahului dengan proses analisis, yaitu analisis kurikulum dan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui seperti apakah media audio yang diinginkan oleh target sasaran (guru/tenaga kependidikan dan anak-anak PAUD) sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan karakteristik materi yang diterapkan pada anak usia dini. Selain itu, dalam tahap ini juga diidentifikasi masalah, tujuan, dan sasaran pembelajaran.

Sementara itu, kegiatan analisis kurikulum atau bedah kurikulum merupakan suatu upaya untuk memetakan materi pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang akan diajarkan dan indikator keberhasilan yang diharapkan. Metode yang digunakan adalah survai, wawancara, dan diskusi kelompok terfokus. Responden pada tahap analisis masalah/analisis kebutuhan adalah guru dan kepala sekolah PAUD. Instrumen yang digunakan mencakup angket untuk guru dan kepala sekolah, panduan diskusi kelompok terfokus (*focused group discussion*), dan lembar observasi kegiatan pembelajaran. Angket Permata Nusantara untuk guru memuat 13 item pertanyaan terbuka. Angket untuk kepala sekolah memuat sebelas item pertanyaan terbuka dan tertutup. Panduan diskusi kelompok terfokus memuat empat belas item pertanyaan terbuka yang didiskusikan bersama guru dan kepala sekolah. Sementara lembar observasi kegiatan pembelajaran dilakukan untuk kelas B dan mencakup

observasi pada pra kegiatan awal, kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir.

Sebelum instrumen tersebut digunakan untuk kegiatan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen dengan metode diskusi terfokus pada tanggal 13 dan 16 Februari 2015. Responden untuk uji coba instrumen adalah guru dan Kepala Sekolah TK ABA Tegalsari, TK Bina Buah Hati Banguntapan, dan TK Negeri 2 Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Analisis masalah/analisis kebutuhan dilakukan pada tanggal 8 s.d. 10 April 2015 di enam belas PAUD/TK yang tersebar di Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Kulon Progo, dan Kabupaten Gunung Kidul, Provinsi DIY. Tabel 2 menunjukkan daftar PAUD/TK yang menjadi lokasi analisis masalah/analisis kebutuhan dalam pengembangan model media audio pendidikan untuk pengenalan permainan tradisional anak nusantara.

Tabel 2. Daftar PAUD/TK Lokasi Analisis Kebutuhan di Provinsi DIY

No	Nama TK	Kabupaten
1.	TK Bianglala	Ngaglik Sleman
2.	TK ABA	Kota Sleman
3.	TK Negeri 2	Sleman
4.	TK ABA	Gatak Godean Sleman
5.	TK ABA	Kasatriyan Baru, Kulonprogo Giripeni
6.	TK Negeri Pembina	Wates Kulonprogo
7.	TK ABA	Sentolo Kidul Kulonprogo
8.	TK Negeri Pembina	Panjatan Kulonprogo
9.	TK PKK 19,	Bonggalan, Srigading, Sandel Bantul
10.	TK ABA	Jetak, Ringinharjo Bantul
11.	TK Negeri Pembina	Bantul
12.	TK ABA	Kadirejo Bantul
13.	TK Negeri 1 Maret,	Playen Gunungkidul

- 14. TK Negeri Wonosari Gunungkidul
- 15. TK Negeri Karangmojo Gunungkidul
- 16. TK Negeri Ponjong Gunungkidul

Sumber: Laporan Analisis Kebutuhan Model dan Format Media Audio Pembelajaran untuk Anak Usia Dini (BPMRP, 2015)

Tahap berikutnya sesudah tahap analisis kebutuhan adalah perancangan (*design*). Kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan adalah menyusun deskripsi dan spesifikasi model, membuat rancangan GBIM dan JM, menyusun rancangan naskah, dan mengidentifikasi pendekatan penyajian dalam pengembangan model media audio/radio tentang beragam permainan tradisional anak nusantara. Selain itu, tahap perancangan juga mencakup pembuatan draft awal produk media dalam bentuk dummy produk yang akan dihasilkan.

