

**PENGEMBANGAN MODUL MATA KULIAH BERMAIN DAN PERMAINAN
BERBASIS HASIL PRAKTIKUM PERKULIAHAN MAHASISWA
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD) FAKUTAS TARBIYAH DAN
KEGURUAN UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Rikza Azharona Susanti

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

e-mail: rikza589@gmail.com

DOI:

Abstract: Modules as teaching materials can be used independently because according to the speed of each individual, the application of the module can condition learning activities that are better planned, independent, complete and with clear results. This research aims to develop play course modules and games based on the results of the lecture practicing for Early Childhood Islamic Education (PUAID) FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Module development is aimed at students so that it can be used as a source of student learning and guidelines for implementing play and games both independently and in groups. This study uses a research and development plan that is carried out through five procedures: 1. Research and data collection, 2) conduct module design, continued with Expert Validation, 3) Develop initial products, 4) conduct product trials and revisions, 5) perfect product improvements. The instrument used in the form of a questionnaire Media experts and learning experts that contain the design of the product being developed as well as the questionnaire respondents to students related to the module design as well as the attractiveness of the module for students. The data analysis technique used is qualitative analysis in the form of validation experts' advice and quantitative data from instruments aimed at media validation experts and learning experts including quantitative data from student response questionnaires. The results of the development of the quantitative data analysis of product trials obtained an average percentage of 93.33% that the modules developed were interesting, easy to understand and informative enough. Based on the results of the development of play course modules and games based on the results of student lecture practicum, it can be concluded that this module is interesting, easy to understand and the material delivered is informative to students. It is recommended that the results of the development of modules aimed at PIAUD UIN students Maulana Malik Ibrahim Malang can be used independently or in groups in Play and Games courses in related institutions so that they can be used properly according to the lecture material.

Keywords: Development; Module; Played

Abstrak: Modul sebagai bahan ajar dapat digunakan secara mandiri karena sesuai dengan kecepatan masing-masing individu, penerapan modul dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas dan dengan hasil yang jelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul matakuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum perkuliahan mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PUAID) FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pengembangan modul ditujukan kepada Mahasiswa sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar mahasiswa dan pedoman pelaksanaan bermain dan permainan baik secara mandiri maupun berkelompok. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan melalui lima prosedur: 1. Penelitian dan pengumpulan data, 2) melakukan perancangan modul, dilanjutkan Validasi Ahli, 3) Mengembangkan produk awal, 4) melakukan uji coba produk dan revisi, 5) penyempurnaan produk akhir. Adapun instrumen yang digunakan berupa kuesioner Ahli media dan ahli pembelajaran yang berisi tentang rancangan produk yang dikembangkan serta kuesioner responden terhadap mahasiswa terkait rancangan modul sekaligus kemenarikan modul bagi mahasiswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif berupa saran para ahli validasi dan data kuantitatif dari instrumen yang ditujukan pada ahli validasi media serta ahli pembelajaran termasuk data kuantitatif dari angket respon mahasiswa. Hasil pengembangan pada analisis data kuantitatif uji coba produk, diperoleh persentase rata-rata yaitu 93,33% bahwasannya modul yang dikembangkan menarik, mudah difahami dan cukup informatif materinya. Berdasarkan hasil pengembangan modul matakuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum

perkuliahan mahasiswa dapat disimpulkan bahwa modul ini menarik, mudah difahami dan materi yang disampaikan informatif bagi mahasiswa. Disarankan hasil pengembangan modul yang ditujukan untuk mahasiswa PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dapat digunakan secara mandiri maupun berkelompok paa matakuliah Bermain dan Permainan di lembaga terkait sehingga dapat digunakan sebagaimana mestinya sesuai materi perkuliahan tersebut.

Kata Kunci: Pengembangan; Modul; Bermain dan Permainan

A. PENDAHULUAN

Belajar adalah upaya yang dilakukan individu untuk mendapatkan perubahan baik tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Secara harfiah belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan kepribadian seseorang diantaranya peningkatan kualitas perilaku, peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya. Dalam kaitannya proses belajar individu ditunjang oleh berbagai faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya proses belajar tersebut. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar menurut Hudojo (1988) diantaranya adalah peserta didik, pengajar, prasarana dan sarana serta penilaian. Berhasil tidaknya tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh individu. Selain itu, pandangan guru terhadap pengertian belajar akan mempengaruhi tindakannya dalam membimbing siswa untuk belajar.

