

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya sistem pendidikan di tanah air saat ini, disinyalir oleh upaya pemerintah dalam memupuk kualitas generasi bangsa yang dipersiapkan sejak dini. Hal ini salah satunya dimanifestasikan melalui Pendidikan Anak Usia Dini, dimana pada masa tersebut seorang anak memiliki pertumbuhan otak relatif cepat dengan capaian proporsi terbesarnya (Rekysika & Haryanto, 2019). Anak usia dini merupakan masa dengan rentan usia 0-6 tahun, kecakapan interaksi dapat dengan mudah diserap dan ditirukan olehnya, sebab pada masa tersebut merupakan masa keemasan atau *golden age* dari seorang anak. Usia dini merupakan fase produktif dalam mengembangkan setiap potensi yang dimilikinya. (Yaie et al., 2022)

Infiltrasi lingkungan pendidikan dan sosial anak, dapat meningkatkan dedikasi anak usia dini melalui bentuk rangsangan-rangsangan dengan varian yang ditawarkannya. Sehingga, mereka dapat lebih akrab dengan lingkungan sekitarnya dan kebudayaan yang ada. Dalam hal ini, salah satunya menjadi tanggung jawab guru untuk membekali anak didiknya memahami terhadap kebudayaan, baik kebudayaan dalam skala nasional maupun kebudayaan lokal. Kebudayaan menjadi suatu identitas suatu bangsa yang patut dijaga dan dilestarikan, disamping kebudayaan tersebut perlu diedukasikan ke anak sejak dini. Sehingga dalam proses pembelajaran yang berlangsung di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tidak hanya terpaku pada pengenalan alam sekitar, melainkan juga dapat memperkenalkan kebudayaan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. (Gunarto, 2023: 391)

Fenomena degradasi pemahaman kebudayaan, tidak jarang terjadi di beberapa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), tidak dapat dipungkiri pula, fenomena tersebut juga terjadi di RA Al-Hafidz Jatipurno terkait kebudayaan Wonogiri. Punahnya pemahaman kebudayaan anak didik, mulai terasa ketika pemahaman tersebut sudah tergantikan dengan kehadiran media baru (*new*

media) yang sering digandrungi masyarakat saat ini. Perubahan kondisi saat ini disebabkan oleh kecintaan orang tua Anak Usia Dini terhadap media digital dibandingkan dengan mengedukasi anak didik tentang Budaya Wonogiri, seperti Kethek Ogleng.

Inovasi pengajaran yang ditawarkan oleh guru, merupakan suatu kelayakan untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar. Hal ini diharapkan dapat menjadi solusi dan alternatif menggugah dalam penanaman semangat belajar siswa (Malapata & Wijayaningsih, 2019), disamping tidak meninggalkan pemahaman mereka terhadap budaya Wonogiri. Media pembelajaran yang digunakan, sebisa mungkin harus mejadi tawaran positif dalam hal tersebut, dimana media pembelajaran menjadi sarana untuk mempermudah guru dalam mentransmisikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahaminya (Dewi et al., 2021). Salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri). Penggunaan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) dapat memotivasi dan memudahkan siswa memahami pelajaran dan pengetahuan mereka terhadap budaya Wonogiri.

Maka, dari fenomena latar belakang tersebut, peneliti menciptakan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri)”, yang mana harapan peneliti dalam media permaian edukatif tersebut, dapat menginspirasi semangat belajar dan pemahaman Anak Usia Dini RA Al-Hafidz terhadap budaya Wonogiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diperoleh dari indentifikasi fenomena pembelajaran yang di RA Al-Hafidz Jatipurno, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagaimana berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak PAUD dalam mengenal kebudayaan lokal dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.
2. Kurangnya motivasi belajar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

3. Kurangnya media pembelajaran yang memadai dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dan tenaga pendidikan dalam satuan PAUD.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan suatu batasan yang digunakan dalam penelitian guna membatasi masalah penelitian agar tidak terjadi penyimpangan pembahasan, propaganda, dan pelebaran pembahasan, sehingga pembahasan dalam suatu penelitian lebih terarah sesuai dengan fokus penelitian. Maka pembatasan dalam penelitian terbatas pada pengembangan media pembelajaran ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) dalam memberikan pemahaman Anak Usia Dini tentang budaya Wonogiri dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang dideskripsikan sebelumnya, merumuskan masalah dalam suatu penelitian dirasa menjadi suatu hal yang fundamental, karena rumusan masalah menjadi alur bahasan hasil penelitian yang akan disajikan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Langkah-Langkah Membuat dan Mengembangkan Media ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) Sebagai Media Permainan Edukatif Pada Anak Usia Dini di RA Al-Hafizh Jatipurno?”

