

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN DAN ALAT
PERMAINAN BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* UNTUK
ANAK USIA (2-4) TAHUN**

SKRIPSI

OLEH

NOVITRIA WULANDA SARI

06141281520057

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2019

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN DAN ALAT
PERMAINAN BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* UNTUK
ANAK USIA (2-4) TAHUN**

SKRIPSI

oleh

NOVITRIA WULANDA SARI

06141281520057

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Mengesahkan:

Pembimbing 1



Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D

NIP. 196210271988082001

Pembimbing 2,



Dra. Hasmalena, M.Pd

NIP. 195905261984032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



Dr. Azizah Husin, M.Pd

NIP. 196006111987032001

Ketua Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP. 195908151986092001

**PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN DAN ALAT
PERMAINAN BERBASIS *SCIENTIFIC APPROACH* UNTUK
ANAK USIA (2-4) TAHUN**

SKRIPSI

oleh

NOVITRIA WULANDA SARI

06141281520057

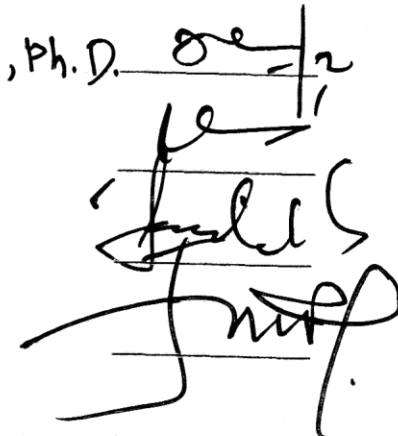
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Mei 2019

1. Ketua : Dra. Yetty Rahelly, M.Pd , Ph. D.
2. Sekretaris : Dra. Hasmalena, M.Pd
3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd
4. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd



Palembang, 21 Mei 2019

Mengetahui,

Koordinator PG-PAUD



Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP.195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Novitria Wulanda Sari

NIM : 06141281520057

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyataka dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Panduan Bermain Dan Alat Permainan Berbasis *Scientific Approach* Untuk Anak Usia (2-4) Tahun” 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 11 tahun 2010 tentang Pencegahan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian 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 pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 21 Mei 2019

Yang membuat pernyataan,



Novitria Wulanda Sari

NIM.06141281520057

PRAKATA

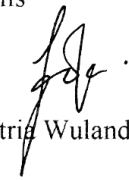
Skripsi dengan judul “Pengembangan Buku Panduan Bermain Dan Alat Permainan Berbasis *Scientific Approach* Untuk Anak Usia (2-4) Tahun” yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi, peneliti mendapat bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada Dra.Yetty Rahelly,M.Pd.,Ph.D dan Dra.Hasmalena, M.Pd sebagai pembimbing, atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada Prof Soefendi,M.A.,Ph.D selaku dekan FKIP UNSRI, ketua jurusan Dra.Azizah Husin,M.Pd, Dra. Syafdaningsih,M.Pd selaku Koordinator PG-PAUD yang telah memberi kemudahan dalam administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terimakasih juga ditunjukkan kepada Dra. Syafdaningsih,M.Pd, Dr.Sri Sumarni,M.Pd, selaku penguji yang telah memberikan sejumlah saran pada skripsi ini. lebih lanjut peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Anggi Monita Sari,S.E selaku Admin PAUD yang telah memberikan bantuan kepada peneliti selama mengikuti pendidikan. Serta ucapan terima kasih kepada KB/ TK Matahari Palembang selaku tempat penelitian yang telah banyak membantu .

