

PENGEMBANGAN PERMAINAN PESAN BERANTAI UNTUK KONSENTRASI ANAK DI KELOMPOK A TK KARTIKA II-1 PALEMBANG

Fricilia Febriani*, Syafdaningsih, Rukiyah

Universitas Sriwijaya

*e-mail: Friciliafebriani17@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini berjudul Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak Kelompok A TK Kartika II-1 Palembang yang bertujuan untuk menghasilkan permainan pesan berantai dengan memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini *Research Development* dan di kembangkan menggunakan kombinasi model pengembangan *Rowntree* dan *Evaluasi Formatif Tessmer*. Model pengembangan *Rowntree* terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi terdiri dari empat tahap, yaitu tahap *self evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, dan *small group evaluation*. Pada tahap *expert review* menggunakan ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough* dengan instrumen lembar uji validasi ahli materi dan media serta observasi dengan instrumen lembar observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan materi adalah 87 dengan kategori sangat valid. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kevalidan media adalah 92 dengan kategori sangat valid. Dari hasil validasi materi dan validasi media maka produk memiliki nilai validitas sebesar 89 dengan kategori sangat valid. Pada tahap *one to one evaluation* dengan melibatkan tiga orang anak di dapatkan nilai sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Pada tahap *small group evaluation* dengan melibatkan sembilan anak di dapatkan nilai sebesar 93% dengan kategori sangat praktis karena memenuhi kriteria kepraktisan. Dari semua tahap yang telah di lakukan maka dapat disimpulkan bahwa permainan pesan berantai untuk konsentrasi anak kelompok A dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: *Pengembangan, Permainan, Pesan Berantai, Konsentrasi*

Abstract: This study is entitled Development of a Chain Message Game for Children Concentration of A TK Kartika II-1 Palembang Group which aims to produce chain message games that meet valid and practical criteria. This type of research is Research Development and was developed using a combination of the Rowntree development model and Tessmer evaluation. The Rowntree development model consists of three stages, namely the planning, development, and evaluation stages. In the evaluation phase consists of four stages, namely the stages of self evaluation, expert review, one to one evaluation, and small group evaluation. In the expert review stage using material experts and media experts. The technique of collecting data uses a walkthrough with a sheet of material and media expert validation test instruments and observation with an observation sheet instrument. The results showed that the validity of the material was 87 with a very valid category. The results also showed that the validity of the media was 92 with very valid categories. From the results of material validation and media validation, the product has a validity value of 89 with a very valid category. In the stage of one to one evaluation involving three children, the score was 92% with a very practical category. In the small group evaluation phase involving nine children the score was 93% with a very practical category because it met the practicality criteria. From all the steps that have been done, it can be concluded that the chain message game for the concentration of group A children is declared valid and practical.

Keywords: *Development, Games, Message Chain, Concentration*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang di berikan kepada anak usia dini (0-6 tahun) yang di berikan melalui pemberian berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya (Latif et al., 2016: 4).

Konsentrasi adalah kemampuan yang di miliki setiap orang untuk memusatkan seluruh perhatian dan minatnya. Pratisti & Yuwono (2018: 231) mengemukakan bahwa konsentrasi adalah pemusatan perhatian pada topik atau materi yang sedang di pelajari untuk memperoleh pemahaman dan pengetahuan yang dapat di gunakan ketika di butuhkan. Seperti halnya teori konsentrasi yang di kemukakan oleh Idrus (2018:41) Konsentrasi adalah memusatkan pikiran pada situasi dan kondisi dalam belajar. Konsentrasi merupakan salah satu cara untuk memusatkan perhatian pada obyek yang di pelajari.

