

## Desain Pengembangan Buku Panduan Digital “Permainan Papan Agama” untuk Anak Usia Dini

Aulia Izzul Haqe<sup>1</sup>, Putri Ayu Wulandari<sup>2</sup>, Windi Wulandari Iman Utama<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah istimewa Yogyakarta, Indonesia<sup>1,3</sup>

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya, Universitas Negeri Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia<sup>2</sup>

Email: [izzulhaqe@gmail.com](mailto:izzulhaqe@gmail.com)<sup>1</sup> [putriayu.2022@student.uny.ac.id](mailto:putriayu.2022@student.uny.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar menggunakan sistem permainann yang dirasa cocok untuk Anak Usia Dini, yang masih berproses yang juga disesuaikan dengan aspek psikologi peserta didik. Guru pula melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang melalui Buku Panduan Digital Permainian “Papan Agama” untuk menstimulus otak anak agar berkembang dengan baik sesuai dengan usianya. Penelitian ini pula menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D) Thiagarajan yang terdiri dari 5 unit, namun Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *design* (desain). Hasil penelitian bahan ajar menurut para ahli menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki kriteria sangat layak dibuktikan dengan permainan yang dimainkan oleh peserta didik disekolah khususnya taman kanak-kanak mendapatkan apresiasi yang snagat baik.

**Kata Kunci:** Buku Panduan, Permainan Anak, Anak Usia Dini



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Penggunaan media dan sumber belajar bagian dari komponen yang mempengaruhi pembelajaran. Bahan ajar perlu disesuaikan dengan kondisi siswa dan strategi pembelajaran yang digunakan guru. Pemanfaatan dan pemberdayaan buku panduan digital untuk menunjang pembelajaran merupakan suatu keniscayaan, bukan hanya untuk meningkatkan efektifitas dan kualitas pembelajaran, tetapi yang lebih penting adalah untuk meningkatkan penguasaan materi. Berhasilnya suatu tujuan pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar mengajar. Seorang pendidik dituntut untuk teliti dalam memilih dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, juga mampu memilih media yang sesuai dengan materi untuk mempermudah dalam menyampaikan materi, sehingga diperlukan media yang dapat menimbulkan daya Tarik peserta didik dalam menyerap materi.

Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2017:3) mengemukakan bahwa media itu dapat membuat siswa mendapatkan pengetahuan, sikap, dan juga keterampilan yang didapatkan dari manusia, suatu kejadian ataupun materi. Dalam teori ini dapat disimpulkan bahwa guru, lingkungan sekolah, dan juga buku merupakan media. Heinich, dkk (1982) dalam Arsyad (2017:3) mengemukakan istilah perantara dengan sebutan medium. Medium atau media dapat digunakan sebagai suatu alat pengantar atau perantara informasi yang diberikan oleh sumber kepada penerima. Jadi foto, rekaman audio, maupun rekaman video merupakan suatu media komunikasi karena memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi atau memiliki unsur-unsur pengajaran. Berdasarkan berbagai definisi media pembelajaran yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran baik berupa buku, video, gambar, dan sebagai penyalur

informasi atau pembawa pesan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Dalam pemilihan media seharusnya tidak dilakukan secara sembarangan, akan tetapi didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan dapat membawa dampak panjang yang tidak diharapkan di kemudian hari. Widyaningrum (2015:2) mengemukakan bahwa karakteristik dari buku nonteks pelajaran yaitu (1) bukan merupakan buku pegangan utama bagi peserta didik dalam pembelajaran, (2) tidak disajikan serial sesuai tingkatan kelas (3) terkait dengan sebagian atau salah satu SK/KD. Berdasarkan definisi buku panduan yang dipaparkan, dapat diartikan bahwa buku panduan merupakan salah satu bagian dari buku non teks pelajaran karena dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik. Buku yang dibuat peneliti adalah buku panduan yang dapat digunakan sebagai pelengkap buku teks pelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran.

