

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN SUDOKU  
BERGAMBAR SUBTEMA BINATANG BUAS PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

**oleh**

**Elza Dwi Novriza**

**NIM : 06141381621038**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2020**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN SUDOKU  
BERGAMBAR SUBTEMA BINATANG BUAS PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

oleh  
**Elza Dwi Novriza**  
**NIM: 06141381621038**  
**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Pembimbing 1,**



**Dr. Sri Sumarni, M.Pd**  
**NIP. 195901011986032001**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 2,**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**  
**NIP.195908151986092001**

**Ketua Jurusan,**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd**  
**NIP. 196006111987032001**

**Mengetahui:**

**Koordinator Program Studi,**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**  
**NIP. 195908151986092001**

**PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN SUDOKU  
BERGAMBAR SUBTEMA BINATANG BUAS PADA  
ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

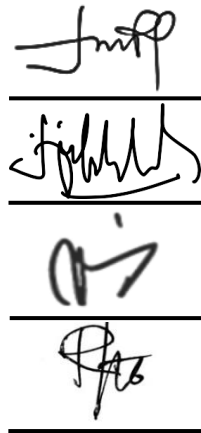
oleh  
**Elza Dwi Novriza**  
**NIM: 06141381621038**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Kamis  
Tanggal : 30 Juli 2020

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dr. Sri Sumarni, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Syafdaningsih, M.Pd
3. Anggota : Dra. Hasmalena, M.Pd
4. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd



**Palembang, 30 Juli 2020**  
**Mengetahui,**  
**Koordinator Program Studi,**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd**  
**NIP. 195908151986092001**

## **PERNYATAAN**

**Saya yang bertanda tangan dibawah ini :**

Nama : Elza Dwi Novriza

NIM : 06141381621038

Program Studi : PG-PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Sudoku Bergambar Subtema Binatang Buas Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2020

Yang membuat pernyataan,

Elza Dwi Novriza

NIM 06141381621038

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Alat Permainan Sudoku Bergambar Subtema Binatang Buas Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husain, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan, dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam mengurus administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada dosen PG-PAUD yaitu Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd dan Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd, anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juli 2020

Penulis,

Elza Dwi Novriza

## **PERSEMBAHAN SKRIPSI**

**Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan ridho-Nya dapat menyelesaikan skripsi serta tidak lupa sholawat serta salam dihaturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW. Dengan segenap ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:**

- ❖ Kedua orang tua tercinta, Ayah (Amaldi) dan Ibu (Hasna Dewi) yang selalu mendoakan dan memberi semangat.**
- ❖ Kakakku, Amalia Devita Sari yang turut mendoakan kelulusanku.**
- ❖ Dosen pembimbing ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.**
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., ibu Dra. Rukiyah. M.Pd., ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., ibu Febriyanti Utami, M.Pd**
- ❖ Terima kasih kepada sekolah, guru dan para staf di TK Matahari Palembang atas kerjasama selama kegiatan penelitian.**
- ❖ Staf karyawan FKIP, ibu Anggi Monita Sari, SE., M.Si**
- ❖ Sahabat tercinta Desmalia Sari Endah, Sri Wahyuni, Melya Sari Oktiansi, Faizatul Aimah, Muji Kurnia**
- ❖ Muhammad Ade Julian**
- ❖ Sahabat seperjuangan Ledi Diana, Hasti Yustina, Nadya Tasha Pradita**
- ❖ Teman-teman PG-PAUD angkatan 2016**
- ❖ Adik-adik PG-PAUD angkatan 2017, 2018, 2019**
- ❖ Almamater kebanggaanku**

## **MOTTO**

**“Hal terbaik dalam hidup selalu datang bersama dengan kesabaran”**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN SKRIPSI DAN MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Penelitian .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Hasil Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Hakikat Alat Permainan Edukatif.....	6
2.1.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif .....	6
2.1.2 Kriteria Alat Permainan Edukatif .....	6
2.1.3 Manfaat Alat Permainan Edukatif .....	8
2.2 Hakikat Sudoku .....	9
2.1.1 Pengertian Sudoku .....	9
2.1.2 Variasi Sudoku.....	9
2.1.2 Aturan Permainan Sudoku.....	10
2.3 Pengertian Bergambar .....	11
2.4 Subtema Binatang Buas.....	11
2.5 Hakikat Anak Kelompok B .....	12
2.5.1 Pengertian Anak Usia Dini.....	12