Tahap pengembangan produk merupakan tindak lanjut dari realisasi desain atau cetak biru yang telah dirancang. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah penyusunan GBIM, JM, penyusunan naskah media audio dan petunjuk pemanfaatan media audio serta produksi. Dalam tahap pengembangan, evaluasi formatif juga dilakukan, yaitu validasi materi dan media dengan melibatkan ahli materi dan media. Tujuan validasi adalah mengetahui apakah naskah dan petunjuk pemanfaatan media audio yang telah dihasilkan layak diproduksi/ direkam dicetak dan produk yang dihasilkan layak untuk diterapkan/ diujicobakan pada calon pengguna di lapangan.

Setelah produk media audio dan petunjuk pemanfaatan media audio selesai dikembangkan atau diproduksi, tahap selanjutnya adalah implementasi, yaitu menggunakan media audio yang dihasilkan tersebut dalam kegiatan pembelajaran di PAUD. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media audio Permata Nusantara.

Tahap berikutnya adalah evaluasi terhadap pemanfaatan media audio yang dihasilkan.

Dalam konteks ini, evaluasi yang dimaksud bertujuan untuk mengetahui kualitas model media audio Permata Nusantara apakah telah memenuhi kriteria kelayakan standar, baik dari sisi pembelajaran, isi/materi maupun kemediaman. Tahapan pengembangan model Media Audio Permata Nusantara untuk PAUD dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan meliputi

Tabel 3. Pengembangan Produk Permata Nusantara untuk PAUD

No Tahap Kegiatan	
1. Analisis	Melakukan kegiatan analisis kebutuhan untuk mengetahui persoalan-persoalan dalam pembelajaran di PAUD dan mencari alternatif solusi permasalahannya.
2. Desain	Menyusun cetak biru dari rancangan model media audio yang akan dikembangkan dilengkapi dengan dummy model.
3. Pengembangan Produk	Menyusun GBIM, rancangan pengembangan bahan belajar, penyusunan naskah dan bahan penyerta, dan produksi serta evaluasi formatif yang bertujuan untuk perbaikan produk yang dihasilkan.
4. Implementasi	Menyiapkan lapangan dalam rangka implementasi pemanfaatan media audio yang dihasilkan.
5. Evaluasi	Melakukan evaluasi pemanfaatan media audio yang dihasilkan untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan media tersebut dalam mendukung pencapaian aspek pembelajaran di PAUD.

Sumber: Rancangan Model Media Audio Permainan Tradisional Anak Nusantara (Permata Nusantara) (BPMRP, 2015)

survai, wawancara, dan observasi. Kuesioner digunakan untuk menjaring informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan model media audio untuk pembelajaran di PAUD. Selain itu kuesioner juga digunakan untuk memperoleh validitas kelayakan produk media yang dihasilkan, baik dari sisi pembelajaran, materi

maupun kediaan yang dituangkan dalam bentuk kuesioner. Kuesioner ditujukan untuk guru dan kepala sekolah PAUD. Selain kuesioner, panduan wawancara dan diskusi terfokus digunakan untuk menegaskan kembali kesahihan data yang diperoleh. Teknik observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui kualitas/kelayakan media audio yang dihasilkan, ditinjau dari segi pembelajaran, materi, dan kediaan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif yaitu dengan memberikan interpretasi atau ulasan terhadap data yang diperoleh sehingga lebih bermakna dibandingkan data yang hanya berupa angka. Setelah data yang tidak penting dan bisa direduksi, selanjutnya disimpulkan dan dilakukan tindakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap pertama dalam kegiatan pengembangan media audio pembelajaran untuk PAUD. Analisis meliputi analisis kebutuhan pembelajaran, analisis karakteristik anak, dan analisis kebutuhan media. Hasil analisis kebutuhan dengan responden kepala sekolah menunjukkan bahwa metode bermain selalu digunakan dalam pembelajaran di TK/PAUD dan penyampaian materi disesuaikan dengan tema. Responden kepala sekolah mengakui bahwa kemampuan guru dalam mengajarkan dan menciptakan permainan masih terbatas. Guru menyusun rencana pembelajaran yang mencantumkan berbagai kebutuhan mengajar di dalamnya. Rencana pembelajaran tersebut menjadi pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Hasil pengolahan data dari responden guru menunjukkan bahwa permainan tradisional sebagai aset budaya yang memiliki nilai luhur tinggi perlu dikembangkan agar tidak punah dan tergerus zaman. Informasi lain yang diperoleh adalah bahwa sebagian sekolah telah menerapkan permainan tra-

disional dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada prakegiatan dan kegiatan awal. Menurut responden guru, permainan tradisional dilaksanakan di sekolah seminggu sekali atau disesuaikan dengan keinginan anak. Namun ada juga sekolah yang mengajarkan permainan tradisional dalam rangka mempersiapkan diri untuk ikut Porseni (Pekan Olahraga Seni).