Seperti yang telah disampaikan Hudojo, sarana dan prasarana akan mempengaruhi proses belajar sehingga dibutuhkan adanya sumber belajar sebagai acuan pendidikan dalam meningkatkan kompetensi individu. Selanjutnya Prastowo (2014) menyebutkan bahwa sumber belajar pada dasarnya adalah segala sesuatu (bisa berupa benda, data, fakta, ide, orang dan lain sebagainya) yang menimbulkan proses belajar. Adapun contoh sumber belajar ini antara lain adalah paket, modul, LKS, realita (benda nyata yang digunakan sebagai sumber belajar), model, maket, bank, museum, kebun binatang, pasar, dan sebagainya. Dengan tersedianya sumber belajar menjadi salah satu kesuksesan dari proses belajar dan mengajar, salah satunya adalah modul sebagai bahan ajar dalam proses belajar.

Modul sebagai bahan ajar dapat digunakan secara mandiri karena sesuai dengan kecepatan masing-masing individu, penerapan modul dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas dan dengan hasil yang jelas. Rahmat menyatakan modul bahan ajar perlu disusun sesuai dengan kondisi, kebutuhan,

potensi dan karakteristik satuan pendidikan dan peserta didik yang dapat digunakan sebagai (1) acuan, panduan, pedoman, sumber inspirasi atau referensi bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum, silabus dan bahan ajar, (2) bahan untuk diadaptasi atau adopsi oleh satuan pendidikan sesuai kebutuhannya (Hidayat, 2014).

Dengan melihat kondisi dan menyesuaikan kebutuhan bahan ajar berupa modul dalam proses perkuliahan mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang dirasa perlu sebagai penunjang keberhasilan proses belajar maka peneliti melakukan penelitian pengembangan perangkat bahan ajar yang berjudul “Pengembangan Modul Mata Kuliah Bermain dan Permainan Berbasis Hasil Praktikum Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”.

Modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesai untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar yang spesifik. Modul minimal memuat tujuan pembelajaran, materi/substansi belajar, dan evaluasi. Modul berfungsi sebagai sarana belajar yang bersifat mandiri, sehingga peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing (Dirjen Dikdasmen, 2008).

Modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang untuk dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Modul disebut juga media untuk belajar mandiri karena didalamnya telah dilengkapi dengan petunjuk untuk belajar sendiri. Artinya pembaca dapat melakukan kegiatan belajar tanpa kehadiran pengajar secara langsung (Makmun, 2005).

Modul merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, sesuai usia dan tingkat pengetahuan mereka agar mereka dapat belajar secara mandiri dengan bimbingan minimal dari pendidik. Prastowo (2012) menjelaskan bahwa penggunaan modul dalam pembelajaran bertujuan agar siswa dapat belajar mandiri tanpa atau dengan minimal dari guru. Di dalam pembelajaran, guru hanya sebagai fasilitator.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwasannya modul disusun secara sistematis sebagai bahan ajar yang mudah dipahami secara mandiri untuk menguasai tujuan belajar yang spesifik. Dengan kata lain guru bertindak sebagai fasilitator sehingga siswa dapat belajar secara mandiri ataupun dengan pendampingan yang sangat minimal.

Tedjasaputra (2007) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan. Bermain memberi anak perasaan menguasai (*mastery*) atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Bermain mencakup penggunaan simbol, tindakan atau objek yang punya arti untuk diri mereka sendiri. Karena bermain tidak terikat pada realitas, maka dimungkinkan bagi anak untuk merubah-ubah minatnya dimana hal ini juga penting dalam perkembangan pemahaman mereka, sama halnya dengan perkembangan kreativitas.