2.5.2 Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun.....	12
2.6 Penelitian Relevan .....	13
2.7 Hakikat Pengembangan .....	15
2.7.1 Pengertian Pengembangan .....	15
2.7.2 Model-model Penelitian Pengembangan .....	15
2.7.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessler.....	17
2.8 Kerangka Berpikir .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>20</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	20
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	20
3.2.1 Wawancara .....	20
3.2.2 <i>Walkthrough</i> .....	20
3.2.3 Observasi .....	22
3.3 Metode Analisis Data .....	24
3.3.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i> .....	24
3.3.2 Analisis Data Observasi.....	25
3.4 Prosedur Penelitian .....	26
3.4.1 Perencanaan .....	26
3.4.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak .....	26
3.4.2 Pengembangan.....	27
3.4.2.1 Pengembangan Desain Alat Permainan Sudoku .....	27
3.4.2.2 Produksi Prototipe.....	27
3.4.3 Evaluasi.....	27
3.4.3.1 <i>Self Evaluation</i> .....	27
3.4.3.2 <i>Expert Review</i> .....	28
3.4.3.3 <i>One to One Evaluation</i> .....	28
3.4.3.4 <i>Small Group Evaluation</i> .....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan.....	30
4.1.1.1 Analisis Data Kebutuhan.....	30



4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan .....	31
4.1.2.1 Membuat Desain Media .....	31
4.1.2.2 Produksi Prototipe .....	31
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi .....	31
4.1.3.1 Hasil <i>Self Evaluation</i> .....	32
4.1.3.2 Hasil <i>Expert Review</i> .....	32
4.1.3.4 Hasil <i>One to One Evaluation</i> .....	33
4.1.3.5 Hasil <i>Small Group Evaluation</i> .....	34
4.2 Pembahasan .....	35
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>42</b>
5.1 Simpulan .....	42
5.2 Keterbatasan Penelitian .....	43
5.3 Saran .....	43
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>44</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>48</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi.....	21
Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validitas Desain .....	22
Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan Sudoku Bergambar Subtema Binatang Buas .....	23
Tabel 4 Kategori Nilai Validitas Materi dan Media.....	24
Tabel 5 Kategori Tingkat Kevalidan Produk Permainan .....	24
Tabel 6 Kategori Tingkat Kepraktisan Terhadap Penggunaan Permainan Sudoku Bergambar Subtema Binatang Buas .....	25
Tabel 7 Nilai Kepraktisan Terhadap Permainan Sudoku Bergambar Subtema Binatang Buas pada Anak Kelompok B.....	26

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Desain <i>Evaluation Formative Tessmer</i> .....	17
Gambar 2 Kerangka Berpikir .....	19
Gambar 3 Pengembangan Alat Permainan Sudoku Bergambar Subtema Binatang Buas (Modifikasi dari Rowntree dan Tessmer) .....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Wawancara di TK Nusa Indah 1 Palembang .....	49
Lampiran 2 Lembar Wawancara di TK Matahari Palembang .....	50
Lampiran 3 Lembar Wawancara di TK Kartika II-I Palembang .....	51
Lampiran 4 Hasil Perbaikan Desain Tampilan Alat Permainan Sudoku .....	52
Lampiran 5 Lembar Validitas Materi Alat Permainan.....	53
Lampiran 6 Tabel Hasil Validitas Materi .....	56
Lampiran 7 Hasil Validitas Materi.....	57
Lampiran 8 Validitas Media Alat Permainan.....	58
Lampiran 9 Tabel Hasil Validitas Media Alat Permainan .....	61
Lampiran 10 Hasil Validitas Media Alat Permainan .....	62
Lampiran 11 Tabel Rekapitulasi Hasil Penilaian Validitas Materi dan Media.....	63
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validitas Materi dan Media.....	64
Lampiran 13 Rubrik Observasi Anak .....	65
Lampiran 14 Tabel Hasil <i>One to One</i> .....	66
Lampiran 15 Hasil Tahap <i>One to One</i> .....	67
Lampiran 16 Tabel Hasil <i>Small Group Evaluation</i> .....	68
Lampiran 17 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	69
Lampiran 18 Tabel Rekapitulasi Tahap <i>One to One</i> dan <i>Small Group</i> .....	70
Lampiran 19 Rekapitulasi hasil penilaian <i>one to one</i> dan <i>small group</i> .....	71
Lampiran 20 Foto Wawancara Analisis Kebutuhan .....	72
Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian.....	73
Lampiran 22 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi .....	74
Lampiran 23 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	76
Lampiran 24 Surat Izin Penelitian dari Dekan.....	77
Lampiran 25 Surat Selesai Penelitian .....	78
Lampiran 26 Usul Judul Skripsi.....	79
Lampiran 27 Kartu Bimbingan Skripsi.....	80