Responden guru juga menyampaikan langkah-langkah mengajarkan permainan tradisional kepada anak diawali dengan menyiapkan alat, memberikan penjelasan, menyebutkan nama permainan, memberikan model/ccontoh kepada anak dengan guru menjadi model. Kemudian, guru membimbing anak untuk melaksanakan permainan. Setelah permainan selesai, guru melakukan evaluasi dan memberikan *reward* atau penghargaan kepada anak. Responden guru meyakinkan bahwa permainan tradisional berguna untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, baik sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, maupun keterampilan. Responden guru juga mengeluhkan adanya keterbatasan atau kendala yang dialami untuk mengajarkan permainan tradisional, yaitu: (1) guru belum menguasai ragam permainan nusantara; (2) terbatasnya pengetahuan dan referensi; dan (3) kebijakan yang diterapkan masih bersifat lokal atau inisiatif dari guru.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, diketahui bahwa kepala sekolah dan guru PAUD/TK mengharapkan adanya sebuah media yang dapat mengenalkan permainan tradisional anak Nusantara, yang memungkinkan untuk dikemas ke dalam media audio. Media audio ini diharapkan memuat materi tentang permainan tradisional anak dari penjuru Nusantara yang disajikan secara menarik sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru PAUD/TK sebagai media alternatif dalam mengenalkan budaya Nusantara melalui cerita, lagu, dan permainan. Oleh sebab itu, model media audio Permata Nusantara adalah mengenalkan ragam permainan tradisional anak Nusantara yang

disertai petunjuk pemanfaatan media audio untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak PAUD.

Penyusunan Desain Model Media Audio Permata Nusantara

Tahap desain merupakan tindak lanjut dari kegiatan analisis kebutuhan. Informasi dan simpulan yang diperoleh dari hasil analisis kebutuhan terkait dengan kebutuhan model media audio Permata Nusantara diterjemahkan ke dalam bentuk cetak biru, baik menyangkut format GBIM dan JM, format naskah dan bahan penyerta, format produk, maupun spesifikasinya.

Format rancangan GBIM memuat identifikasi program, ruang lingkup perkembangan (RP), standar tingkat pencapaian anak (STPA), kompetensi dasar (KD), kompetensi inti (KI), tema, judul permainan, pokok-pokok materi, uraian materi, evaluasi, panduan pemanfaatan, dan daftar pustaka. Format JM memuat: (1) identifikasi; (2) materi permainan yang meliputi: nama permainan, asal daerah permainan, peserta permainan, peralatan yang dibutuhkan, tempat dan waktu permainan, persiapan permainan, aturan permainan, tata cara permainan, dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam permainan tersebut; (3) materi dramatisasi permainan di track 1; (4) materi mengajarkan lagu permainan di Track 2; dan (5) materi musik pengiring permainan di Track 3.

Kegiatan penyusunan desain model media audio Permata Nusantara melibatkan guru-guru TK/PAUD, ahli materi, dan ahli media. Pada tahap ini sudah dilakukan pembuatan dummy program untuk dikritik dan direvisi sesuai masukan dari praktisi lapangan, ahli materi, dan ahli media. Cetak biru yang sudah dihasilkan selanjutnya ditindaklanjuti ke dalam tahap pengembangan produk media audio.

Pengembangan Produk Media Audio Permata Nusantara

Pada tahap pengembangan, kegiatan yang dilakukan adalah penyusunan GBIM dan JM, penulisan naskah dan bahan penyerta, serta

produksi. Proses ini dilaksanakan pada bulan Juni sampai dengan Agustus 2015. Penyusunan GBIM dan JM merupakan sebuah tahapan yang dilakukan setelah proses penyusunan desain atau cetak biru selesai dilakukan. Penyusunan GBIM dan JM ini mengacu pada kurikulum PAUD 2013. GBIM dan JM akan menjadi pedoman dalam penyusunan naskah dan bahan penyerta media audio Permata Nusantara untuk PAUD.