Dalam membantu konsentrasi belajar anak dibutuhkan suatu permainan yang menyenangkan dan menarik perhatian anak. Fadlillah (2017: 7) Permainan adalah sesuatu yang di gunakan dan di jadikan sebagai media dalam aktivitas bermain, yang berarti kegiatan mencakup siapa yang akan bermain dan alat apa yang di gunakan

dalam suatu kegiatan. Seperti halnya teori permainan yang di kemukakan oleh J. Huizinga yang dikutip Putri (2017: 2) Permainan adalah aktivitas yang berlangsung dalam beberapa batasan ruang dan waktu, dalam urutan yang terlihat, berdasarkan kepada aturan yang secara bebas di terima dan di luar lingkungan kebutuhan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pertama di TK Kartika II-1 Palembang pada bulan Februari 2019 diperoleh informasi dari guru, Ibu Yuyun, permainan yang di mainkan oleh guru yaitu permainan tebak kata, permainan tepuk fokus, dan pesan berantai serta alat permainan yang di sediakan di Taman Kanak-Kanak. Observasi kedua di TK Panca Karsa Palembang pada bulan Maret 2019, peneliti memperoleh informasi dari ibu Ruswati, permainan yang di mainkan yaitu permainan pesan berantai dan alat-alat permainan yang di sediakan di Taman Kanak-Kanak seperti balok, lego dan lain sebagainya. Observasi ketiga di TK Pertiwi 5 Palembang pada bulan februari 2019 diperoleh informasi dari Ibu Indra, permainan yang di mainkan yaitu permainan tebak kata, pesan berantai, dan alat permainan yang di sediakan di Taman Kanak-Kanak.

Melalui informasi yang peneliti dapatkan di tiga Taman Kanak-Kanak tersebut permainan pesan berantai pernah di

mainkan pada sekolah namun tidak terlalu sering dimainkan karena guru lebih fokus menggunakan lembar kerja peserta didik (LKPD) dalam melaksanakan pembelajaran di kelas sehingga terkadang guru merasa suasana kelas sering tidak kondusif dikarenakan anak merasa bosan dan anak menjadi tidak berkonsentrasi dalam belajar. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan permainan pesan berantai yang menggunakan alat bantu media kartu gambar berupa gambar aktivitas anak sehari-hari dikarenakan aktivitas tersebut lebih sering dilakukan oleh anak dan mudah untuk anak mempraktekannya. Permainan pesan berantai tersebut diharapkan dapat membantu menghilangkan rasa bosan yang anak alami dalam belajar sehingga dapat membantu anak untuk lebih berkonsentrasi dalam melaksanakan pembelajaran di dalam kelas.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan Hastuti & Lydia (2018) yang berjudul Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai, dengan hasil penelitian bahwa melalui bermain pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak, hal ini dapat di buktikan dari hasil observasi sebelum tindakan diperoleh presentase kemampuan bahasa anak 67,5% atau 10 anak, pada siklus I meningkat menjadi 78% atau 12 anak dan pada pelaksanaan siklus II meningkat menjadi

91,7% atau 18 anak. Dari hasil penelitian dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan permainan pesan berantai pada anak usia 4-5 tahun dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, meningkatkan rasa percaya diri anak, kerjasama yang baik, dan dapat memberikan motivasi belajar anak.

Berdasarkan permasalahan diatas, pengembangan permainan pesan berantai merupakan hal yang penting. Mengacu pada permasalahan tersebut penelitian ini dituliskan pada "Pengembangan Permainan Pesan Berantai Untuk Konsentrasi Anak di TK Kartika II-1 Palembang.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang di ambil oleh peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 407) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok A TK Kartika II-1 Kota Palembang. Objek dalam penelitian ini adalah permainan pesan berantai untuk melatih konsentrasi anak yang melalui tahap uji coba *one-to-one* 3 anak, *small group* 9 anak.

Penelitian ini dilakukan di TK Kartika II-1 Kota Palembang pada anak kelompok A semester genap tahun ajaran 2019-2020.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang di lakukan dalam penelitian ini melalui tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi.