E. Tujuan Pengembangan Produk

Tujuan dalam pengembangan produk dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah-langkah pembuatan dan mengembangkan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) berikut dengan penggunaannya di RA Al-Hafizh Jatipurno.

F. Manfaat Pengembangan Produk

1. Manfaat Media Permainan Edukatif ULTAJO JIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) Secara Teoritis

Dalam suatu pembelajaran, kehadiran media pembelajaran dapat menunjang pemahaman anak didik dalam memahami suatu materi pelajaran, utamanya bagi Pendidikan Anak Usia Dini (Amindari et al., 2020). Dimana dalam kegiatan pengajaran yang dilakoni oleh guru, kecenderungan siswa menghadapi kebosanan belajar yang tidak jarang ditemukan oleh tenaga pendidik, sehingga diperlukan media belajar yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Kustiawan, 2016: 53). Media permainan ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) merupakan media permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Anak Usia Dini serta mengedukasi mereka tentang budaya Wonogiri dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pemanfaatan media permainan edukatif tersebut syarat dengan pendapat Yulianti & Ekohariadi (2020), bahwa permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan yang digunakan sebagai alat belajar peserta didik.

2. Manfaat Media Permainan Edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) Secara Praktis

a. Bagi anak

- 1) Anak dapat memahami konsep baca dan memahami kebudayaan Wonogiri.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar anak.
- 3) Dapat menumbuhkan karakter belajar anak.
- 4) Dapat menambah kosakata pada anak.

b. Bagi guru dan orang tua

- 1) Dapat meningkatkan kualitas keseharian dalam pembelajaran anak usia dini.
- 2) Dapat memudahkan guru dan orang tua dalam mendampingi belajar anak.

- 3) Dapat membantu guru dan orang tua dalam mengedukasi anak tentang kebudayaan Wonogiri.
- c. Bagi sekolah
Sebagai bahan dan media baru yang dapat membantu kemudahan belajar peserta didik.
 - d. Bagi pencipta
Sabagai kontribusi untuk membantu guru dalam menghadirkan solusi pengajaran, sehingga produk ini dapat meningkatkan memotivasi belajar anak dan memudahkan pemahaman anak terhadap materi palajaran.

G. Asumsi Pengembangan Produk

Asumsi produk yang dikembangkan berupa media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) yang digunakan dalam kegiatan pembajaran dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) merupakan media permainan edukatif yang berbentuk cetak.
2. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) berisi gambar dan bacaan.
3. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya.
4. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) disertai dengan gambar dan warna yang menarik.
5. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) didesain semudah mungkin guna memudahkan guru dan siswa dalam penggunaannya.

BAB II

PRODUK

A. Produk Awal

1. Spesifikasi Produk

Produk media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) merupakan media permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, pemahamana akan kebudayaan Wonogiri, dan dapat membantu untuk memduhkan guru dalam menyampaikan materi pebelajaran di RA Al-Hafizh Jatipurno. Melalui media permainan edukatif ini, peserta didik PAUD di RA Al-Hafizh Jatipurno akan lebih mudah membaca dan memahami kebudayaan Wonogiri. Hal ini syarat dengan hasil penelitian Yulianti & Ekohariadi (2020), bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai media pendidikan yang digunakan sebagai alat belajar peserta didik. Pemanfaatan media permainan edukatif ini menjadi alternatif positif dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan motivasi belajar anak didik. (Salsabila et al., 2020)

Dalam penggunaan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri), diproyeksikan sebagai suatu produk yang dapat memotivasi belajar anak, baik dalam bentuk membaca, menghafal, dan memperkenalkan mereka terhadap kebudayaan Winogiri melalui gambar yang ada, sehingga pilihan penggunaan produk ini sesuai berdasarkan tingkatan pendidikan mereka. Melalui permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri), anak-anak akan tereksplorasi secara alamiah yang dimanifestasikan melalui gambar dan huruf, sehingga anak-anak lebih familiar dengan apa yang dilihatnya, disampinga mereka juga akan lebih mudah ingat dan hafal melalui penglihatan mereka (Bakhri, 2019). Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) merupakan jenis permainan edukatif Pendidikan Anak Usia Dini yang dikemas dalam bentuk lembaran

besar yang berisi huruf, warna, dan ilustrasi budaya Wonogiri, benda-benda alam sekitar mereka, dan lain sebagainya.