Setelah GBIM dan JM berhasil disusun, tahap selanjutnya adalah penulisan naskah media audio Permata Nusantara beserta bahan penyerta yang berupa panduan guru. Proses ini melibatkan guru TK/PAUD selaku penulis naskah, dosen jurusan PAUD sebagai ahli materi, dan ahli media dari BPMRPK sehingga naskah yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan dari sisi kebenaran materi, kemenarikan program, dan mudah untuk dipahami sasaran.

Naskah yang telah dikaji, direvisi dan ditindaklanjuti dalam kegiatan finalisasi penulisan naskah dan bahan penyerta. Naskah final inilah yang kemudian diproduksi. Kegiatan produksi didahului dengan kegiatan pra produksi yang berupa *script conference*, kegiatan rekaman, editing, dan *mixing* program.

Kemudian, kegiatan yang dilakukan adalah memproduksi model yaitu yang berupa prototipa atau purwarupa. Prototipa inilah yang selanjutnya diujicobakan kepada calon pengguna dengan tujuan untuk mendapatkan masukan bagi perbaikan produk. Evaluasi produk ini juga melibatkan ahli materi dan media dengan menggunakan instrumen kuesioner berupa *checklist* yang berisi penilaian kualitas produk media. Berdasarkan hasil evaluasi formatif terhadap produk media audio yang dihasilkan, dilakukanlah proses revisi produk sehingga menjadi produk media audio yang siap diimplementasikan.

Implementasi Model Media Audio Permata Nusantara

Tahap implementasi dilakukan dengan cara bimbingan teknis (bimtek) pemanfaatan media audio Permata Nusantara. Pada tahap

implementasi, yang dipersiapkan adalah kondisi dan kesiapan lapangan, aspek program yang akan diimplementasikan, sumber daya manusia (SDM) dan sarana prasarana. Selama proses implementasi, TK/PAUD yang telah ditunjuk dimonitor untuk mengetahui perkembangan dan kendala dalam pemanfaatannya (lihat Foto 4). Setelah semua siap dan berjalan sesuai prosedur, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui kualitas atau kelayakan model media audio Permata Nusantara untuk digunakan dalam pembelajaran di PAUD.



Foto 1. Suasana anak TK/PAUD sedang memanfaatkan Permata Nusantara

Evaluasi Pemanfaatan Model Media Audio Permata Nusantara

Evaluasi pemanfaatan model media audio Permata Nusantara bertujuan untuk mengetahui keefektifan model ditinjau dari sisi isi/materi dan kemediain. Dari sisi materi, hal-hal yang dievaluasi menyangkut kesesuaian dengan tujuan pengembangan model, kesesuaian dengan kompetensi dasar, kebenaran materi, penyajian materi, dan penggunaan bahasa. Sementara itu, dari sisi kemediain meliputi aspek teknis dan estetis. Kegiatan ini melibatkan guru dan anak TK/PAUD dan dilaksanakan pada bulan Oktober s.d. November 2015. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kuesioner, lembar pengamatan, dan panduan wawancara.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa media audio Permata Nusantara layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk PAUD dengan tingkat kelayakan rata-rata sebesar

83,4%. Ditinjau dari aspek isi/materi, media audio Permata Nusantara layak menjadi sebuah model media audio pembelajaran untuk PAUD untuk meningkatkan ke-6 aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi nilai agama dan moral, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, dan seni. Peningkatan keenam aspek ini secara implisit akan ikut mendukung pencapaian kompetensi sikap spiritual, sosial emosional, pengetahuan, dan keterampilan. Pengembangan aspek bahasa dan kognitif didapat anak ketika mereka mendengarkan cerita Dramatisasi Permainan pada *Track 1*; sedangkan pengembangan pada aspek seni diperoleh dengan pembelajaran lagu Permainan pada *Track 2* dan *Track 3*.