Tahap Perencanaan, pada tahap ini analisis kebutuhan dan perkembangan dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi perkiraan kebutuhan dan perkembangan anak, yaitu dengan melihat karakteristik dan indikator pencapaian perkembangan anak untuk usia 4-5 tahun dan mendeskripsikan permainan yang baik untuk anak dalam mengatasi masalah konsentrasi anak.

Tahap Pengembangan, pada tahap ini peneliti mengembangkan desain dan materi yaitu materi merupakan penentuan isi pembelajaran pada Permainan Pesan Berantai. Materi harus sesuai dengan kebutuhan anak dan target yang akan dicapai oleh peneliti adalah penguasaan pembelajaran mengenai aktivitas sehari-hari anak yang peneliti buat dalam bentuk media kartu gambar untuk membantu permainan pesan berantai pada anak usia 4-5 tahun.

Evaluasi

Pada tahap ini, prototipe 1 hasil desain awal akan di evaluasi dengan mengikuti

prosedur evaluasi formatif dari Tessmer dengan langkah-langkah sebagai berikut.

Tahap *Self Evaluation*, pada tahap ini penilaian di lakukan oleh peneliti sendiri terhadap permainan yang telah di kembangkan. Di sini peneliti mengevaluasi sendiri permainan yang telah dikembangkannya dan media pendukung pada permainan berupa kartu gambar, apakah prosedurnya telah sesuai dan jelas, apakah konsep permainan telah sesuai dan dapat mengatasi masalah pada konsentrasi anak.

Tahap *Expert Review*, Hasil media kartu gambar pada permainan (Prototipe 1) yang di kembangkan atas dasar *self evaluation*, di berikan kepada para ahli (*expert*) untuk di validasi. Pada tahap ini, validator melihat dan mengevaluasi desain permainan yang telah di buat. Uji validitas yang di lakukan adalah uji validitas *content* (materi) dan desain permainan. Hasil validasi yang berupa tanggapan/komentar dan saran-saran pada lembar validasi akan dijadikan dasar untuk merevisi permainan pesan berantai (prototipe 1).

Tahap *One-To-One Evaluation*, pada tahap ini, permainan di uji cobakan pada anak. Peneliti memilih tiga orang anak secara acak untuk mewakili populasi target yaitu anak dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Anak tersebut diberikan pembelajaran dengan prototipe 1 yang sudah di revisi. Pada saat proses pembelajaran anak akan di observasi melalui lembar observasi yang

telah di sediakan untuk melihat dan menilai secara langsung tingkah laku atau proses terjadinya suatu pembelajaran dengan menggunakan prototipe 1. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kepraktisan permainan tersebut dari sudut pandang anak. Hasil observasi anak tersebut akan di jadikan dasar untuk merevisi produk (prototipe 1) sehingga menghasilkan prototipe 2.

Tahap *Small Group Evaluation*, pada tahap ini prototipe 2 di uji cobakan pada kelompok kecil anak yang terdiri dari 9 orang. Selanjutnya, anak di berikan pembelajaran dengan prototipe 2 yang sudah di revisi. Pada proses pembelajaran, anak akan di observasi kembali untuk melihat dan menilai secara langsung tingkah laku atau proses terjadinya suatu pembelajaran dengan menggunakan prosedur dari permainan tersebut, (prototipe 2) yang digunakan.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Waltrought, Wawancara dan Observasi. Walkthrough adalah validasi data yang melibatkan beberapa ahli untuk mengevaluasi produk sebagai dasar untuk merevisi produk awal/prototipe 1. Instrumen pengumpul data pada teknik ini adalah dengan menggunakan lembar validasi yang diberikan kepada ahli atau validator. Data yang di kumpulkan pada lembar validasi ini adalah berupa tanggapan dan saran-saran yang menjadi dasar peneliti

untuk melakukan revisi pada produk awal/prototipe. Data dari hasil validasi oleh ahli kemudian didiskusikan dengan ahli itu sendiri untuk mendapatkan kejelasan informasi hasil validasi produk, sehingga peneliti bisa menggunakan data hasil validasi tersebut sebagai acuan untuk merevisi produk/prototipe sampai di nyatakan layak untuk di ujjcobakan. Dalam desain permainan, proses validasi ahli meliputi validasi materi dan media. Adapun kisi-kisi intrumen validasi materi dan media dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi (*content*)