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, 21 Maret 2019

Penulis


Novitria Wulanda Sari

PERSEMBAHAN SKRIPSI

- ❖ Allah S.W.T
- ❖ Kedua orangtuaku Ayah (Kamiludin) dan Ibu (Amalia Sartika)
- ❖ Adik-Adikku Tersayang Alia Indah Hayati, Septria Nurhidayah, dan Chalissa Putri Kamalia
- ❖ Kepada dosen pembimbing ibu Dra. Yetty Rahelly,M.Pd.,Ph.d dan Dra.Hasmalena,M.Pd
- ❖ Kepada pembimbing akademik ibu Dr. Sri Sumarni,M.Pd.
- ❖ Kepada segenap dosen PG PAUD UNSRI Dra. Syafdaningsih,M.Pd, Dra Rukiyah,M.Pd, Mahyumi,M.Pd, Taruni Suningsih,M.Pd
- ❖ Tazakka Tri Mulyani, Melia Rahmawati, Umiyati,S.Pd, Isytania, Septi Vita Sari
- ❖ Sahabatku Anissa Sabrila E, Fatimah N.M, Anissa Nurmalia S.
- ❖ Sahabat ECE 2015
- ❖ Adik Tingkat 2016,2017,2018
- ❖ Almamater kuning yang kubanggakan

Motto :

“Telur hari ini lebih baik daripada ayam esok pagi”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
PERSEMBAHAN SKRIPSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Penelitian Pengembangan.....	9
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	9
2.1.2 Model Penelitian Pengembangan	12
2.1.2 Prosedur Uji Coba Dick <i>and</i> Carey.....	15
2.2 Hakikat Buku Panduan	16
2.2.1 Pengertian Buku Panduan	16
2.2.2 Karakteristik Buku Panduan	17
2.2.3 Syarat Buku Panduan	19
2.2.4 Tujuan dan Fungsi Buku Panduan	20
2.2.5 Unsur-Unsur Buku Panduan	21
2.3 Hakikat Bermain	22
2.3.1 Pengertian Bermain.....	22

2.3.2 Jenis-Jenis Bermain.....	23
2.3.3 Karakteristik Bermain Anak Usia (2-4) Tahun.....	25
2.3.4 Tahapan Bermain	26
2.4 Hakikat Alat Permainan.....	27
2.4.1 Pengertian Alat Permainan.....	27
2.4.2 Karakteristik Alat Permainan.....	28
2.4.3 Prinsip Alat Permainan	29
2.5 Hakikat <i>Scientific Approach</i>	31
2.5.1 Pengertian <i>Scientific Approach</i>	31
2.5.2 Langkah-Langkah <i>Scientific Approach</i>	32
2.6 Penelitian Relevan	33
2.7 Kerangka Berfikir	36
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	38
3.1.1 Jenis Penelitian.....	38
3.1.2 Jenis Data	38
3.1.3 Prosedur Penelitian.....	38
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	42
3.3 Metode Analisis Data.....	48
3.4 Metode Intrepestasi	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	53
4.2 Pembahasan.....	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

1. Kisi-Kisi Instrumen Validitas Materi.....	39
2. Kisi-Kisi Validitas Media	40
3. Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Produk.....	41
4. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Guru.....	43
5. Kisi-Kisi Instrumen Observasi Anak	43
6. Kategori Skor Kevalidan Validitas Materi dan Media.....	46
7. Kategori Tingkat Kevalidan Validitas Materi dan Media.....	46
8. Kategori Kepraktisan Lembar Angket Guru	47
9. Kategori Tingkat Kepraktisan Angket Guru	47
10. Kategori Tingkat Kepraktisan observasi Guru dan Anak	48
11. Hasil Lembar Cheklist Data Validitas Materi.....	56
12. Hasil Lembar Cheklist Data Validitas Media	57
13. Rekapitulasi Lembar Cheklist Data Validitas Materi dan Media	58
14. Hasil Lembar Observasi Guru Tahap <i>One To One</i>	60
15. Hasil Lembar Observasi Peserta Didik	61
16. Hasil Lembar Observasi Guru Tahap <i>Small Group</i>	62
17. Hasil Lembar Observasi Peserta didik	63
18. Hasil Lembar Angket Guru	64
19. Rekapitulasi Lembar Observasi	65
20. Rekapitulasi Presentasi Kepraktisan Produk.....	66