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak yang valid dan praktis. Model pengembangan menggunakan kombinasi model pengembangan Rowntree dan Tessmer. Model pengembangan Rowntree terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap analisis, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Evaluasi yang digunakan yaitu evaluasi formatif Tessmer, terdiri dari tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*. Hasil *expert review* diperoleh persentase rata-rata hasil penilaian dari alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas oleh ahli media dan ahli materi diperoleh persentase 95% dengan kategori sangat sangat valid. Hasil dari tahap *one-to-one evaluation* dan *small group evaluation* diperoleh persentase 93% dengan kategori sangat praktis. Keunggulan dari alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas yaitu dapat mendorong anak berpikir secara logis, mengenalkan binatang buas, mengajarkan anak memecahkan masalah, mudah digunakan oleh anak, menarik dan aman bagi anak. Dengan demikian, alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas dinyatakan valid dan praktis sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran tentang binatang buas.

***Kata-kata kunci:*** *Alat permainan sudoku bergambar, binatang buas*

## **ABSTRACT**

*This study aims to develop an appropriate and practical Sudoku game with wild animal pictures for group B children kindergarten. The development model used a combination of the Rowntree and Tessmer development models. The Rowntree development model consists of three stages, namely analysis, development, and the evaluation. It used Tessmer's formative evaluation which consists of self-evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. The result of the expert review showed an average percentage of the assessment result of developed Sudoku game by experts in the media and material development. The value reaches 95% with an extremely valid category. The results of the one-to-one evaluation and small group evaluation showed a percentage of 93% with a very practical category. Therefore, researchers really hope that this sudoku game tool is useful to help the learning process of children about wild animals. The advantages of Sudoku game tools illustrated by Wild animal subthemes can encourage children to think logically, introduce wild animals, teach children to solve problems, easy to use by children, attractive and safe for children. Therefore, Sudoku game with wild animal pictures is stated to be valid and practical so that it can be applied in learning about wild animals.*

**Keyword :** *Sudoku game with pictures, wild animal*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Bermain sering diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dunia anak adalah dunia bermain. Dengan bermain dapat merangsang minat dan aktivitas belajar anak dalam mengikuti kegiatan belajar, sekaligus anak bisa belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari. Bermain merupakan salah satu kebutuhan anak, banyak keuntungan yang didapatkan anak dengan bermain seperti melakukan koordinasi otot kasar dan halus, menggunakan kemampuan kognitif, mengembangkan kreatifitas, melatih kemampuan bahasa, dan sosial emosional anak. Untuk mendukung kegiatan bermain anak, guru membutuhkan media yang menarik dan memudahkan anak dalam proses belajar sambil bermain seperti alat permainan edukatif.

Alat permainan edukatif bagian yang tidak dapat terpisahkan dalam pembelajaran anak di PAUD, ketersediaan alat permainan tersebut menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan sehingga anak-anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal. Alat permainan edukatif merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak serta dapat memenuhi naluri bermainnya sehingga memberikan kesenangan pada anak. Menurut Rahayu, dkk (2019:29) alat permainan edukatif adalah permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar peserta didik agar mereka mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Salah satu alat permainan edukatif yang dapat mengembangkan kognitif anak serta memberikan pengalaman langsung pada anak yaitu alat permainan sudoku.