No	Aspek	Indikator	Pernyataan
1	Validitas Isi	Kesesuaian permainan dengan kurikulum yang di gunakan	1,2,3,4
		Tampilan permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun	
2	Validitas Konstruk	dengan	5,6,7,8

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain Permainan

No	Indikator	Item
1	Aspek Tekhnis / Desain Produk	1,2,3,4
2	Aspek Penyajian	5,6,7,8

3	Aspek Keindahan	Estetika /	9,10,11,12
---	-----------------	------------	------------

Observasi

Observasi digunakan untuk menilai tingkah laku dilihat dari keaktifan anak pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan yang dapat diamati. Pada penelitian ini, untuk mendapatkan data observasi dilakukan dengan cara melihat dan menilai secara langsung aktivitas dan tingkah laku anak selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan pesan berantai. Observasi dilakukan pada saat tahap *one-to-one, small group* apakah sudah terlaksana dengan baik saat menggunakan permainan. Hasil observasi dicatat oleh peneliti pada lembar observasi yang telah disediakan dengan kisi-kisi yang dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Pelaksanaan Permainan Pesan Berantai

No	Hal Yang Diobservasi	Indikator	Nomor Pernyataan
1.	Kemampuan Fisik & Motorik	Melakukan gerakan aktivitas sehari-hari	1
2.	Kemampuan Kognitif	Melaksanakan perintah sederhana sesuai	2

		dengan aturan yang di sampaikan	
		Mengikuti langkah-langkah permainan dengan tertib	3
		Berkonsentrasi dalam bermain dan menyelesaikan permainan	4
3.	Kemampuan Bahasa	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan menyampaikan pesan)	5

(Permen No. 146 Tahun 2014)

Hasil *walkthrough* dengan ahli di analisis secara deskriptif sebagai masukan untuk merevisi buku. Masukan tersebut dituliskan pada lembar validasi. Lembar validasi yang diberikan kepada ahli dalam bentuk skala likert. Sugiyono (2015: 135) Skala Likert dengan menggunakan empat kategori jawaban yaitu Sangat Baik (SB), Baik (B), Tidak Baik (TB), dan Sangat Tidak

Baik (STB) seperti terlihat pada Tabel 3.4 sebagai berikut.

Tabel 4 Kategori Nilai Validasi

Kategori Jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

(Modifikasi Sugiyono, 2015: 135)

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

(Arikunto, 2016: 299)

Ket :

X = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai data

N = Banyaknya data

Selanjutnya rata-rata yang didapatkan disesuaikan dengan kategori seperti yang terlihat pada Tabel 3.5 berikut ini.

Tabel 5 Kategori Tingkat Kevalidan Materi dan Media

Rata-Rata	Kategori
82 – 100	Sangat Valid
63 – 81	Valid
44 – 62	Tidak Valid
25 – 43	Sangat Tidak Valid

(Modifikasi dari Sugiyono, 2015)

Hasil observasi terhadap anak selama ujicoba pada tahap *one-to-one evaluation*, *small group evaluation* digunakan untuk melihat tingkah laku anak pada saat proses

pembelajaran menggunakan permainan. Data hasil observasi disajikan dalam bentuk tabel, kemudian menghitung nilai hasil observasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

(Sunarti & Rahmawati, 2014: 191)

Nilai observasi dikonversikan ke dalam kategori yang ditetapkan seperti pada Tabel 3.6 di bawah ini.