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Model Pengembangan Dick and Carey.....	13
Bagan 2.2 Kerangka Berfikir	37
Bagan 3.1 Penyesuaian Model Posedural Dick and Carey	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara.....	84
Lampiran 1.1 Wawancara KB Izzuddin.....	85
Lampiran 1.2 Wawancara TPA Izzuddin.....	87
Lampiran 1.3 Wawancara KB Negeri Pembina 1 Palembang.....	89
Lampiran 2 Analisis Produk	91
Lampiran 3 Lembar Validitas	92
Lampiran 3.1 Validitas Materi	92
Lampiran 3.2 Validitas Media.....	95
Lampiran 4 Hasil Ujicoba	98
Lampiran 4.1 Lembar Checklist Observasi Guru.....	98
Lampiran 4.1.1 Ujicoba <i>One-to-One</i> Lembar Checklist Observasi Guru...98	
Lampiran 4.1.2 Ujicoba <i>Small Group</i> Lembar Checklist Observasi Guru..99	
Lampiran 4.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Checklist Observasi Anak	101
Lampiran 4.1.1 Ujicoba <i>One-to-One</i> Lembar Checklist Observasi Anak.102	
Lampiran 4.1.2 Uji <i>Small Group</i> Lembar Checklist Observasi Anak.....103	
Lampiran 4.3 Lembar Angket Guru	104
Lampiran 5 Saran dan Perbaikan Validator	109
Lampiran 5.1 Saran dan Perbaikan Validator Materi.....	109
Lampiran 5.1 Saran dan Perbaikan Validator Media.....	110
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	111
Lampiran 7.1 Ujicoba <i>One-to-One</i>	111
Lampiran 7.2 Ujicoba <i>Small Group</i>	112
Lampiran 7 Pengolahan Data	113
Lampiran 8 Usul Judul Penelitian	119
Lampiran 9 Izin Penelitian.....	120
Lampiran 10 Surat Telah Melakukan Penelitian	121
Lampiran 10 Kartu Bimbingan	122
Lampiran 11 SK Pembimbing	130
Lampiran 11 SK Artikel.....	1

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk buku panduan bermain dan alat permainan berbasis *scientific approach* untuk anak usia (2-4) tahun yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan Dick *and* Carey dengan delapan tahap penelitian yaitu analisis kebutuhan, perumusan tujuan, penyusunan instrumen, penulisan materi dan media, penulisan naskah, validasi dan ujicoba, revisi, dan produksi produk. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode *checklist*, angket, dan observasi. Analisis data validitas, didapatkan hasil keseluruhan rata-rata persentase 87% dengan kategori sangat valid mencakup pada validitas isi, validitas media, dan validitas bahasa. Artinya produk sudah tepat isi dengan kurikulum mencakup pada kesesuaian materi dengan indikator, STPPA (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak), dan tahapan *scientific Approach*. Kemudian pada validitas konstruk mencakup pada bahan kajian yang selaras dengan tujuan instruksional, dan validitas bahasa mencakup pada kualitas bahasa dan tulisan yang digunakan. Tahap selanjutnya dilakukan ujicoba *one-to-one* dan *small group* didapatkan hasil keseluruhan rata-rata persentase 90% dengan kategori sangat praktis. Artinya buku panduan mudah dilaksanakan, diterima dengan baik, bermakna, mudah di skor, dan ekonomis. Pada permainan plastisin anak dapat mengembangkan motorik halus meremas dan membentuk, serta mengembangkan aspek seni dengan menghasilkan karya dari plastisin. Untuk mencapai kesempurnaan valid dan praktis masih ditemukan kekurangan sebesar 13% dalam validitas karena *effect* gambar belum sesuai dan konsisten, sedangkan 10% dalam ujicoba praktis karena guru masih banyak berperan serta mengerjakan tugas anak, menyebabkan kemandirian anak menjadi terbatas. Saran bagi peneliti selanjutnya meneruskan penelitian buku panduan ke tahap *field tryout* dan ujicoba sumatif.