Menurut Piaget (dalam Ismail, 2007) bermain sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan. Lain lagi dengan Hughes mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Berbeda dengan pendapat diatas, Freeman dan Munandar (dalam Ismail, 2007) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu untuk mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Selanjutnya Mulyadi menyatakan bahwa secara umum bermain sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian bermain, yakni (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak, (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik, (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, (4) melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan/aktivitas yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan permainan sirkuit warna-warni ceria anak dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada diri, membuat mereka merasa nyaman, senang, bahagia, sehingga anak tidak merasa bosan dan terkekang, karena aktivitas bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja.

Pengertian permainan menurut Komite Kebijakan Laboratorium Perkembangan Anak (Sujiono, 2007), pengoptimalan perkembangan anak yang dicapai melalui permainan kreatif ini secara terperinci meliputi, (1) nilai diri dan kepercayaan diri, (2) kepercayaan, tanggungjawab dan kepedulian terhadap sesama, (3) hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif, (4) kemampuan untuk

bersikap/berfikir secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri, (5) keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya, (6) pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya, (7) pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah, (8) rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi.

Bettelheim (dalam Hurlock, 1993: 332) mengemukakan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dicirikan oleh peraturan yang disetujui dan sering oleh persyaratan dan peraturan yang diadakan dari luar untuk memanfaatkan kegiatan tersebut dengan cara yang diinginkan dan tidak untuk kesenangan yang diperolehnya.

Menurut beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan definisi permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak disegala bidang, sosial emosional, kognitif, bahasa dan fisik motorik. Dengan pengembangan modul ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang tepat guna untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan aspek perkembangan anak melalui perkuliahan bermain dan permainan secara mandiri baik di kelas pembelajaran ataupun di luar kelas.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan diperlukan sebuah persiapan dan perencanaan yang terstruktur dan teliti. Dalam penelitian ini, akan dikemukakan model pengembangan modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis praktikum mahasiswa PIAUD sehingga dapat digunakan acuan sekaligus sumber belajar dalam perkuliahan sekaligus pedoman belajar mandiri bagi mahasiswa untuk mencapai tujuan perkuliahan yang disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa dan bermanfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini di kemudian hari. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R&D) yang merujuk pada model Borg dan Gall yang menggunakan sepuluh langkah, namun prosedur yang dikemukakan tentu saja bukan merupakan langkah-langkah yang harus diikuti secara kaku. Sugiono mengemukakan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2006).

Model pendekatan *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983) terdiri atas sepuluh tahap, yaitu, (1) Penelitian dan pengumpulan

data (*research and information collecting*). Pengukuran kebutuhan-kebutuhan, studi literature, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai, (2) Perencanaan (*planning*). Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, (3) Pengembangan *draft* produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrumen evaluasi, (4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba dilapangan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai 12 subjek uji coba (guru) selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket, (5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*). Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba, (6) Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 30 sampai 100 orang subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding, (7) Penyempurnaan produk hasil uji coba lapangan (*operasional product revision*), (8) Uji lapangan operasional (*operational field testing*), (9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), (10) *Dessimation & implementation*.

Ardhana (2002) menyatakan bahwasannya setiap pengembang tentu saja dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan. Peneliti juga dapat melakukan modifikasi dari langkah-langkah yang dikenalnya berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang terbaik. Penelitian ini dibatasi dalam skala kecil, termasuk dimungkinkannya untuk membatasi langkah penelitian menjadi lima tahapan yang dilakukan secara sistematis. Pembatasan tahapan penelitian tersebut disesuaikan dengan tingkat kebutuhan dalam penelitian ini.