Tabel 6 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Penggunaan Permainan

Skor (%)	Kategori
80-100	Baik Sekali
70-79	Baik
60-69	Cukup
<60	Kurang

(Amiriono & Daryanto, 2016: 126)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan dilakukan agar dapat mengetahui serta mengidentifikasi masalah yang muncul. Masalah yang muncul yaitu selama proses pembelajaran guru lebih banyak menggunakan lembar kerja anak dan jarang sekali mengatasi konsentrasi anak dalam belajar dengan di berikan kegiatan atau permainan yang menyenangkan. Pada saat terjadinya masalah konsentrasi anak dalam belajar guru hanya mengalihkan fokus anak dengan

tepek fokus yang hanya bertahan sebentar sehingga membuat anak terkadang bosan dalam melaksanakan pembelajaran sehingga guru mengatakan pembelajaran di kelas kurang kondusif dan anak lebih senang bermain permainan di luar kelas karena kegiatan di dalam kelas terlihat membosankan bagi anak.

Dalam hal ini permainan yang akan di kembangkan telah di analisis dengan melakukan wawancara guru pada tiga TK yaitu TK Kartika II-1 Palembang, TK Panca Karsa, dan TK Pertiwi 5 yang menunjukkan hasil bahwa peneliti perlu mengembangkan permainan pesan berantai untuk mengatasi masalah konsentrasi yang sering terjadi pada anak.

Kegiatan pada tahap ini di mulai dengan merancang produk permainan pesan berantai. Pada tahap pengembang desain ini, peneliti terlebih dahulu merancang permainan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang berusia 4-5 Tahun pada beberapa aspek perkembangan namun lebih fokus pada ruang lingkup kognitif anak yaitu anak sudah dapat melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang di sampaikan, anak sudah dapat berkonsentrasi dalam bermain dan menyelesaikan permainan, anak sudah dapat melakukan gerakan aktivitas sehari-

hari dengan baik, mengikuti langkah-langkah permainan dengan tertib, anak dapat menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan menyampaikan pesan).

Desain bentuk dan gambar juga di perhatikan sesuai dengan karakteristik permainan. Bahan dasar permainan ini terbuat dari kertas yang keras yang di *laminating* agar awet dan tidak mudah rusak. Permainan ini berukuran persegi empat dengan ukuran 24 cm x 24 cm. Gambar pada permainan ini berisikan gambar anak berumur 4-5 tahun yang mempraktekkan gerakan aktivitas sehari-hari.

Setelah materi dan desain sudah di tentukan, peneliti melanjutkan dengan mengambil foto pada anak berumur 4-5 Tahun untuk di desain menjadi kartu gambar yang akan di gunakan dalam permainan pesan berantai. Selanjutnya peneliti melakukan kerja sama dengan percetakan untuk mencetak dan membuat produk menjadi layak di gunakan dalam permainan.

Setelah membuat langkah-langkah permainan dan membuat desain kartu gambar, langkah selanjutnya adalah produksi prototipe. Permainan pesan berantai yang telah di sesuaikan untuk pembelajaran anak usia 4-5 tahun. Hasil keseluruhan tahap pengembangan ini adalah prototipe 1. Pada tahap

pengembangan juga di siapkan perangkat evaluasi berupa lembar validasi *content/materi*, desain permainan, dan lembar observasi untuk menilai tingkah laku anak terhadap pelaksanaan permainan pesan berantai. Sebelum di gunakan, perangkat evaluasi tersebut terlebih dahulu di periksa dosen pembimbing.

Dari desain permainan pesan berantai yang telah di sesuaikan dengan pembelajaran anak usia dini disebut prototipe 1. Selanjutnya, Prototipe 1 dilakukan tahap *self evaluation*. Setelah *self evaluation* di lakukan kemudian lanjut ke tahap *expert review* yang terdiri dari ahli *content/materi* dan desain. Selain itu, di lakukan uji coba *one-to-one evaluation* pada 3 orang anak kelompok A *small group evaluation* pada 9 orang anak kelompok A. Hasil dari masing-masing tahap evaluasi sesuai dengan model evaluasi formatif Tessmer yaitu sebagai berikut.