Kata kunci : *Pengembangan Buku Panduan, Bermain, Scientific Approach*

ABSTRACT

The research aims to produce a guide book and a play-based scientific approach plaything for children (2-4) in a valid and practical. This study uses a model of development research Dick and Carey with eight stages of the research is the analysis of needs, formulation of objectives, drafting instruments, writing materials and media, script writing, validation and testing, revision, and production. Collecting data in this study using the checklist, questionnaires, and observation. The validity of the data analysis, showed the overall average percentage of 87% with a very valid category covers the content validity, the validity of the media, and the validity of the language. This means that the right product is content with the curriculum covers the suitability of the material with the indicator, STPPA (Achievement Level Standards Child Development), and scientific stages Approach. Then in the construct validity covers the study materials are aligned with the instructional goals, and the validity of the language covers on the quality of language and writing used. The next stage of the tests one-to-one and small group showed an average overall percentage of 90% with a very practical category. That is easy to implement a guide book, was well received, meaningful, easy to score, and economical. In the game plastisinku children develop fine motor kneading and shaping, as well as to develop aspects of producing works of art with plasticine. To achieve valid and practical perfection still found a shortfall of 13% in validity because the image effect is not appropriate and consistent, while 10% in the practical test because teachers are still many children participate task, causing the child to be limited independence. Suggestions for further research continues to research a guidebook to field tryout phase and summative testing.

Keywords : *Development Handbook, Playing, Scientific Approach*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sejak dahulu hingga masa ini bermain menjadi salah-satu kegiatan yang dilakukan anak-anak hingga orang dewasa. Setiap individu menyukai bermain, tentu dengan tingkatan tersendiri. Untuk melihat kegiatan bermain anak peneliti melakukan wawancara dan observasi awal di KB Izzuddin, TPA Izzuddin, dan KB Negeri Pembina 1 Palembang. Melihat dari hasil observasi, peneliti mendapati anak-anak bermain dengan minimnya arahan yang di berikan oleh guru. Menurut Ardiyanto (2017) arahan guru sangat diperlukan dalam pengoptimalan tumbuh-kembang anak melalui bermain. Dari keenam aspek perkembangan yakni aspek norma, agama dan moral, sosial, kognitif, motorik, bahasa dan seni berkembang sangat pesat pada masa-masa awal kehidupan.

Penelitian yang dilakukan Wahyuni, dkk (2017) didapatkan bahwa perkembangan kecerdasan anak pada awal usia (2-4) tahun mencapai perkembangan optimal \pm 50% dan usia (4-8) tahun mencapai 80%. Pengoptimalan ini dapat dilakukan dengan sarana bermain. Karena dari observasi yang didapat anak-anak bermain dengan semangat dan tiada henti. Dari awal memasuki kawasan Kelompok Bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA) anak selalu aktif berlari, melompat, memanjat, menyusun, dan melempar benda yang ada di sekitar anak.

Kegiatan anak yang tiada henti dikarenakan masa awal kehidupan anak memiliki tenaga berlebih yang harus disalurkan. Seperti dikemukakan oleh Schiller dan Spencer dikutip oleh Fadlillah (2017:28) bahwa alasan anak bermain dikarenakan ada surplus (kelebihan) energi. Kelebihan tenaga yang dimiliki anak akan mendorong anak kepada hal negatif apabila tidak disalurkan. Imam Al-Ghazali berpendapat larangan bermain yang diterapkan bagi anak baik

secara sikap atau lisan akan berpengaruh buruk bagi perkembangan kecerdasan anak, merusak ritme hidup anak, dan mematikan hati anak. Menjadikan bermain sebagai sarana anak dalam belajar akan membawa kesenangan tersendiri bagi diri anak.

Melalui kegiatan observasi peneliti melihat sebagian besar anak akan terarah ketika guru memberikan alat permainan yang sederhana dan disukai anak. Seperti puzzle dan krayon, namun alat permainan yang ada belum dapat dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Anak mudah bosan ketika diajak bermain dengan permainan yang diulang terus-menerus setiap harinya. Ketika anak didekati anak yang sebelumnya menyusun puzzle dengan rapi sesuai tempatnya berbalik menghamburkan kepingan puzzle setelah mengulang permainan yang sama lebih dari empat kali. Maka dari itu, alangkah baiknya jika guru dapat membuat alat permainan dengan beragam variasi dari lingkungan sekitar dan dapat mengkombinasikan dengan alat permainan yang telah ada.