Penelitian dilakukan hanya pada tahap 5 (*final product revision*) didasarkan atas beberapa alasan. Alasan yang pertama adalah keterbatasan dana di mana pengembangan modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis praktikum membutuhkan dana yang cukup besar jika dikembangkan dalam skala besar. Alasan kedua adalah keterbatasan waktu pengembangan pada lima tahap model penelitian dan pengembangan. Proses uji coba dilakukan hanya pada satu lokasi yang memungkinkan gerak peneliti dalam mengoptimalkan hasil penelitian, karena jika harus melakukan ke-10 tahap akan

menimbulkan banyak biaya, waktu, skill dan banyak pihak yang dirasa akan memperlambat penyelesaian laporan penelitian dan pengembangan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENGEMBANGAN

Analisis Kebutuhan Pengembangan Produk

Analisis kebutuhan awal melalui kuesioner yang disebar pada empat dosen dan 30 mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) diperoleh temuan bahwa tidak tersedianya modul matakuliah bermain dan permainan berbasis praktikum yang sesuai dengan acuan Rencana Perkuliahan Semester (RPS) PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil wawancara terhadap empat dosen homebase jurusan PIAUD diperoleh temuan bahwa: 1) belum tersedianya modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum mahasiswa, 2) belum adanya modul mata kuliah bermain dan permainan yang mengacu pada RPS jurusan PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dan 3) Dosen setuju jika modul mata kuliah bermain dan permainan dikembangkan sehingga dapat digunakan oleh mahasiswa pada semester selanjutnya.

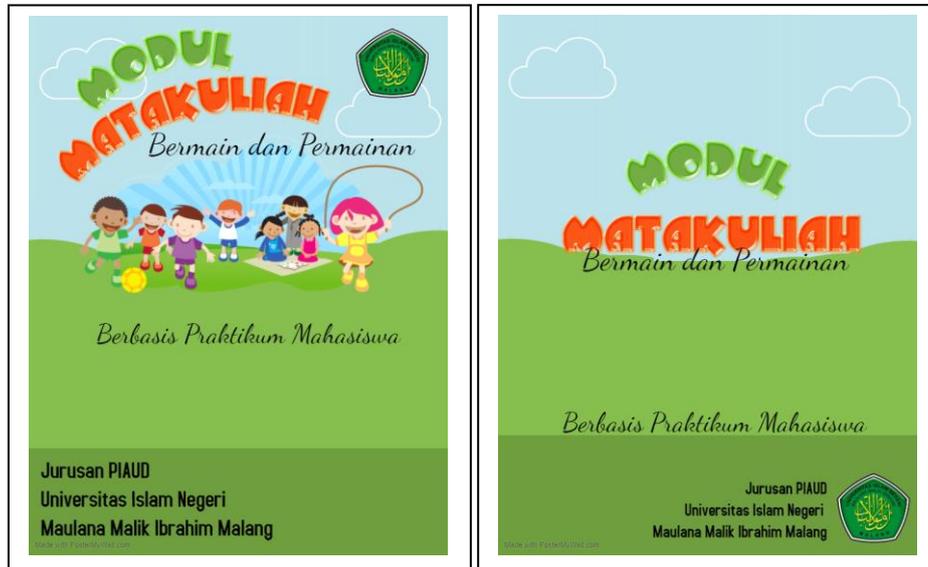
Hasil Pengembangan Produk

Modul mata kuliah bermain dan permainan merupakan pengembangan sumber belajar yang dirancang berdasarkan pada RPS berbasis hasil praktikum mahasiswa yang memiliki tingkat kevalidan.

Berikut ini penjelasan rancangan modul yang telah dikembangkan oleh peneliti, diantaranya adalah:

- a. Sampul modul

Gambar 1. Rancangan Sampul Modul



Sampul dari modul didesain dengan komposisi warna dan gambar yang menarik karena menjadi bagian penting dalam pengembangan modul ini. Modul yang menarik dapat meningkatkan minat mahasiswa untuk membaca dan memahami isi dari modul tersebut. Terdapat judul modul yang sangat jelas, bahwasannya modul ini adalah modul matakuliah bermain dan permainan berbasis praktikum mahasiswa jurusan PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang disertai Logo untuk memperjelas maksud dan tujuan peneliti.

- b. Isi Modul

Sebagaimana yang terlampir pada hasil penelitian, bahwasannya modul yang dikembangkan oleh peneliti ditulis pada kertas HVS berukuran B5 ketebalan 70gsm. Bentuk tulisan menggunakan Garamond ukuran 12 pada semua paragraf dan ukurn 14 pada kepala bagian di tiap materi. Dengan ukuran kertas, bentuk tulisan dan ukuran tulisan dirasa cukup menarik dan sesuai untuk kebutuhan mahasiswa.