Expert Review di lakukan dengan menguji permainan pesan berantai yang di lakukan oleh 2 ahli, yaitu ahli *content/materi* dan ahli desain permainan. Produk yang peneliti buat kemudian diujikan kepada ahli materi yaitu Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan diujikan kepada ahli desain yaitu Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan materi dan desain permainan pesan berantai yang sesuai dengan validitas isi dan validitas konstruk. Hasil penilaian validator

materi materi dan media dapat di lihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 7 Hasil Penilaian Validator
Content/Materi**

No	Aspek	Indikator	Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Rekapitulasi Nilai																				
1	Validitas Isi	Kesesuaian permainan dengan kurikulum yang di gunakan	1,2,	4	4																				
			3,4			2	Validitas Konstruktif	Tampilan permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun	5,6,	4	3	7,8	Jumlah				8	7	Skor Rata-Rata					87	Kategori
2	Validitas Konstruktif	Tampilan permainan sesuai dengan karakteristik anak usia 4-5 tahun	5,6,	4	3																				
			7,8			Jumlah				8	7	Skor Rata-Rata					87	Kategori					Sangat Valid		
Jumlah				8	7																				
Skor Rata-Rata					87																				
Kategori					Sangat Valid																				

**Tabel 8 Hasil Penilaian Validator Desain
Media**

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Jumlah Pernyataan	Rekapitulasi Nilai
1	Aspek Tekhnis / Desain Produk	1,2,3,4	4	3
2	Aspek Penyajian	5,6,7,8	4	4
3	Aspek Estetika / Keindahan	9,10,11,12	4	4
Jumlah			12	11

Skor Rata-Rata	92
Kategori	Sangat Valid

Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Validasi	Rekapitulasi Nilai Alat Permainan Materi Pengukur
1	Content/materi	87
2	Desain	92
	Rata-rata	89
	Kategori	Sangat valid

Dengan demikian, permainan pesan berantai yang dikembangkan ini layak untuk diuji coba dengan beberapa komentar dan saran dari validator.

Tabel 9 Data Hasil Observasi Anak Pada Tahap *One To One*

No	Hal Yang di Observasi	Indikator	Rata-rata	Kategori
1.	Kemampuan Fisik & Motorik	Melakukan gerakan aktivitas sehari-hari		
2.	Kemampuan Kognitif	Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang di sampaikan Mengikuti langkah-langkah permainan	92%	Sangat Praktis

	dengan
	tertib
	Berkonsent
	rasi dalam
	bermain
	dan
	menyelesai
	kan
	permainan
3.	Kemampuan Bahasa
	Menunjukk
	an
	kemampua
	n
	berbahasa
	reseptif
	(menyimak
	dan
	menyampai
	kan pesan)

Hasil nilai persentase rata-rata hasil observasi anak terhadap pelaksanaan permainan pesan berantai pada tahap *one-to-one* yaitu sebesar 92% di kategorikan sangat praktis sehingga dapat di simpulkan bahwa penggunaan permainan pesan berantai memiliki kriteria praktis bagi anak terbukti dari hasil nilai indikator observasi dengan deskriptor melalui permainan pesan berantai, anak dapat melakukan gerakan aktivitas sehari-hari dengan baik, memilih gambar yang sesuai dengan perintah, mengikuti langkah-langkah permainan dengan tertib, berkonsentrasi dalam bermain dan menyelesaikan permainan, menerima dan menyampaikan pesan

dengan baik. Berdasarkan validasi ahli dan observasi anak, prototipe 1 direvisi menjadi prototipe 2 yang selanjutnya akan diujicobakan pada tahap *small group evaluation*.