Menurut Nikoli yang dikutip Sopyan (2017: 73) mengungkapkan bahwa sudoku merupakan penyederhanaan kalimat bahasa jepang “*suuji wa dokushin ni kagiru*” yang berarti “terbatas hanya angka tunggal” sedangkan “*su*” berarti angka dan “*doku*” berarti tunggal. Permainan sudoku pertama kali muncul di majalah

Amerika, *Dell Puzzle Megazines* yang disebut *Number Places*. *Number Places* ini merupakan karya Howard Garns pada tahun 1979. Kemudian menjadi sudoku dengan nama *Su Doku* di Jepang pada tahun 1984. Tampilan permainan ini berbentuk persegi yang terdiri 9 kotak, dan masing-masing kotak terbagi lagi menjadi 9 sel. Jadi dalam setiap sudoku terdiri dari 81 sel. Tujuannya adalah untuk mengisi angka-angka dari 1 sampai 9 ke dalam sel-sel tanpa ada angka yang berulang dalam satu baris, kolom, atau kotak. Kemudian diperjelas oleh Utama (2016: 29) *Su Doku* ini dibagi menjadi 9 sebagai angka awal. Angka-angka awal ini digunakan sebagai pembatas, sehingga pengguna hanya melanjutkan dengan mengisi angka hingga seluruh sel-sel terisi penuh dengan angka 1 sampai dengan 9.

Permainan sudoku yang sebelumnya yaitu berupa angka sedangkan yang peneliti kembangkan yaitu alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas, alasan peneliti mengembangkan permainan sudoku bergambar subtema binatang buas yaitu karena untuk mengenalkan binatang buas yang masih banyak belum diketahui oleh anak, yang diantaranya adalah kuda nil, badak, gorila dan hiu, mengajarkan anak dalam memecahkan masalah, mendorong anak berpikir logis sehingga dapat mengembangkan kognitif anak, perkembangan kognitif harus mendapat stimulasi agar dapat berkembang secara optimal. Menurut Halilah, Nur, dkk (2018:143) Perkembangan kognitif adalah kemampuan anak dalam menggunakan pikiran terkait dengan pengetahuan serta dalam bentuk aplikasi terhadap lingkungan. Anak-anak mengembangkan kemampuan kognitif melalui pengalaman langsung di lingkungan fisik. Praktik langsung inilah yang menjadi dasar otak berpikir. Jadi untuk merangsang anak berpikir yaitu dapat dilakukan melalui alat permainan sudoku.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di tiga tempat TK yaitu TK Nusa Indah I, TK Matahari dan TK Kartika II-I. Di TK Nusa Indah I Palembang pada hari Sabtu, 12 oktober 2019 peneliti mewawancarai Ibu Rusmiaty selaku guru kelompok B bahwa permainan yang digunakan untuk mengenalkan binatang buas yaitu menggunakan permainan tebak gambar dan media gambar, sedangkan permainan lainnya ada permainan lego, plastisin, *puzzle*, balok-balok kayu dan maze. Ibu Rusmiaty mengatakan bahwa respon anak-anak saat menggunakan alat permainan



yang ada di TK Nusa Indah I yaitu sangat senang dan asik sehingga anak berlama lama dalam bermain, tetapi di TK Nusa Indah I masih kurang tersedianya alat permainan khusus binatang buas, maka peneliti menawarkan alat permainan sudoku bergambar dan Ibu Rusmiaty merespon positif bahwa alat permainan sudoku sangat dibutuhkan. Adapun saran yang diberikan ibu Rusmiaty yaitu untuk memilih subtema binatang buas yang berkaki empat karena binatang buas dapat menarik perhatian anak dan belum banyak permainan yang menggunakan subtema binatang buas.

Selanjutnya untuk melengkapi data, peneliti mewawancarai guru dan mengamati proses pembelajaran yang ada di TK Matahari Palembang pada hari rabu, 16 oktober 2019 peneliti mewawancarai Ibu Andhika Apriliani selaku guru kelompok B, bahwa alat permainan yang ada di TK yaitu alat permainan pengenalan profesi kerja, main masak-masakan, pengenalan ukuran besar dan kecil. Di TK matahari biasanya untuk mengenalkan binatang menggunakan buku cerita dan miniatur binatang sehingga peneliti menawarkan alat permainan sudoku bergambar dan ibu Andhika mengatakan bahwa alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas dibutuhkan.