Manfaat Permainan

Adapaun manfaat penggunaan modul dalam perkuliahan adalah memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperoleh sumber belajar yang menarik, mudah difahami, dan berisi metri sekaligus praktikum kegiatan bermain dan permainan sehingga mahasiswa lebih menunjukkan minat, tidak hanya untuk membaca modul tetapi juga mempraktikkan kegiatan di dalamnya.

Langkah-Langkah Penggunaan Modul

Terdapat petunjuk yang jelas sebelum menggunakan modul. Mahasiswa disarankan untuk membaca dengan teliti, kemudian mengulanginya pada tiap rungsakan pada tiap-tiap bagian materi. Setelah semua materi selesai dibaca, mahasiswa dianjurkan untuk menjawab tugas uraian pada akhir modul sekaligus melaksanakan lembar kerja sebagai bukti melakukan kegiatan bermain kemudian mendeskripsikan kegiatan bermain dan permainannya.

Penyajian Data Uji Coba

Berdasarkan data yang diperoleh dari kajian uji coba pengembangan modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum mahasiswa PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, di bawah ini akan disajikan data hasil validasi dari para ahli diantaranya ahli desain/media dan ahli pembelajaran sedangkan hasil uji coba diperoleh dari pelaksanaan pembelajaran bersama mahasisiwa di jurusan PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Rancangan produk permainan ular tangga dengan pohon misteri pada penelitian dan pengembangan ini di evaluasi oleh dua orang ahli, diantaranya ahli desain dan ahli pembelajaran, sehingga diperoleh data kuantitatif dan data kualitatif.

Data evaluasi ahli dari satu orang ahli desain, diperoleh hasil yaitu 100% dari lima point penilaian pada kuesioner. Sehingga modul dinyatakan baik dan layak untuk digunakan dengan memperhatikan data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli terhadap hasil pengembangan modul sebagai berikut, (1) Sampul depan modul sudah bagus dan menarik, dan (2) Modul sudah layak dikembangkan.

Data validasi dari satu orang ahli pembelajaran, dari 6 point pada kuesioner terkait materi dalam modul diperoleh hasil yaitu 100%. Sehingga modul dinyatakan baik dan layak untuk digunakan dengan memperhatikan data kualitatif berupa saran dan

masuk dari ahli terhadap hasil pengembangan modul sebagai berikut, (1) Materi modul sudah sesuai dengan RPS yang ada dan dapat dilaksanakan dalam perkuliahan, (2) Isi modul tidak kurang dari 45 halaman, dan (3) Modul layak untuk dikembangkan.