Selanjutnya, pada tahap praktik bermain, keenam aspek perkembangan tersebut dapat muncul secara bersamaan, namun yang paling menonjol biasanya akan muncul pada aspek sosial emosional dan fisik motorik. Meski demikian, jika ditinjau dari aspek edukatif, maka penggunaan bahasa daerah dalam lagu permainan menjadi kendala bagi anak dan guru TK/PAUD untuk menghafalkan dan memahami maknanya jika bahasa daerah yang ditampilkan dalam Permata Nusantara bukan merupakan bahasa daerah pengguna.

Jika ditinjau dari aspek teknis, model media audio Permata Nusantara mudah untuk disimpan dan digunakan. Selain itu, instruksi atau perintah narator dianggap jelas, Panduan untuk Guru dinilai mempermudah guru dalam memanfaatkan model media audio Permata Nusantara. Namun demikian, durasi program dinilai terlalu panjang/lama bagi anak TK/PAUD karena kemampuan anak-anak untuk konsentrasi mendengarkan sangat terbatas.

Apabila ditinjau dari aspek estetis, maka selubung (*casing*) program dan dramatisasi cerita permainan dianggap menarik oleh para responden, akan tetapi diperlukan kehati-hatian yang lebih tinggi dalam penggunaan kosakata. Temuan di lapangan menunjukkan bahwa ada beberapa kosakata atau penyebutan nama yang dianggap tabu di daerah tertentu, misalnya penyebutan nama

“Pepe” yang memiliki konotasi negatif untuk daerah tertentu.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan model media audio pendidikan Permainan Tradisional Anak Nusantara (Permata Nusantara) untuk PAUD. Model media audio Permata Nusantara tidak berdiri sendiri melainkan disertai bahan penyerta berupa panduan pemanfaatan bagi guru. Permata Nusantara berguna untuk mengembangkan aspek agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni pada anak TK/PAUD. Penelitian pengembangan model Permata Nusantara menggunakan pendekatan ADDIE yang meliputi lima tahapan utama yaitu (*A*)nalysis, (*D*)esign, (*D*)evelopment, (*I*)mplementation, dan (*E*)valuation.

Analisis kebutuhan yang dilakukan di tahap awal pengembangan model menunjukkan bahwa permainan tradisional anak semakin tersisih, padahal permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak. Guru PAUD pun memiliki keterbatasan referensi atau acuan untuk mengajarkan permainan tradisional anak dari penjurur Nusantara. Permasalahan ini memunculkan sebuah kebutuhan, yaitu model media audio pendidikan yang memuat materi ragam permainan tradisional anak dari penjurur Nusantara. Kehadiran media audio tersebut diharapkan dapat membantu anak untuk mengenal berbagai permainan tradisional di Nusantara.

Pada tahap desain, disusunlah cetak biru rancangan model media audio Permata Nusantara yang divalidasi oleh ahli materi dan media. Desain tersebut ditindaklanjuti dengan kegiatan pengembangan berupa penyusunan GBIM dan JM, naskah dan panduan pemanfaatan media audio, produksi media audio, ujicoba, dan revisi. Setelah rangkaian tahap pengembangan (*development*) selesai, dilakukan persiapan untuk tahap implementasi.

Tahap implementasi didahului dengan persiapan lapangan melalui kegiatan

Bimbingan Teknis (Bimtek) dan kegiatan pemanfaatan. Kemudian, dilakukan evaluasi pemanfaatan model untuk mengetahui efektivitas pemanfaatannya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media audio Permata Nusantara efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran permainan tradisional anak Nusantara, dengan tingkat kelayakan sebesar 83,4%.

Model media audio Permata Nusantara dalam penggunaannya dilengkapi dengan bahan penyerta berupa panduan guru. Permata Nusantara merupakan salah satu alternatif media untuk pembelajaran di PAUD. Namun demikian, dalam pengembangan produk di masa mendatang, perlu ada revisi terkait dengan sisi materi misalnya menyangkut variasi jenis permainan dan adaptasi lagu permainan agar lebih bisa diterima di banyak daerah di Indonesia dan juga dari sisi kemediaman, khususnya terkait dengan durasi cerita permainan dan lagu permainan.