2. Kesesuaian Produk dengan Tingkat Kebutuhan Anak

Proses Pendidikan Anak Usia Dini diorientasikan sebagai pembentukan kepribadian anak sebagai dasar esensial dalam adaptasi lingkungan yang mereka rasakan. Perkembangan mental anak usia dini harus selalu mendapat dukungan penuh dengan interaksi yang mereka lakukan di lingkungan belajar mereka, baik di lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan sekolah, sehingga nilai interaksi tersebut dapat memberikan rasa percaya diri, memiliki rasa kasih sayang, aman, dan lain sebagainya (Lestarinigrum, 2021: 45). Dengan adanya interaksi yang dilakukn anak usia dini, dapat meningkatkan terhadap perkembangan pola pikir, berkembangnya kemampuann baca, dan mengenal alam sekitar dan budaya lebih konperhensif. Hal ini dapat dilakukan yang salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran yang menyenangkan. (Fitriawan et al., 2022)

Dengan demikian, tingkat kesesuaian antara kebutuhan anak usia dini dan media pemebelajaran harus menjadi perhatian serius dari setiap tenaga pengajar (Valentina & Sujana, 2021). Ketidak sesuaian media belajar anak usia dini, dapat menyebabkan deგრasi motivasi belajar dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran dalam pendidikan secara utuh. Pada dasarnya, fase anak usia dini membutuhkan media belajar yang dibingkai dengan permainan, karena masa-masa mereka identik dengan masa bermainnya, media belajar yang terbingkai dengan permainan tersebut berpotensi lebih mudah mencipatakan kegemaran anak didik pada suatu pelajaran. Media permainan edukatif merupakan salah satu media belajar yang dapat membawa keberdampakan positif terhadap motivasi belajar Anak Usia Dini. (Haryani & Qalbi, 2021)

Media permainan ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) merupakan media yang diciptakan untuk membantu guru mengajar guna memudahkan pemahaman anak didik terhadap motivasi belajar dan terhadap materi yang disampaikan. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) ini merangsang anak usia dini di RA Al-Hafidz Jatipurno dalam memotivasi belajar dan memberikan pemahaman materi pelajaran secara mudah yang disesuaikan berdasarkan tingkat usia mereka saat ini. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) ini dapat dijadikan rujukan belajar dengan proyeksi dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan memudahkan mereka dalam memahami huruf bacaan, warna, dan memperkenalkan mereka akan kebudayaan Wonogiri melalui ilustrasi gambar. Muatan materi pelajaran yang tertuang dalam media permainan edukatif tersebut akan lebih efektif bagi anak dalam memahami materi pelajaran. Melalui media permainan edukatif, anak akan lebih senang belajar serta memudahkan mereka dalam mengingat suatu huruf, dan warna. (Shunhaji & Fadiyah, 2020)

3. Aturan Permainan Media Edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) bagi Anak Usia Dini

- a. Anak menjadi bidak pada kotak pertama di alas ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri). Penentuan menggunakan sistem suit, yang menang jalan lebih dulu.



Gambar 1. Anak Malakukan Suit Sebelum Memulai Permainan

- b. Kemudian dadu dijatuhkan perlahan.



Gambar 2. Anak Menjatuhkan Dadu

- c. Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintang yang muncul, jika bintangnya ada 6, maka anak tadi akan menggeserkan bidak pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah.

Gambar 3. Anak Menggeser Bidak pada Kotak



- d. Apabila posisi bidak berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, jika bidak berada pada kotak bergambar kepala ular, maka bidak diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada di kotak angka berapa.



Gambar 4. Anak Membidik Bidak pada Gambar ULTAJO CIWO

- e. Selanjutnya pemain kedua berganti bermain melakukan hal yang sama dengan anak pertama tadi.



Gambar 5. Pergantian Pemain dengan Anak Lain

- f. Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.