Kemudian dilakukan wawancara di TK Kartika II-I pada hari rabu, 16 Oktober 2019 peneliti menemukan alat permainan peraga sholat, puzzle dan balok. Terlihat bahwa alat permainan sudah jarang dimainkan oleh anak karena anak sudah bosan, untuk itu peneliti menawarkan alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas dan Ibu Evi mengatakan bahwa alat permainan sudoku bergambar dibutuhkan di TK Kartika II-I karena dapat membantu mengenalkan binatang buas pada pembelajaran anak.

Berdasarkan hasil wawancara di atas, guru sangat membutuhkan alat permainan sudoku. Berhubungan dengan penelitian yang dilakukan Guven, dkk. (2020) dengan judul "*Comparision of Sudoku Solving Skills of Preschool Children Enrolled in the Montessori and the National Education Programs*" (Perbandingan Keterampilan Pemecahan Sudoku Anak-Anak Prasekolah Dalam Pendekatan Montessori Dan Program Pendidikan Nasional).

*Children's sudoku skills were more developed with an increase in education level of either parent. Children who had been in preschool for longer had higher sudoku scores. A previous experience of playing sudoku did not impact sudoku scores. Sudoku skills of children who were educated according to the Montessori program were more developed compared to those of children educated according to Ministry of National Education program.*

Penelitian ini menganalisis keterampilan memecahkan sudoku anak-anak prasekolah dan untuk memastikan apakah ada perbedaan antara anak-anak yang dididik menurut program pendidikan prasekolah dan Kementerian Pendidikan dan pendekatan Montessori. Dan didapatkan hasil bahwa keterampilan sudoku anak-anak lebih berkembang dan memiliki skor sudoku yang lebih tinggi. Pengalaman bermain sudoku yang dididik dengan program Montessori lebih berkembang dibandingkan dengan anak-anak yang dididik program Departemen Pendidikan Nasional. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian dengan judul pengembangan alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas pada anak kelompok B di taman kanak-kanak.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan dengan pengembangan alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas, jadi permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas pada anak kelompok B yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas pada anak kelompok B yang praktis ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengembangkan alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas pada anak kelompok B yang valid
2. Mengembangkan alat permainan sudoku bergambar subtema binatang buas pada anak kelompok B yang praktis

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Anak usia dini
  - (a) Anak dapat menggunakan media permainan ini untuk lebih mudah memahami pembelajaran subtema binatang buas.
  - (b) Menarik perhatian dan minat untuk memotivasi anak untuk senang belajar
2. Guru, dari hasil penelitian yang dilakukan dapat memberikan informasi dan wawasan kepada guru sehingga dapat mempermudah dan membantu dalam penyampaian materi kepada peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
3. Sekolah, dapat menambah variasi pembelajaran dengan menggunakan alat permainan sudoku bergambar.
4. Peneliti selanjutnya, memberikan informasi yang bermanfaat dan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian yang sejenis.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amri, I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Web untuk Mata Kuliah Pendahuluan Fisika Inti. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 1(2): 29.
- Alfriani, A., & Hutabari, Z. (2017). Kepraktisan dan Kevalidan Media Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*. 1(1): 12-23
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariyanti., Muslimin, Z. I. (2015). Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelas 2 di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*. 1 (10): 62.
- Baek, Y., Kim, B., Yun, S., & Cheong, D. (2008). *Effect of Two Types Puzzles on Students' Logical Thinking*. Korea National University of Education, South Korea. Departement of Instructional Technology, University of Virginis, USA. (19)
- Brotowidjoyo, M. D. 2016. *Zoologi Dasar*. Jakarta: Erlangga
- Buga, N. (2009). *Lets Do Sudoku*. Amerika: iUniverse.
- Cahyati, N., Syafdaningsih., Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(2): 166.
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercertia. *Elementary School Education Journal*. 1 (2): 47.
- Fadlillah. (2017). *Bermain dan Alat Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Guven, Y., Gultekin, C., & Dedeoglu, A. B. (2020). *Comparsion of Sudoku Solving Skills of Preschool Children Enrolled in the Montessori and the National Education Programs*. *Journal of Education and Training Of Studies*. 8 (3): 32.
- Habibi, W. N. (2017). *Statistika Pendidikan*. Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press.