Selanjutnya, peneliti mengamati hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di setiap lembaga. Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelompok Bermain Izzuddin dengan rata-rata usia 2,5 s/d 4 tahun pada tanggal 19 September 2018. Diperoleh jumlah permainan yang dimiliki untuk bermain adalah balok, bola, dan puzzle. Guru kesulitan menerapkan permainan yang lainnya karena anak sulit diajak bekerjasama dan berkonsentrasi. Bahkan beberapa anak tidak mau mengikuti ajakan dan kegiatan yang guru lakukan. Guru menyayangkan *scientific approach* yang merupakan penerapan pembelajaran dari kurikulum 2013 belum dapat diterapkan secara optimal. Guru mengatakan bahwa,

“belum ada buku pedoman bermain dan alat permainan anak, sehingga kami hanya mencari permainan melalui situs-situs di internet atau mengulang permainan sebelumnya secara terus-menerus. kami berharap kedepannya ada buku pedoman yang dilengkapi dengan pendekatan saintifik yang dapat mempermudah guru dalam mengajar”.

Observasi selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan guru tempat penitipan anak Izzuddin. Anak di TPA ini memiliki usia antara 2,5 hingga 6 tahun. Aktivitas anak keseharian dihabiskan dengan bermain, menonton, ibadah, dan istirahat. Permainan yang dilakukan terlampau sederhana meliputi permainan tepuk, bernyanyi, dan bermain tanpa alat lainnya. Buku acuan dan pedoman bermain dan alat permainan belum dimiliki oleh guru sehingga menjadikan kegiatan anak kurang bermakna. Guru mengatakan “kami menerima dengan senang buku panduan yang hendak peneliti rancang. Guru berharap peneliti menuliskan beberapa permainan yang menyenangkan sesuai kurikulum yang realisasikan pemerintah”.

Selanjutnya pada tanggal 20 september 2018 peneliti melakukan penelitian di kelompok bermain Negeri Pembina 1 Palembang. Pada kegiatan bermain anak, sesungguhnya guru sangat ingin menerapkan kegiatan bermain yang sesuai dengan rentang usia anak di kelompok tersebut. Kendala didapati oleh guru, dikarenakan sebagian dari wali murid dan orangtua menginginkan anak belajar melalui buku dan meminimalkan kegiatan bermain ketika di dalam kelas. Sehingga mau tidak mau guru harus mengikuti keinginan orangtua. Guru berharap orangtua dapat lebih terbuka lagi wawasannya mengenai prinsip bermain sembari belajar yang diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Dalam kegiatan bermain sejauh ini guru telah banyak mengajak anak bermain bola, balok, boneka jari, dan puzzle. Dalam penerapan kegiatan pembelajaran guru menyayangkan belum ada buku yang dapat menjadi acuan untuk menambah wawasan mengenai bermain khususnya pada kelompok bermain. Sehingga, beliau sangat antusias ketika saya berkata “saya hendak merancang buku panduan bermain dan alat permainan untuk usia 2-4 tahun”. Guru menambahkan sebaiknya buku disesuaikan dengan kurikulum 2013.

Dari uraian observasi di atas, disimpulkan bahwa lembaga memiliki kesamaan permasalahan. Dilihat dari belum ada buku panduan/ buku acuan bermain dan permainan, sehingga peneliti mendapat respon yang sangat baik dan merasa perlu mengembangkan buku panduan bermain dan alat

permainan sesuai dengan karakter usia anak . Selain ketiadaan buku dari pengamatan peneliti sebagian besar guru belum maksimal menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 di kelas mereka. Beberapa guru mengatakan karena mereka kurang memahami, dan beberapa kendala lainnya.

Dikemukakan Prastowo (2015:169) Buku panduan merupakan buku pedoman/acuan yang digunakan di sekolah/lembaga pendidikan untuk meningkatkan suatu pembelajaran. Keberadaan buku panduan menjadi penting seiring berjalannya waktu dan ilmu pengetahuan yang berkembang. Namun dari beberapa lembaga PAUD khusus Kelompok Bermain (KB) dan Taman Penitipan Anak (TPA) yang dilakukan wawancara dan observasi peneliti belum ditemukan adanya buku panduan bermain dan alat permainan berbasis *scientific approach* yang sesuai dengan karakter usia anak.