Menurut Pusat Perbukuan (2008:4) buku yang bisa digunakan untuk melengkapi pendalaman materi dan juga menambah informasi bagi pembacanya merupakan salah satu kedudukan yang dimiliki bukuanon teks pelajaran Buku tersebut melengkapi materi yang tidak tersedia di dalam buku teks pelajaran. Jadi, dapat diartikan bahwa buku nonteks dapat digunakan sebagai buku yang dapat menunjang materi atau isi buku teks pelajaran. Hal pertama yang dilakukan sebelum menulis buku panduan adalah memahami komponen yang menjadi ciri-ciri sebuah buku panduan sebagai buku non teks pelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan Pedoman Penulisan Buku Non Teks Pelajaran yang dijelaskan seperti berikut:

1. Memahami Komponen Dasar. Penulis harus memerhatikan komponen dasar dari buku non teks pelajaran. Komponen dasar ini terdiri atas karakteristik buku non teks, struktur buku, dan klasifikasi buku. Beberapa komponen dasar tersebut perlu diketahui sebelum dikembangkan menjadi buku panduan yang sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas peneliti. Berkaitan dengan struktur buku, pada umumnya struktur buku terdiri atas tiga bagian, yaitu bagian awal, isi, dan akhir. Bagian awal terdiri dari prakata, pemetaan KD dan indikator, serta daftar isi. Bagian isi merupakan materi buku, sedangkan bagian akhir terdiri dari bagian daftar pustaka yang dilengkapi dengan biografi penulis.
2. Mengembangkan Komponen Utama. Dalam menulis dan juga mengembangkan buku panduan sebagai buku nonteks pelajaran, terdapat beberapa komponen utama yang perlu diperhatikan penulis. Komponen-komponen itu berhubungan dengan: (1) isi atau materi dalam buku; (2) penyajian materi; dan (3) bahasa; serta (4) desain. Penulis dapat menggunakan kriteria komponen tersebut sebagai rambu-rambu saja, sedangkan kreativitas dan inovasi pengembangan buku panduan sebagai buku non teks dapat dikreasikan. Sesuai karakter penulis. Komponen utama ini merupakan acuan yang dapat digunakan dalam menulis buku panduan sebagai buku nonteks pelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis desain pengembangan Buku Digital “Permainan Papan Agama” untuk Anak Usia Dini.

## **METODE PENELITIAN**

Metode Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan ini menghasilkan suatu produk bahan ajar berupa buk panduan digital (pdf) dengan menggunakan model pengembangan 4-D (Four-D) Thiagarajan yang terdiri dari 5 unit. Tahapan model pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahap yaitu tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *design* (desain).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti menggunakan model pengembangan 4-D karena memiliki tahapan-tahapan pengembangan yang sesuai dengan produk yang akan dikembangkan yaitu modul interaktif menggunakan Produk yang dihasilkan pada kegiatan

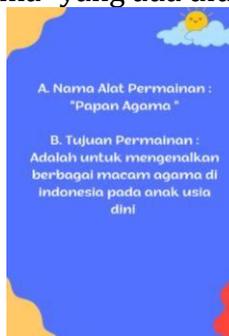
penelitian pengembangan yaitu modul pembelajaran yang dibuat secara interaktif menggunakan Learning Content Development System. Model pengembangan 4-D (Four D) ini dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Dalam model pengembangan Thiagarajan, Thiagarajan memuat panduan langkah-langkah yang sistematis agar memudahkan peneliti dalam merancang produk dan mempunyai standar kelayakan yang baik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN



**Gambar 1. Cover Buku Panduan Digital Permainan “Papan Agama”**

Penulis menggunakan cover pada Buku Panduan Digital Permainan “Papan Agama” sesuai dengan karakteristik peserta didik, mengingat buku panduan digital ini akan digunakan oleh guru sebagai buku panduan pegangan, penulis membuat cover dengan tampak dengan ramai anak-anak yang menghiasi halaman depan untuk memunculkan semangat guru untuk dapat merealisasikan permainan “papan agama” yang ada didalam buku panduan digital tersebut.



**Gambar 2. Pendahuluan Buku Panduan Digital Permainan “Papan Agama”**

Penulis memberikan kesan yang menarik dalam hal pendahuluan yang ada pada Buku Panduan Digital Permainan “Papan Agama” penulis memberikan perkenalan terlebih dahulu kepada pemegang buku panduan Buku Panduan Digital dengan memberitahukan nama alat permainan serta tujuan pembelajaran yang tentunya akan dicapai.