Tabel 10 Data hasil observasi anak pada tahap *Small Group*

No	Hal Yang Diobservasi	Indikator	Rata-rata	Kategori
1.	Kemampuan Fisik & Motorik	Melakukan gerakan aktivitas sehari-hari		
2.	Kemampuan Kognitif	Melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang di sampaikan	Mengikuti langkah-langkah permainan dengan tertib	Sangat Praktis
		Berkonsentrasi dalam bermain dan menyelesaikan permainan	93 %	
3.	Kemampuan Bahasa	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak & menyampaikan pesan)		

Pada tahap *small group evaluation*, prototipe 2 diujicobakan kepada 9 orang anak secara berkelompok. Persentase rata-rata hasil observasi anak terhadap penggunaan permainan pesan berantai pada tahap *small group evaluation* sebesar 93% di kategorikan sangat praktis sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan pesan berantai memiliki kriteria praktis bagi anak sehingga telah terjadi produk yang baik di gunakan baik dari segi kelayakan dan segi kepraktisan terbukti dari hasil nilai indikator observasi dengan deskriptor melalui permainan pesan berantai anak dapat melakukan gerakan aktivitas sehari-hari dengan baik, memilih gambar yang sesuai dengan perintah, mengikuti langkah-langkah permainan dengan tertib, berkonsentrasi dalam bermain dan menyelesaikan permainan, menerima dan menyampaikan pesan dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pengembangan permainan pesan berantai untuk konsentrasi di kelompok A, dapat disimpulkan sebagai berikut. Hasil validitas isi dan validitas konstruk yang di beri nilai oleh ahli materi dan ahli media *expert review* di dapatkan hasil nilai rata-rata permainan pesan berantai sebesar 89% dinyatakan sangat valid.

Untuk menguji kepraktisan permainan pesan berantai dilihat dari kemudaha dalam menggunakannya. Berdasarkan tahap *one-to-one evaluation* pada tahap *one-to-one evaluation* di peroleh nilai rata-rata 92% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil tahap *small group evaluation* di peroleh nilai rata-rata sebesar 93% dengan kategori sangat praktis artinya kepraktisan tersebut dapat di lihat ketika anak dapat melakukan gerakan aktivitas sehari-hari dengan baik, anak dapat melaksanakan perintah sederhana sesuai dengan aturan yang di sampaikan, anak dapat mengikuti langkah-langkah permainan dengan tertib, anak dapat berkonsentrasi dalam bermain dan menyelesaikan permainan, anak dapat menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif yaitu menyimak dan menyampaikan pesan, selain itu anak sangat antusias dalam memainkan permainan pesan berantai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Ketua Jurusan dan Validator serta Dosen Pembimbing yang telah membantu dalam penelitian ini. Terimakasih pula kepada Kepala Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kota Palembang yang telah memberikan izin penelitian dan terimakasih kepada TK Kartika II-1 Palembang, TK Panca Karsa

dan TK Pertiwi 5 yang telah membantu peneliti dalam penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Amirono, M.T., & Daryanto. (2016). Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadlillah, M.(2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Hastuti, E. W. & Lydia, E. (2018). Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai. *Jurnal AUDI, Volume 2, Nomor (2): Hlm 91-97*
- Idrus, E. (2018). *Membongkar Psikologi Belajar Aplikatif*. Depok: Guepedia
- Iswinarti. (2017). *Permainan Tradisional: Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*. Malang: UMM Press
- Latif, dkk. 2016. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini:Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan anak Usia Dini
- Pratisti, W. D. & Yuwono, S. (2018). *Psikologi Eksperimen Konsep, Teori*

- dan Aplikasi.* Surakarta:
Muhammadiyah University Press
- Putri, Astrid. (2017). *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity.* Yogyakarta: Deepublish
- Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D.* Bandung: CV. Alfabeta
- Sunarti & Rachmawati, S. (2014). *Penilaian Dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru dan Calon Guru Mengetahui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran.* Yogyakarta: CV. Andi Offset