Adapun buku panduan yang ditemukan adalah buku panduan untu permainan anak di Taman Kanak-Kanak yang tidak di susun sesuai karakter usia anak. Buku tersebut telah memaparkan lagkah-langkah permainan namun belum membantu guru dalam menerapkan *scientific approach* yang direalisasikan pada kurikulum 2013. Buku tersebut tidak menjabarkan keenam aspek perkembangan secara menyeluruh, sehingga masih memfokuskan guru kepada salah-satu aspek perkembangan saja.

Penerapan pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam permainan anak akan menjadi pilihan yang baik untuk mengembangkan berbagai potensi dan memenuhi rasa keingintahuan anak, karena pendekatan ilmiah (*scientific approach*) mengajak anak mengeksplere lebih dalam lingkungan sekitar sehingga dapat menjawab rasa ingin tahu anak.

Scientific approach memiliki lima tahapan diantaranya ialah melihat/mengamati, menanya, mencari informasi, menalar, dan mengkomunikasikan, merupakan sebuah pendekatan pembelajaran alamiah. Pendekatan ini berfokus pada anak sebagai pemeran aktif pencapai tujuan belajar. Pada pendekatan ini anak diminta agar mencari dan memahami lebih

detail keadaan lingkungan disekitarnya. Guru sebagai fasilitator dan pembimbing hanya membantu anak untuk mendapatkan pengetahuan dan pemahaman yang lebih rinci yang ingin anak tahu. Peran guru tidak mendominasi peran anak sehingga kemandirian anak akan terlihat dalam belajar agar anak mendapatkan pengalaman baru yang lebih bermakna. Maka dari itu pendekatan ilmiah (*scientific approach*) menjadi salah-satu pendekatan yang direalisasikan pemerintah dalam kurikulum 2013, sehingga sangat baik diterapkan pada kegiatan bermain dan belajar anak.

Penelitian sebelumnya seperti yang telah dilakukan oleh Izzatty, dkk (2017) dengan judul “pengembangan buku panduan program pembelajaran keterampilan sosial bagi guru PAUD” oleh Izatty, dkk. Didapatkan bahwasanya penggunaan buku panduan dapat meningkatkan rata-rata skor keterampilan sosial anak TK pada ketiga aspek keterampilan sosial dengan signifikan, yaitu pada aspek empati, afiliasi dan resolusi konflik, dan pengembangan kebiasaan positif.

Penelitian lainnya dilakukan Santoso (2018) dengan judul “penerapan konsep edutaimen dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini (PAUD)”. Penelitian ini mendapatkan kesimpulan bahwasanya bermain untuk anak usia dini adalah kegiatan yang memiliki arti penting bagi pertumbuhan anak, karena bermain secara langsung memberi pengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini di taman kanak-kanak serta di keluarga berencana, TPA (Taman Penitipan Anak) dan SPS (Satuan PAUD Sejenis) lebih berorientasi pada pendekatan pembelajaran melalui permainan. *Edutainment* sebagai proses pembelajaran yang dirancang dengan menggabungkan konten pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan, menarik, kreatif, dan inovatif adalah konsep pembelajaran *edutainment*, karena konsep dasar *edutainment* adalah upaya mewujudkan pembelajaran dalam suasana yang kondusif, nyaman, dan menyenangkan.

Selain itu penelitian lain yang dilakukan Sriningsih, dkk (2018) dengan judul “pengaruh pendekatan saintifik terhadap kemampuan berfikir logis pada PAUD kelompok B Kesuma Asri, Denpasar”, disimpulkan bahwasanya kemampuan berfikir logis merupakan berpikir menggunakan logika, rasional, masuk akal, dan dapat diterima oleh akal sehat. Sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 51 anak. Pada kelompok eksperimen dibelajarkan dengan pendekatan saintifik sedangkan pada kelompok kontrol dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh rata-rata kemampuan anak berfikir logis lebih tinggi ketiga melalui pembelajaran saintifik dibanding dengan anak yang melalui pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan saintifik dapat berpengaruh terhadap kemampuan berfikir logis pada anak kelompok B PAUD Kumara Asri Denpasar Selatan Tahun Pelajaran 2017/2018.