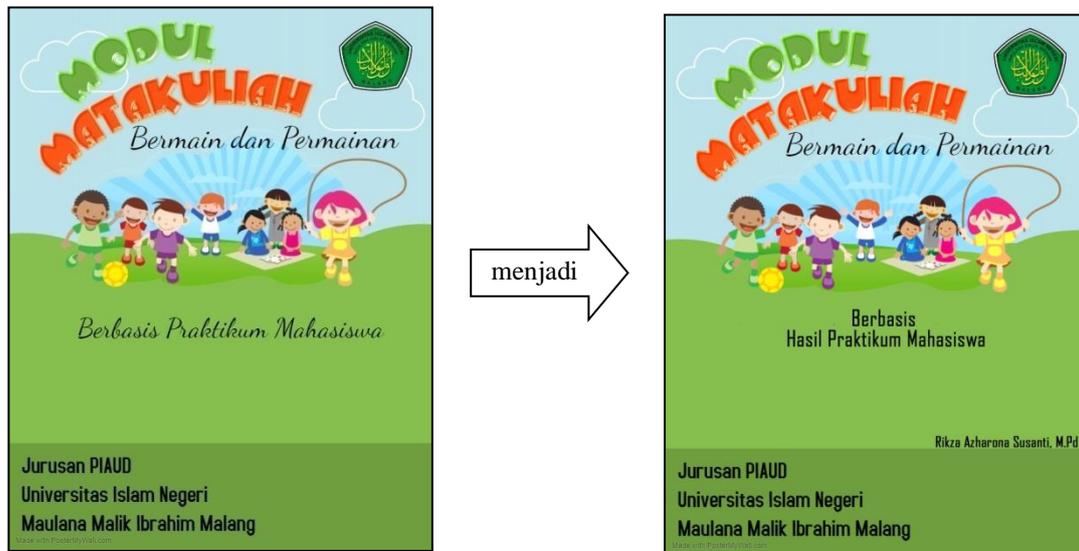
Data uji coba kelompok kecil mendapatkan hasil sebagai berikut, (1) Sampul (*cover*) depan modul menarik (96,67%) dinyatakan baik dan layak untuk digunakan, (2) Petunjuk yang jelas untuk penggunaan modul (100%) dinyatakan baik dan layak untuk digunakan, (3) Uraian materi dalam Modul sesuai dengan RPS (Rencana Perkuliahan Semester) yang dilampirkan (100%) dinyatakan baik dan layak untuk digunakan, (4) Terdapat rangkuman yang jelas, tugas dan lembar kerja praktik pada modul (93,33%) dinyatakan layak dan baik untuk digunakan, (5) Kombinasi bentuk, dan ukuran huruf sudah serasi dan menarik (100%) dinyatakan baik dan layak untuk digunakan, dan (5) Materi yang disampaikan cukup informatif dan mudah untuk dipahami (98,33%) dinyatakan layak dan baik untuk digunakan. Dari hasil analisis data uji produk dapat disimpulkan bahwa modul menarik, mudah difahami dan informatif bagi mahasiswa.

Revisi Produk

Rancangan produk Modul matakuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum mahasiswa, berdasarkan saran ahli pembelajaran diperlukan revisi bahwasannya materi dalam modul mengacu pada RPS dan isi modul tidak kurang dari 45 halaman.

Adapun revisi produk berdasarkan saran Reviewer yaitu penggunaan kata yang konsisten pada sampul Modul yang mana pada sampul modul tertulis Berbasis Praktikum Mahasiswa seharusnya ditulis Berbasis Hasil Praktikum Mahasiswa. Berikut ini revisi sampul yang telah dilakukan oleh peneliti.

Gambar 2. Hasil Revisi Produk



Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk pengembangan Modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum mahasiswa PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dikembangkan dan dikaji melalui proses yang panjang mulai dari analisis kebutuhan, pembuatan rancangan modul hingga uji hasil produk yang telah divalidasi ahli untuk memperoleh hasil yang maksimal. Uji coba dilakukan langkah demi langkah secara bertahap dengan tinjauan ahli desain dan ahli pembelajaran anak usia dini serta hasil uji kelompok kecil. Penelitian ini terbatas waktu pelaksanaan dan dana sehingga tidak dilakukan uji kelompok besar. Modul yang dikembangkan oleh peneliti ini dikembangkan untuk menjadi salah satu sumber belajar bagi mahasiswa pada perkuliahan dan atau diluar perkuliahan karena mudah dipahami dan dilaksanakan secara mandiri.

Dari beberapa tahapan di atas, didapatkan produk berupa Modul mata kuliah bermain dan permainan yang telah dikembangkan diantaranya, (a) Modul yang dikembangkan mengacu pada RPS perkuliahan bermain dan permainan sehingga dapat digunakan sebagai sarana belajar baik mandiri atau berkelompok, (b) Desain pengembangan modul memuat teori dan praktik yang menjelaskan langkah-langkah beserta segala keperluan yang saling berkaitan dalam aktivitas bermain dan permainan yang mudah untuk diterapkan, (c) Modul dirancang dengan desain menarik sesuai kebutuhan dalam pengembangan modul mata kuliah bermain dan permainan Mahasiswa jurusan PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan format: dicetak pada kertas B5 berat 70gsm, modul memuat materi berupa bagian-bagian, ringkasan materi, tugas

dan lembar kerja praktikum, modul dilengkapi dengan *do it yourself (DIY)* dimana terdapat beberapa kegiatan bermain yang bisa dilakukan secara mandiri ataupun berkelompok dengan rincian alat dan bahan serta langkah-langkah kegiatannya.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap mahasiswa PIAUD dengan modul mata kuliah bermain dan permainan diperoleh temuan-temuan yaitu modul menarik, sesuai dengan acuan berupa RPS yang digunakan dalam perkuliahan, dan materi yang mudah dipahami beserta praktikum yang mudah untuk dilakukan baik secara mandiri ataupun berkelompok.