- Halilah, N., Kusuma, F. H. D., & Widiani, E. (2018). Perbedaan Perkembangan Kognitif Anak Usia PraSekolah (3-6 Tahun) Pada Tipe Nuclear Family dan Extended Family. *Nursing News*. 3(3): 435.
- Handayani, A. M., Eka, N. L. P., & Maemunah, N. (2017). Hubungan Pengetahuan Ibu tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dengan Perkembangan Anak Usia Toddler di Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Malang. *Nursing News*. 2(2): 99.
- Herimanto. (2017). Implementasi Algoritma Runut Balik (*Backtracking*) dalam Penyelesaian Permainan Puzzle Sudoku Berbasis Android. *Skripsi*. Medan: Universitas Sumatera Utara
- Lee, W. M. (2006). *Programming Sudoku*. New York: Springer.
- Masnipal. (2018). *Menjadi Guru PAUD Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar, N. (2018). Penggunaan Alat Permainan Edukatif dalam Menstimulasi Perkembangan Fisik-Motorik Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi PGRA*. 2 (4): 129.
- Mursid. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mushlih, A. (2018). *Analisis Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini Mengungkapkan Isu isu Menarik Seputar AUD*. Yogyakarta: Mangka Bumi.
- Mustofin, M. Penerapan Algoritma Backtracking dan Multiplicative CRNG untuk Membangkitkan dan Menyelesaikan Permainan Sudoku Hijaiyah. *Skripsi*. Malang: Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim.
- Nurlaili. (2018). Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*. 1 (2): 238.
- Panjaitan, R. I. (2014). *Evaluasi Pembelajaran SD Berdasarkan Kurikulum 2013*. Sumedang: Upi Sumedang Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Prawiradilaga, D. S. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Prastowo, A. (2018). *Sumber Belajar dan Pusat Sumber Belajar Teori dan Aplikasinya di Sekolah/ Madrasah*. Depok: PRENAMEDIA GROUP
- Putri, I. M. & Antasari, W. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Rahayu, M. A. N., Lestari, P. I., & Cahaya, I, M, E. (2019). Implementasi Alat Permainan Edukatif Pohon Angka dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan. *Jurnal Media Edukasi*. 1(3): 29.
- Safmawati, E. Y. (2015). Penerapan Kegiatan Bermain Sudoku Fantasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Dharmawanita Pamotan 1 Kecamatan Dampit Kabupaten Malang. *Jurnal Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah UM*. 2(1): 1.
- Sartono, B. (2016). Penggunaan Algoritma Simulated Annealing untuk Menyelesaikan Teka-Teki Binary dan Sudoku. *Jurnal Forum Statistika dan Komputasi*. 2 (16): 1
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: PT. Karisma Putra Utama.
- Sopyan, D. I. (2017). *Utak Atik Otak TTS dan Sudoku*. Jakarta: Puspa Swara
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: ALFABETA.
- Supiyah. (2015). Pengembangan Permainan Sudoku Pada Pembelajaran Kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan VII Pasion Lekok Pasuruan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UM*. 5(2): 1.
- Supriana, I. W. (2018). Analisis Pemecahan Solusi Permainan Sudoku Menggunakan Algoritma Genetika. *Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi*.2(8): 75.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sutarti, T. & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Tengah, K. A. (2011). *Using Simplified of Sudoku to Promote and Improve Pattern Discovery Skills Among School Children. Jurnal of Mathematics Education at Teachers College*. 2: 53.
- Tyas, R. (2016). *Kamus Genggan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: HUTAMEDIA
- Utama, F., Kridalaksana, A. H., & Astuti, I. F. (2016). Implementasi *Backtracking Alghorithm* untuk Penyelesaian Permainan Su Doku Pola 9x9. *Jurnal Informatika Mulawarman*. 1(11): 29.
- Wardani, A. L. (2015). Penerapan Kecerdasan Kelompok Untuk Penyelesaian Teka-teki Sudoku dengan Metode *Particle Swarm Optimization*. *Jurnal Dinamika Indonesia*. 1(5): 2.
- Winarni, E.W. (2018). *Teori Dan Praktik Penilaian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK Research And Development (R&D))*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusri. (2016). *Ilmu Pragmatic dalam Perspektif Kesopanan Berbahasa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yusuf, A. & Hendra. (2016). Penyelesaian Puzzle Sudoku Menggunakan Algoritma Brute Force dan Backtracking. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*. 2 (x): 204.
- Zaman, B. & Hermawan, A. H. (2017). *Media & Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.