Dari uraian di atas maka peneliti ingin mengembangkan penelitian lebih lanjut dengan judul “pengembangan buku panduan bermain dan alat permainan berbasis *scientific approach* untuk anak usia (2-4) tahun”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan buku panduan bermain dan alat permainan berbasis *scientific approach* untuk anak usia (2-4) tahun yang teruji validitasnya ?
2. Bagaimana mengembangkan buku panduan bermain dan alat permainan berbasis *scientific approach* untuk anak usia (2-4) tahun yang teruji kepraktisannya ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dikembangkan peneliti yaitu:

1. Mengembangkan produk buku panduan bermain dan alat permainan berbasis *scientific approach* untuk anak usia (2-4) tahun yang teruji validitasnya.
2. Mengembangkan produk buku panduan bermain dan alat permainan berbasis *scientific approach* untuk anak usia (2-4) tahun yang teruji kepraktisannya.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Anak

Manfaat dari penelitian ini bagi anak adalah guna dapat mengembangkan keenam aspek perkembangan secara optimal melalui aktivitas bermain, diharapkan dengan beragam permainan yang telah dilampirkan pada buku panduan tersebut anak dapat melakukan prinsip pendidikan anak usia dini yakni bermain sambil belajar.

2. Bagi Guru

Sebagai pedoman, acuan, dan panduan dalam merancang aktivitas bermain dan alat permainan berbasis *scientific approach* yang dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran anak usia (2-4) tahun pada pendidikan anak usia dini.

3. Bagi Orang tua

Memberikan informasi mengenai berbagai jenis permainan yang dapat dilakukan anak untuk menstimulasi keenam aspek perkembangan secara optimal. Penelitian ini juga bertujuan membuka wawasan orangtua bahwa pada anak usia (2-4) tahun kegiatan yang dominan ialah bermain, karena dari kegiatan bermain itulah anak dapat mengambil makna pengetahuan secara eksplisit sesuai kemampuan mereka masing-masing.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai informasi yang bermanfaat dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang sejenis dan bisa melanjutkan ke tahap *field tryout* dan uji coba sumatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlia, Alfitriani dan Elbert Hutabari.(2017).Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer.Jurnal Kependidikan.1(1):16-18.
- Amirono,Daryanto.(2016).*Evaluasi Dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum* 2013.Yogyakarta:Gava Media.
- Apriyanto,Rizki dkk.(2018).Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak.Cakrawala Dini. 9 (2):110-124.
- Arduyanto, Asep.(2017).Bermain Sebagai Sarana Pengembangan Anak Usia Dini.Jendela Olahraga.2 (2) :36.
- Direktorat Pembinaan PAUD.(2016).*Bahan Kebijakan Pembinaan PAUD*.Jakarta:Direktorat Jenderal PAUD dan PM Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Erfliana, Yudesta.(2016). Aktifitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak.Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. 3 (1) :145,158.
- Eriyanto.(2015).Analisis Isi: Pengantar Metodologi Penelitian.Jakarta: Kencana.
- Fadlillah.(2017).*Buku Ajar Bermain Dan Alat Permainan*.Kencana:Jakarta.
- Gultom, L Elti.(2017).Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Untuk Penanaman Kompetensi Inti.Prosiding Seminar Nasional FIS UNM.1 (1):368.
- Holis, Ade.2016.Belajar Melalui Bermain Untuk Pengembangan Kreativitas Dan Kognitif Anak Usia Dini.Jurnal Pendidikan Universitas Garut. 9(1): 23,36.
- Indrayanto.(2017).*Metodologi Penelitian*.Palembang:Noerfikri.
- Iswinarti.(2017).*Permainan Tradisional:Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologis*.Malang:UMM.
- Izzatty, Rita Eka dkk.(2017).Pengembangan Buku Panduan Program Pembelajaran Keterampilan Sosial Bagi Guru Taman Kanak-Kanak. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. 10 (1): 30-31.
- Kurniawan, Ade dan Masjudin.(2017).Pengembangan Buku Ajar Microteaching Berbasis Praktik Untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar Calon Guru.Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembangan Pendidik Indonesia. 1 :10.
- Kustiawan, Usep.(2016).Pengembangan Meeia Pembelajaran Anak Usia Dini.Malang:Gunung Samudra.