Gambar 6. Penentuan Pemenang Berdasarkan Nilai Tertinggi

B. Validasi Produk

Validasi produk merupakan tahapan penting yang dilakukan peneliti dalam suatu penelitian. Pada tahapan ini, peneliti menciptakan media permainan edukatif dan instrumen materi yang kemudian divalidasi oleh validator yang memiliki kavalabilitas. Validator media memvalidasi terhadap media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) yang dilakukan oleh Ibu Sri Wahyuni, S.Pd., AUD. Langkah ini dilakukan peneliti guna mendapatkan relevansi media terhadap penggunaannya berdasarkan tingkatan pemahaman Anak Usia Dini di RA Al-Hafidz Jatipurno. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 03 Juli 2023.

Tahapan lain yang dilakukan peneliti adalah melakukan validasi pada materi yang digunakan dalam media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri). Validasi ini dilakukan oleh Ibu Nurtina Irsad

Rusdiani, M. Pd. Dengan tujuan untuk merelevansikan materi yang digunakan berdasarkan tingkat pemahaman Anak Usia Dini RA Al-Hafidz Jatipurno. Validasri materi dilaksanakan pada tanggal 03 Juli 2023.

Penilaian instrumen media dalam penelitian ini terdiri dari 10 indikator, dimana ahli media memberikan nilai 4 dan 5 dari 8 indikator, sedangkan ahli materi memberikan nilai 4 dan 5 dari 9 indikator yang diajukan. Dengan nilai tersebut, maka implementasi media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) memiliki predikat baik, sehingga media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) layak untuk digunakan di Pendidikann Anak Usia Dini RA Al-Hafidz Jatipurno.

C. Revisi Produk

Revisi produk dalam penelitian Media Permainan Edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri), melalui ahli media dan ahli materi akan menjadi bahan revisi dalam penelitian ini.

No	Revisi	Sebelum	Sesudah
1	Buku Panduan	Tidak disertakan	Disertakan
2	Bahan	Tanpa busa	Didalam dimasukkan busa
3	Cover buku panduan	Tidak menarik	Cukup menarik

Tabel 1 Revisi Produk

D. Uji Coba Produk

1. Subjek Uji Coba

Uji coba awal produk media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) dilakukan dan diujikan kepada 27 anak RA Al-Hafidz Jatipurno. Uji coba dilakukan peneliti guna untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas penggunaan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti berdasarkan usia anak didik. Hasil pengujian secara langsung tersebut akan menjadi bahan evaluasi peneliti sebagai

dasar revisi akhir terhadap produk tersebut yang kemudian menghasilkan produk final.

2. Hasil Identifikasi Produk

Desain produk yang dilakukan oleh peneliti yang terbingkai dalam media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) dilakukan dengan melalui tahapan-tahapan, seperti tahapan validasi ahli media dan ahli materi sampai pada tahapan uji coba produk di lapangan. langkah evaluasi dari produk tersebut. Hal ini memungkinkan peneliti sebagai bahan referensi peneliti melakukan penyempurnaan-penyempurnaan terhadap kekurangan yang ada dalam produk ini.

3. Saran Pengguna

Berdasarkan penelitian lapangan yang dilakukan peneliti, maka saran pengguna dalam pemanfaatan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) adalah sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Penggunaan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

b. Bagi Guru

Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) dapat membantu guru memberikan kemudahan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, namun terkadang anak tidak mau berhenti bermain menggunakan media tersebut.

c. Bagi sekolah

Sekolah perlu menyediakan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) berdasarkan kebutuhan anak di RA Al-Hafidz Jatipurno.

d. Bagi peneliti

Untuk pengembangan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) dapat dikembangkan terhadap materi-materi yang lebih umum lagi atau mungkin daerah kebudayaan lain agar anak bisa mengenalnya, serta ada muatan materi yang mencakup materi pembentukan karakter seperti, menghormati orang tua, siapa yang dimaksud orang tua, siapa itu Bapak dan Ibu Guru, dan lain sebagainya.

E. Produk Akhir

1. Spesifikasi Produk Akhir

Produk ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) merupakan media permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak disamping dapat membantu untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di RA Al-Hafidz Jatipurno. Melalui media permainan edukatif ini, peserta didik PAUD di RA Al-Hafidz Jatipurno akan lebih mudah membaca dan mengenal alam serta kebudayaan Wonogiri. Adapun spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah sebagaimana berikut:

- a. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) diproyeksikan dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini tentang khususnya kebudayaan Wonogiri.
- b. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) dibuat dengan bentuk warna dan gambar yang menarik minat belajar anak.