**Gambar 1.3 Kebermanfaatan Buku Panduan Digital Permainan “Papan Agama”**

Didalam Buku Panduan Digital Permainan “Papan Agama”, penulis tentunya pula memberitahukan kepada pengguna yang tidak lain adalah guru sebagai fasilitator tentang kebermanfaatan buku panduan digital yang telah dibuat dari berbagai aspek yang telah dipaparkan.



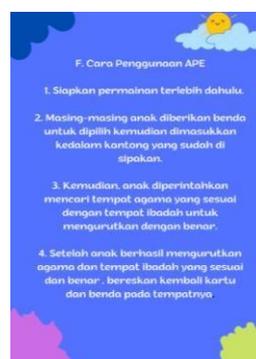
Gambar 4. Pengenalan alat dan Bahan pada Buku Panduan Digital Permainan “PapanAgama”

Dikarenakan Buku Panduan Digital ini adalah suatu buku panduan untuk guru yang akan mengajarkan permainan “Papan Agama” pada peserta didik, maka dari itu penyaji memberitahukan terkait alat dan bahan apa saja yang diperlukan untuk membuat permainan “Papan Agama” tersebut.



Gambar 5. Proses Pembuatan Permainan “Papan Agama”

Proses pembuatan permainan “Papan Agama” pula dipaparkan oleh peneliti didalam Buku Panduan Digital Permainan, proses pembuatan tersebut bisa membantu guru untuk dapat membimbing peserta didik lebih dalam lagi terkait pembuatan permainan “Papan Agama” yang nantinya menjadi produk yang berhasil.



Gambar 6. Cara Penggunaan Permainan “Papan Agama”

Dalam hal ini, sebelum permainan yang telah dibuat oleh guru siap untuk diperkenalkan kepada peserta didik, diharapkan guru sebagai fasilitator serta motivator untuk peserta didik

dapat menyipkan hal-hal yang tertera didalam buku panduan digital yang berkaitan dengan tata cara penggunaan APE.



**Gambar 7. Implementasi Permainan "Papan Agama"**

Setelah langkah-langkah dipahami oleh guru selaku pendidik yang dalam hal ini adalah peneliti, [eneliti juga meletakkan pula lampiran yang telah dicapai untuk membuat permainan "Papan Agama" seperti yang terlihat pada Buku Panduan Permainan Digital.



**Gambar 8. Biodata Penulis**

Diakhir penelitian, peneliti pula memberikan biodata penulis sebagai identitas yang bertanggungjawab terkait Buku Panduan Digital Permainan "Papan Agama".

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Buku Panduan Digital Permainan "Papan Agama" yang telah dipaparkan, Pengembangan yang dikembangkan dengan metode penelitian dan pengembangan Thiagarajan, yaitu model pengembangan *Four-D* (4-D) yang terdiri dari *define, design, develop, and disseminate*. Pada penelitian ini hanya sampai pada tahap *design*. Tahapan *design* atau perancangan terdiri dari 7 tahapan pengenapan untuk pembuatan permainan "Papan Agama" dan 1 buah biodata penulis sebagai orang yang membuat Buku Panduan Digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariyana, Putri Niken. (2019). Pengembangan Buku Panduan dan CD "Dung Tak" Untuk Meningkatkan Keterampilan Bernyanyi Sesuai Ritmis Kelas IV SD Negeri 1 Meteseh Kendal. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad Azhar, 2008. Pedoman Penulisan Buku Non Teks Pelajaran. Jakarta: Pusat Perbukuan

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Diana, P. Z. (2022). Desain Pengembangan E-Modul Pembelajaran Teks Debat Di Sma Kelas X. *Nura: Jurnal Nusantara Raya*, 1(2), 87-92.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan dan Tugas Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Putri, S. M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran Search Solve Create Share Pada Materi SPLDV (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Sugiarto, M. D. Pengembangan Modul Interaktif Menggunakan Learning Content Development System (LCDS) Untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Di Kelas X SMA Dengan Model 4D.
- Widyaningrum, Endang. 2015. Pengembangan Produk Penelitian Berupa Buku Non Teks sebagai Buku Panduan". *Jurnal Kependidikan*, 1(5)