- Maryani, Ika dan Laila Fatmawati.(2018).*Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.Yogyakarta:Deepublisher.
- Nasution, Syaiful Hamzh dkk.(2016).Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Kemampuan Penalaran Spasial Siswa Pada Topik Dimensi Kelas II. *Jurnal KIP*. IV(2) :906.
- Nurdyansyah, dkk.(2018).Pengembangan Buku Ajar Berbasis Majalah Anak Materi Wudhu untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa.Halaqo:Islamic Education Jurnal.2 (2):203.
- Munastiwi, Erni.(2015).Implementasi Sainifik Pada Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).*Al-Athfal:Jurnal Pendidikan Anak*. 1(2):43-50.
- Musfiqon, dan Nurdyansyah.(2015).*Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Centre.
- Prapti, Novira Dwi, dan Wesiana Haris Santy.(2019).Pengaruh APE Terhadap Peningkatan Percaya Diri Anak.*Jurnal Health Of Science*. 12 (1):13.
- Prastowo, Andi.(2015).*Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta:Diva Press.
- Prawiradilaga, Dewi Salma.(2015).*Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Rahma, Elva.(2018).*Akses dan Layanan Kepustakaan*.Jakarta:Kencana.
- Santoso.(2018).Penerapan Konsep Edutaimen Dalam Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).*Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1 (11):61-68.
- Samatowa,Usman.(2018).*Metodologi Pembelajaran Sains untuk PAUD*. Tangerang:Tsmart.
- Setyosari, Punaji.(2015).*Metode Pengembangan Dan Penelitian Edisi Keempat*. Yogyakarta:Kencana.
- Sihotang, Chandra dan Abdul Main Sibuea.(2015).Pengembangan Buku Ajar Berbasis Kontekstual Dengan Tema “Sehat Itu Penting”.*Jurnal Teknologi Komunikasi dan Informasi*. 2 (2):173-174.
- Sriningsih, Ni Nyoman, dkk.(2018).Pengaruh Penekatan Sainifik Terhadap kemampuan Berpikir logis Pada Anak Kelompok B PAUD Kumara Asri, Denpaa.*E-Jurnal PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*.6 (1):1-11.
- Su’diyah, Firdaus dkk.(2016).Pengembangan Buku Teks Berbasis Kontekstual.*Jurnal Pendidikan*.1 (9):1744.
- Sugiono.(2016).*Metodologi Penelitian Pendidikan*.Bandung:Alfabeta.
- Suryana, Dadan.(2017). Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Pndekatan Sainifik di Taman Kanak-Kanak.*Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 11 (1):81.

- Tegeh, I Made, dkk.(2014).*Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Tinja, Yasintus, dkk.(2017).Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Upaya Melestarikan Budaya Pada Siswa Sekolah Dasar.Jurnal Pendidikan. 2(9):1257-1261.
- Utama,An Nur Budi.(2014).*Cara Praktis Menulis Buku*. Yogyakarta: Deepublisher.
- Utami, Tri.(2017).Penanaman Kompetensi Inti Melalui Pendekatan Saintifik di PAUD Terpadu An-Nur.Ya Bunayya:Jurnal PAUD. 01 (2):93-95.
- White, Rachel E.(2016).The Power of Play.Minnesota Children's Museum.Hal:10.
- Wijiningsih, Ninik, dkk.(2017).Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Budaya Lokal.Jurnal Pendidikan. 2 (8):1033.
- Yusuf, Muri.(2017). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Pilar Penyedia dan Pengendali Buku Pendidikan*.Jakarta:Kencana.
- Zaini, Ahmad.(2015).Bermain Sebagai Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini.e-Jurnal Universitas STAIN Kudus. 3 (1):120-125.