- c. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) didesain berdasarkan kebutuhan dan masa pertumbuhan anak usia dini.



Gambar 7. Bentuk Gambar Permainan Edukatif ULATAJO CIWO

Berikut adalah keterangan gambar media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri):

1. Start
2. Htung arit
3. Menyanyi lagu naik-naik ke puncak gunung
4. Berapa cangkul
5. Budaya Kethek Ogleng
6. Batik remukan wonogiren
7. Al-Hamdulillah
8. Hitung bakso
9. Seger..... Es apa ini
10. Doa naik kendaraan
11. Sedang apa pak tani
12. Al-Hamdulillah

13. Menyanyi gundul-gundul pacul
14. Museum Karst Wonogiri
15. Kitagawa pesona Bali Wonogiri
16. Alas Donoloyo Wonogiri
17. Hitung jambu monyet
18. Nenek sedang membuat apa
19. Brem putih Wonogiri
20. Pantai Nampu Wonogiri
21. Mie ayam bakso wajan Wonogiri
22. Nasi Tiwul
23. Tegal Simbah Wonogiri
24. Tempe benguk Wonogiri
25. Pasar Dhopleng Wonogiri
26. Waduk Gajah Mungkur Wonogiri
27. Jangan tempe glombyar Wonogiri
28. Minuman apa ini
29. Pantai Sembukan Wonogiri
30. Puncak Gunung Gandul Wonogiri

2. Kelemahan dan Kelebihan Produk Akhir

Dalam pengembangan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri), peneliti menyadari masih terdapat kelemahan disamping kelebihan yang ada. Kelemahan tersebut antara lain adalah ketika anak didik terlalu asyik menggunakan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) ini, maka guru akan sedikit kerepotan untuk menyelesaikan pembelajaran melalui media permainan tersebut terkadang juga anak yang kalah sudah tidak mau menyelesaikan permainan. Sedangkan kelebihan yang ada dalam produk media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri), adalah sebagai berikut:

- a. Memudahkan peserta didik dalam menghafal huruf, bilangan, warna, serta ragam budaya Jawa Wonogiri.

- b. Menumbuhkan motivasi belajar dan cinta kebudayaan kepada anak peserta didik sedari dini.
- c. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik yaitu kebudayaan Wonogiri.
- d. Penggunaanya yang relatif cukup mudah dan juga efisien terhadap kegiatan belajar dan mengajar.

Berikut link youtube dan ulasannya:
<https://youtu.be/MhqyYgdWfpw>



tugas HKI ULTAJO CIWO

75 x ditonton 2 mgg lalu ...selengkapnya



septia sari iriyanti 17



30



Bagikan



Download



@andradewihapsari • 2 h lalu (diedit)



Wah bagus sekali ini buat perkembangan sensorik dan motorik anak...bisa belajar sambil bermain 😊 dapat merangsang kemampuan imajinasi dan kreatifitas anak juga..selain itu banyak sekali manfaat dari sensory play ini looh...bisa melatih anak untuk lebih fokus 😊

Gambar 8. Tugas HKI ULTAJO CIWO

Disini sudah 75x tayang mendapatkan 30 like juga mendapatkan komentar yang positif dari pengunjung youtube.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penggunaan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) merupakan alat media belajar atau alat peraga edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dan dapat memperkenalkan mereka terhadap kebudayaan Wonogiri. Media pembelajaran yang dibingkai dalam bentuk permainan lebih efektif dan efisien dalam penggunaannya. Media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) diciptakan sebagai kontribusi peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini melalui media pembelajaran yang mudah digunakan dan juga sebagai wujud melestarikan kecintaan kearifan terhadap budaya lokal khususnya Wonogiri.

B. Saran

Dalam pengembangan media permainan edukatif ULTAJO CIWO (Ular Tangga Jumbo Cinta Wonogiri) ini, peneliti menyadari masih terdapat kelemahan dan juga kekurangan. Oleh sebab itu, kritik dan juga saran membangun peneliti harapkan dari semua pihak.