D. KESIMPULAN

Pada bagian ini dikemukakan beberapa saran oleh peneliti sehubungan dengan modul yang dikembangkan. Adapun saran-saran yang dikemukakan oleh peneliti meliputi saran pemanfaatan, saran desiminasi dan saran pengembangan lebih lanjut.

1) Saran Pemanfaatan

Produk penelitian dan pengembangan berupa Modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum mahasiswa dapat digunakan sebagai saraa belajar bagi mahasiswa sekaligus sumber belajar yang tepat guna karena mengacu pada RPS perkuliahan sehingga materi yang terdapat pada modul sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Pemanfaatan modul dapat dioptimalkan ketika pelaksanaan perkuliahan serupa pada instansi diluar jurusan PIAUD UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus melakukan praktikum bermain, baik secara individual maupun berkelompok sesuai materi yang tempuh.

2) Saran Desiminasi

Untuk penyebarluasan modul yang dikembangkan kepada sasaran yang lebih luas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Sebelum disebarluaskan sebaiknya modul yang telah dikembangkan, dievaluasi dan dikaji ulang untuk disesuaikan dengan situasi dan kondisi sasaran yang dituju.
- b. Sebelum disebarluaskan sebaiknya disosialisasikan kepada pihak-pihak terkait, seperti jurusan dan atau fakultas lain disekitar lokasi penelitian untuk memperoleh pengakuan dan perijinan untuk menerapkan modul mata kuliah bermain dan permainan berbasis hasil praktikum mahasiswa.

3) Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Untuk penelitian dan pengembangan lebih lanjut, peneliti mempunyai beberapa saran, diantaranya adalah:

a. Bagi Mahasiswa

Modul matakuliah merupakan sumber belajar yang mengacu pada RPS perkuliahan dimana materi yang terdapat didalamnya sesuai dengan materi mata kuliah bermain dan permainan yang disertai praktikum kegiatan bermain dan permainan. sebaiknya dalam pengembangan selanjutnya, disertai dengan kegiatan bermain dan permainan yang lebih banyak dan menarik. Sehingga semakin banyak kajian yang diperoleh bagi pengguna modul.

b. Bagi Dosen

Modul ini sebagai sarana belajar, selain dapat digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa dapat juga sebagai bahan ajar dosen pada mata kuliah bermain dan permainan pada jurusan PIAUD ataupun PAUD.

c. Bagi Intitusi Pendidikan Terkait

Universitas selaku lembaga yang menaungi, begitupun dengan jurusan PIAUD, modul ini dapat menjadi dokumentasi karya ilmiah di bidang penelitian dan pengembangan yang dapat dijadikan sebagai sumber literasi pendidikan di masa mendatang.

DAFTAR RUJUKAN

_____.2008. Teknik Penyusunan Modul. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah dan Kejuruan. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Departemen Pendidikan Nasional.

Ardhana, W. (2002). *Konsep penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang

Borg, W.R & Gall, M.D. (1983). *Educational Research and Introduction*. London: Longman.

Hudojo, H. (1988). *Mengajar Belajar Matematika*. Jakarta: Proyek Pembangunan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan Dirjendikti.

Hurlock, E.B. (1993). *Perkembangan Anak*. Jilid 1, Edisi keenam. Jakarta: Erlangga.

Ismail, A. (2007). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Cetakan ke III. Jogjakarta: Pilar Media.

- Mulyadi, S., (2004). *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hidayat, R. (2014). *Pengembangan Modul Matematika*. FKIP UMP. (dalam <http://repository.ump.ac.id/2727/2/ROHMAT%20HIDAYAT%20BAB%20I.pdf>)
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, B. (2007). *Metode Pengembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tedjasaputra, M.S. (2007). *Bermain, Main, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.