PUSTAKA ACUAN

- Ambiyak, Moch. Irsyad. 2011. *Efektivitas Permainan Konstruktif Keping Padu Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Siswa TK A Ra Al- Kahfi Ds. Pilang, Wonoayu, Sidoarjo*. Program Studi Psikologi Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Ana Mc. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama di SMI Yesta Surabaya*. Surabaya: Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP). 2015. *Rancangan Model Media Audio Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Yogyakarta: BPMRP.
- Christianti, Martha. 2007. *Anak dan Bermain*. Makalah dalam kegiatan Jurnal Club Prodi PGTK UNY tanggal 17 Mei 2007. [online]. [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Martha Christianti, M.Pd./Anak dan Bermain.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Martha%20Christianti,%20M.Pd./Anak%20dan%20Bermain.pdf). Diakses 27 Juni 2016.
- Downey, S., Hayes, N., O'Neill, B. tt. *Play and Technology for Children Aged 4-12*. Laporan

- dari Centre for Social and Educational Research Dublin Institute of Technology untuk Office of the Minister for Children. Diunduh dari <http://www.dit.ie/cser/media/ditcser/images/Play-and-Technology.pdf> pada tanggal 7 September 2017.
- Dwipa, A. Agung. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar pada Siswa putra sekolah Dasar*, Skripsi. Semarang: FIP, Universitas Negeri Semarang.
- Fathurrochman dkk., 2015. *Perancangan Media Pembelajaran Berupa e-Learning Solidwords untuk Modul Molding dengan Menggunakan Metode Model ADDIE sebagai Alat Bantu Ajar di Keprofesian PDE Telkom University*. Bandung: Fakultas Rekayasa Industri, Universitas Telkom.
- Herman dan Rusmaryadi. 2016. *Bermain dan Permainan Sumber Belajar Penunjang PLPG 2016*. [online] <http://fkip.unri.ac.id/wp-content/uploads/2016/09/BAB-III-BERMAIN-DAN-PERMAINAN-020.pdf>. Diakses 5 Februari 2017.
- Khasanah, I., Prasetyo, A., dan Rakhmawati, E. 2011. *Permainan Tradisional sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 1 No.1 tahun 2011, hal. 91-105.
- Kusumaningrum, E. Mabruroh. 2015. *Meminimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional yang Menarik*. Ponorogo. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan "Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan" tanggal 7 November 2015 di Universitas Muhammadiyah Ponorogo, hal. 345-351.
- Lifter, K., Foster-Sanda, S., Arzamarski, C., Briesch, J., dan McClure, E. 2011. *Overview of Play: Its Uses and Importance in Early Intervention/Early Childhood Special Education*. *Infants & Young Children*. Vol. 24, No. 3, hal. 225-245.
- Misbach, I. H. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. [online] http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/197507292005012IFA_HANIFAH_MISBACH/LAPORAN_PENELITIAN_PERAN_PERMAINAN_TRADISIONAL__REVISI_FINAL_.pdf. Diakses 8 Februari 2017.
- Mawaddah, 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran Menyimak Dongeng pada Siswa Kelas VII SMP Islam Al-Wasatiyah Cipondoh*. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Musfiroh, Tadkiroatun. tt. *Bermain untuk Pengembangan Aspek Bahasa dan Motorik*. Pusdi PAUD Lemlit UNY, FBS-UNY, PGTK-UNY.
- Nurchahyo, Fathan. tt. *Teori Bermain*. [online], <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pendidikan/fathan-nurchahyo-spdjas-mor/mk-teori-bermain.pdf>. Diakses tanggal 5 Februari 2017.
- Kusbudiah, Yayah. 2014. *Metode Pembelajaran Anak Usia Dini melalui Permainan*. [online] <http://bdkbandung.kemenag.go.id/jurnal/249-metode-pembelajaran-anak-usia-dini-melalui-permainan>. Diakses 6 Februari 2017.
- Priyanto, Aris. 2014. *Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014, hal. 41-47.
- Smaldino, Sharon E; Russell, James D; Heinich, Robert; Molenda, Michael. 2005. *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Suparti. 2007. *Pengembangan Model Audio Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Surakarta: Program Pasca Sarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta.