



Buku Ilustrasi Aktivitas Bermain Berjudul: “Bermain Asyik Belajar Buah Roh”

Meissy¹, Trivena Dyah Wijayanti²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

E-mail: 272020010@student.uksw.edu, trivenawijayanti@uksw.edu

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-07-22 Revised: 2024-08-19 Published: 2024-09-06 Keywords: <i>Play Activity Book;</i> <i>Characters;</i> <i>Children.</i>	The purpose of this study was to determine how to develop media for playing activity books to form religious characters in early childhood. The type of research used R&D research, using the ADDIE development model. The data analysis technique in this study was quantitative and qualitative descriptive data. The results of the study showed that the book <i>Bermain Asyik Belajar Buah Roh</i> through a series of validation tests from experts in childhood pedagogy material and early childhood practitioners stated that the media for playing activity books entitled <i>Bermain Asyik Belajar Buah Roh</i> was suitable for use as an effort to form religious character values in early childhood.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-07-22 Direvisi: 2024-08-19 Dipublikasi: 2024-09-06 Kata kunci: <i>Buku Aktivitas Bermain;</i> <i>Karakter;</i> <i>Anak-Anak.</i>	Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana pengembangan media buku aktivitas bermain untuk membentuk karakter religius pada anak usia dini. Jenis penelitian menggunakan penelitian R&D, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan buku <i>Bermain Asyik Belajar Buah Roh</i> melalui serangkaian uji validasi dari ahli materi pedagogi anak usia dan praktisi anak usia dini menyatakan media buku aktivitas bermain berjudul <i>Bermain Asyik Belajar Buah Roh</i> layak untuk digunakan sebagai upaya membentuk nilai-nilai karakter religius pada anak usia dini.

I. PENDAHULUAN

Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan anak. Selain itu, bermain juga merupakan cara yang baik bagi anak-anak untuk memahami diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya. Ketika anak-anak bermain, mereka menyalurkan energinya ke dalam aktivitas yang mereka pilih sendiri, yang juga merangsang pertumbuhan mereka. Bagi anak-anak, bermain membawa harapan bagi dunia, membawa kegembiraan, dan memungkinkan mereka berimajinasi tentang sesuatu atau seseorang. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan penting bagi anak. Bermain memungkinkan anak perkembangan motorik, kognitif, kreatif, bahasa, emosional, sosial, nilai, dan perilakunya (Moeslichatoen, 1998: 32).

Menciptakan suasana bermain yang asyik di sekolah minggu merupakan hal yang menyenangkan bagi anak-anak sekolah minggu. Sekolah Minggu merupakan pelayanan yang penting bagi anak-anak, khususnya anak usia Dini. Banyak orang tua mempercayai guru Sekolah Minggu untuk mengajar anak-anak mereka supaya mengalami karakter yang baik dan pertumbuhan rohani yang baik. Dengan hal ini guru sekolah minggu dapat menjadi fasilitator

yang baik dan dapat memberikan ide permainan yang menarik bagi anak-anak sekolah minggu. Ide bermain dapat diberikan kepada anak sekolah dengan melihat buku panduan bermain di sekolah minggu. Mengajarkan anak-anak usia Sekolah Minggu tentang buah-buah Roh sangatlah penting karena membantu mereka memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai inti yang menentukan karakter seorang Kristen sejati. Dengan memperkenalkan konsep-konsep seperti kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan dan penguasaan diri sejak usia dini, kita membangun landasan yang kuat bagi perkembangan moral dan spiritual. Nilai-nilai tersebut tidak hanya membantu anak mengembangkan kepribadian yang baik, tetapi juga memberikan mereka kemampuan menghadapi tantangan hidup dengan sikap positif dan konstruktif. Apalagi ajaran ini memberikan petunjuk yang jelas tentang apa yang benar dan salah serta bagaimana mengambil keputusan yang benar dalam kehidupan sehari-hari. Melalui cerita-cerita Alkitab, lagu-lagu, dan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan, anak-anak dapat melihat contoh-contoh positif dari karakter-karakter yang hidup berdasarkan nilai-nilai ini,

memberi mereka inspirasi dan teladan yang baik untuk diikuti.

Buah Roh adalah kualitas karakter yang dihasilkan Roh Kudus dalam kehidupan orang Kristen. Galatia 5: 22-23 menyebutkan sembilan buah Roh yaitu: kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan dan penguasaan diri. Berikut penjelasan arti masing-masing buah Roh:

1. Kasih (Agape): kasih adalah cinta yang tidak mementingkan diri sendiri dan tanpa syarat. Ini adalah bentuk kasih sayang yang mendahulukan kepentingan dan kesejahteraan orang lain di atas kepentingan pribadi. Cinta dalam konteks ini mencerminkan kasih Tuhan yang sempurna dan tak terbatas.
2. Sukacita (Chara): sukacita adalah kebahagiaan dan kegembiraan mendalam yang muncul dari hubungan dengan Tuhan, bukan dari keadaan eksternal. Sukacita ini bertahan bahkan ketika menghadapi kesulitan dan tantangan karena didasarkan pada iman dan kepercayaan kepada Tuhan.
3. Damai Sejahtera (Eirene): Damai adalah ketenangan dan ketentraman hati yang datangnya dari Tuhan. Percaya bahwa Tuhan memegang kendali memberi kita rasa tenang dan aman meskipun dalam situasi sulit.
4. Kesabaran (Makrothumia): Kesabaran adalah kemampuan menanggung penderitaan dan kesulitan tanpa mengeluh. Hal ini juga mencakup kesediaan untuk tetap tenang dan menunggu tanpa kehilangan harapan atau semangat.
5. Kemurahan (Christotes): Kedermawanan adalah kebaikan dan kelembutan dalam sikap kita terhadap orang lain. Yaitu keinginan untuk berbuat baik, menunjukkan kasih sayang dan memberi dari hati yang tulus.
6. Kebaikan (Agathosne): Kebaikan adalah perilaku moral yang mencerminkan kejujuran dan kasih sayang. Yaitu tindakan selalu memikirkan apa yang terbaik bagi orang lain dan berusaha melakukan apa yang benar di mata Tuhan.
7. Kesetiaan (Pistis): kesetiaan adalah kesetiaan dan keandalan. Ini adalah tekad untuk tetap setia kepada Tuhan dan sesama, serta mengambil komitmen dan tanggung jawab dengan serius.
8. kelemahlembutan (Prautes): Lemah lembut artinya rendah hati dan tidak sombong. Hal ini termasuk mendengarkan dan mencoba memahami orang lain dengan kebaikan, tanpa ketegasan, empati dan cinta.

9. penguasaan Diri (Engkrateia): Pengendalian diri adalah kemampuan mengendalikan diri, termasuk emosi, keinginan, dan tindakan. Disiplin diri inilah yang membuat seseorang tetap setia pada imannya dan menjalani kehidupan yang berkenan kepada Tuhan.

Kesembilan buah Roh ini mencerminkan karakter Tuhan yang dihasilkan dalam kehidupan umat Kristiani melalui bimbingan dan pekerjaan Roh Kudus. Dengan mengembangkan dan menerapkan buah-buah Roh ini, seseorang dapat hidup sesuai dengan kehendak Tuhan dan menjadi saksi hidup kasih dan kebaikan Tuhan di dunia.

Salah satu tempat yang menjadi lokasi observasi adalah sekolah minggu GMI Gloria Kerangkeng kec. Getasan, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Anak sekolah minggu di GMI berjumlah 10-12 anak. Kegiatan di sekolah minggu bertema sesuai dengan kurikulum yang telah ada di sekolah minggu tersebut. Namun berjalannya waktu guru sekolah minggu merasakan jika kekurangan bahan dan alat untuk mengajar di sekolah minggu. Dan jika mereka kebingungan mencari ide atau topik untuk anak sekolah minggu mereka mencari di internet atau menggunakan bahan ajar yang pernah digunakan tetapi dimodifikasi lagi yang dapat menyenangkan anak dan bermakna. Oleh karena itu peneliti mengembangkan satu produk buku untuk guru sekolah minggu dan dapat digunakan oleh orang tua. Buku yang dibuat oleh peneliti adalah buku panduan yang bertujuan sebagai panduan yang memberikan ide atau referensi bagi orang tua, guru, fasilitator dan pengasuh anak usia dini di lingkungan keluarga maupun pusat - pusat layanan anak usia dini seperti sekolah minggu atau tempat penitipan anak dalam melakukan aktivitas bermain yang dapat membentuk nilai-nilai karakter religius pada anak usia dini. Buku yang dibuat berjudul "*Bermain Asyik Belajar Buah Roh*" dengan harapan dapat bermanfaat bagi pengguna buku ini.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang baru dan menyempurnakan produk yang telah ada. Peneliti akan mengembangkan sebuah buku panduan ide BERMAIN ASYIK BELAJAR BUAH ROH di sekolah minggu untuk anak usia 4 tahun

ke atas. Melalui penelitian pengembangan ini, peneliti berusaha membuat produk buku ide bermain yang asyik di sekolah minggu yang dapat digunakan oleh guru sekolah minggu untuk mencari ide-ide bermain yang menyenangkan untuk anak sekolah minggu. Model yang akan dilakukan peneliti untuk mengembangkan produk buku panduan ide bermain adalah dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang 2013:200) model ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan, yaitu:

1. *Analysis*, yaitu melakukan analisis kebutuhan. Mengidentifikasi masalah, mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran, pemikiran tentang produk yang dikembangkan akan dikembangkan.
2. *Design*, tahap desain merupakan tahap perancangan konsep produk yang akan dikembangkan.
3. *Development*, pengembangan adalah proses mewujudkan desain tadi menjadi kenyataan.
4. *Implementation*, implementasi adalah uji coba produk sebagai Langkah nyata untuk menerapkan produk yang sedang kita buat.
5. *Evaluation*, yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

Pengumpulan data merupakan langkah awal bagi peneliti dan berperan penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi di sekolah minggu GMI Gloria Kerangkeng, Salatiga. Selanjutnya data yang didapatkan dianalisis untuk merancang media sesuai dengan hasil analisis kebutuhan dan mengembangkannya mengikuti model *ADDIE*. Untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan baik dari aspek materi dan aspek media maka dilakukan uji kelayakan dan validasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen skala likert. Data yang didapatkan dari uji validasi ahli selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk dapat memberikan gambaran, mempermudah dalam memahami hasil analisis.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media buku aktivitas bermain dalam penelitian ini dikembangkan dengan pendekatan *research and development* model ADDIE oleh Dick and Carry yang dikembangkan melalui tahapan berikut:

1. Analisis kebutuhan

Peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi pelaksanaan aktivitas bermain dan belajar di Sekolah Minggu GMI Gloria Kerangkeng, Salatiga. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak-anak di sekolah minggu belajar tentang ajaran-ajaran iman kristen di sekolah minggu melalui berbagai aktivitas bermain dan permainan yang difasilitasi oleh guru sekolah minggu. Karakteristik anak usia dini di sekolah minggu terdiri dari anak-anak yang multiusia dimana anak usia Taman Kanak – Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD) digabung menjadi satu kelas dan melakukan aktivitas bersama. Guru-guru sekolah minggu mengembangkan secara mandiri aktivitas-aktivitas bermain tersebut melalui diskusi teman sejawat dan mencari ide kegiatan bermain di internet.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru sekolah minggu dalam pelaksanaan aktivitas sekolah minggu, ditemukan kendala-kendala sebagai berikut; (1) guru membutuhkan lebih banyak ide-ide aktivitas bermain yang relevan dengan topik materi nilai-nilai iman Kristen yang diajarkan; (2) adanya keterbatasan sarana atau media atau alat bermain yang mencukupi dan memfasilitasi kebutuhan bermain sambil belajar anak. Berdasarkan analisa kebutuhan tersebut peneliti menganalisis bahwa perlu adanya media ajar bagi guru sekolah minggu yang dapat memberikan panduan dalam memfasilitasi kreatifitas aktivitas bermain anak-anak di sekolah minggu. Menurut Salah satu ahli yang menekankan pentingnya buku ajar dalam perkembangan kepribadian dan nilai-nilai pada anak usia dini adalah psikolog perkembangan Jean Piaget. Meskipun Piaget tidak secara spesifik menyebut "buku ajar", tahapan perkembangan kognitif anak menekankan bahwa anak belajar sejak dini melalui interaksi dengan lingkungannya, termasuk media seperti buku ajar. Menurut Jean Piaget, anak berada pada tahap perkembangan yang disebut tahap praoperasional (usia 2 hingga 7 tahun), dimana mereka sangat dipengaruhi oleh simbol, gambar, dan cerita yang membantu mereka memahami dunia dan nilai-nilai yang dikandungnya. Buku ajar yang dirancang untuk tahap perkembangan ini dapat memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan moralitas anak melalui pembelajaran yang bermakna dan tersituasi. Jean Piaget percaya

bahwa anak-anak dapat secara efektif menginternalisasi nilai-nilai moral dan etika melalui aktivitas dan materi yang sesuai dengan perkembangannya. Maka peneliti mengembangkan produk berupa buku panduan ide-ide aktivitas bermain untuk anak yang dapat dilakukan secara mandiri atau berkelompok menggunakan peralatan sederhana yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak.

Selanjutnya dari sisi konten isi materi, buku dikembangkan dari kajian materi ajaran krisitani yang diambil dari Alkitab, salah satunya adalah ajaran Buah Roh. pembelajaran mengenai buah roh yang ada didalam alkitab adalah baik dan tepat guna untuk menjadi bekal terhadap dalam proses tumbuh kembang anak. seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa banyak unsur-unsur baik yang dapat membentuk anak menjadi pribadi yang berkualitas didalam masa depannya guna untuk menjadi karakter yang anak baik. salah satu contoh buah roh adalah penguasaan diri. Karakter penguasaan diri merupakan buah roh terakhir yang membungkus keseluruhan buah yang ada. Tanpa penguasaan diri maka semuanya, yaitu: kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan kesetiaan dan kelemahlembutan akan sia-sia. Karena Ketika anak sejak kecil tidak diajarkan menahan amarah (suka memaksa kehendak) maka keseluruhan buah roh yang ada akan hilang. Sehingga dibutuhkan Roh Kudus untuk menolong setiap anak dalam menjalankan buah roh tersebut. Dalam kajian Kristen, Buah Roh adalah kualitas karakter yang dihasilkan Roh Kudus dalam kehidupan orang Kristen yang diambil dalam nats Galatia 5: 22-23 menyebutkan sembilan buah Roh yang melambangkan karakter manusia yaitu: kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan dan penguasaan diri. Karakter-karakter tersebut adalah karakter baik yang perlu diajarkan dan diberikan melalui pengalaman pada anak sejak usia dini.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini peneliti mendesain draft awal produk buku dengan tahapan sebagai berikut:

a) Menentukan tema besar dan judul. Tema besar adalah Buah Roh, dengan judul buku yaitu: *Bermain Asyik di Sekolah Minggu*

- b) Setelah menentukan tema besar maka peneliti membagi dalam sub - sub tema Buah Roh yaitu sub tema Buah Roh:
- 1) Kasih,
 - 2) Sukacita
 - 3) Damai Sejahtera
 - 4) Kesabaran
 - 5) Kemurahan
 - 6) Kebaikan
 - 7) Kesetiaan
 - 8) Kelemahlembutan
 - 9) Penguasaan Diri
- c) Sub tema diturunkan dalam implementasi ide aktivitas bermain bermain yang aplikatif berisi: nama permainan, alat dan bahan yang diperlukan, dan prosedur bermain.
- d) Secara lebih jelas format awal buku yang dapat dilihat melalui skema draft awal sebagai berikut:

Judul Buku: Bermain Asyik di Sekolah Minggu

Tema: Buah Roh

Sub Tema:

1. Kasih
 - a. Aktivitas Bermain 1*
 - b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*
2. Sukacita
 - a. Aktivitas Bermain 1*
 - b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*
3. Damai Sejahtera
 - a. Aktivitas Bermain 1*
 - b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*
4. Kesabaran
 - a. Aktivitas Bermain 1*
 - b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*
5. Kemurahan
 - a. Aktivitas Bermain 1*
 - b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*
6. Kebaikan
 - a. Aktivitas Bermain 1*
 - b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*
7. Kesetiaan
 - a. Aktivitas Bermain 1*

- b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*
8. Kelemahlembutan
- a. Aktivitas Bermain 1*
 - b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*
9. Penguasaan Diri
- a. Aktivitas Bermain 1*
 - b. Aktivitas Bermain 2*
 - c. Aktivitas Bermain 3*
 - d. Aktivitas Bermain dst.*



Gambar 1. Draft Awal Cover dan Judul

Aktivitas Bermain akan memuat panduan isi sebagai berikut:



Gambar 2. Deskripsi Isi Aktivitas Bermain

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan media, peneliti melakukan pengembangan media. Pengembangan diperoleh melalui proses mengkaji literatur dan wawancara ahli pedagogi materi anak usia dini, dengan hasil pengembangan sebagai berikut:

- a) Menurut kajian Crowther (1995), buku cerita pada dasarnya merupakan salah satu buku teks bacaan yang dibuat untuk proses pembelajaran. Sedangkan gambar memiliki manfaat antara lain dapat menarik perhatian, unik, hal-hal yang bersifat abstrak dapat diperjelas, serta mampu mengilustrasikan suatu proses (Hackbarth dalam Uno, 2011:128). Kehadiran buku cerita bergambar menjadi

sesuatu yang umum dan sangat disukai oleh anak-anak. Dipakai juga sebagai salah satu sumber pembelajaran. Menarik sebagai sumber pembelajaran, karena cerita dapat divisualisasikan dengan gambar dan warna-warna yang menarik sesuai dengan alur dan latar cerita. Dengan demikian, buku cerita bergambar adalah buku yang saling terkait antara gambar dengan teks yang merupakan kesatuan sebuah cerita (Mitchell 2002:87). Maka peneliti menambahkan visualisasi ilustrasi gambar pada tiap permainan.

- b) Menurut kajian Berdasarkan literatur, penguatan berupa kata-kata motivasi atau kalimat pujian pada anak akan dapat meningkatkan motivasi anak untuk mengulang perilaku yang diharapkan, sehingga akan meningkatkan karakternya (Syamsuarni & Eliza, 2020). Jadi pemberian penguatan pada anak akan membantu anak untuk mengembangkan perilaku yang diharapkan. Anak-anak menjadi bersemangat dan tidak merasa terbebani untuk melakukannya. Maka peneliti menambahkan kolom penguatan dan kegiatan refleksi pada tiap aktivitas bermain. Menurut saran dan rekomendasi ahli pedagogi yaitu dosen program studi PG PAUD FKIP UKSW memberikan saran agar judul dengan keterangan sekolah minggu dapat dihapus karena buku ini juga dapat digunakan oleh orang tua, atau guru di lembaga pendidikan formal. Maka penggunaannya tidak hanya guru sekolah minggu. Lalu perlu ditambahkan adanya Petunjuk Umum Penggunaan Buku, sehingga tiap orang dewasa yang mendampingi anak dalam proses bermain mampu memberikan pembimbingan sesuai kebutuhan anak. Kondisi bahwa tidak semua pendidik, fasilitator dan pengasuh anak tidak semua memahami bagaimana pendampingan yang tepat dalam penanaman nilai-nilai dan karakter pada anak usia dini, dan tidak memiliki latar belakang pendidik atau pengasuhan, maka petunjuk umum ini akan membantu memberikan panduan yang tepat dan aplikatif.

Berdasarkan kajian literatur dan rekomendasi ahli maka dilakukan pengembangan buku dengan draft akhir produk sebagai berikut:



Gambar 3. Judul Final : Buku Asyik Belajar Buah Roh



Gambar 4. Penambahan Petunjuk Penggunaan



Gambar 5. Penambahan Gambar Ilustrasi, Kolom Penguatan, Kolom Refleksi Akhir

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji validasi dahulu untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diimplementasikan pada anak usia dini pada 2 ahli yaitu; ahli materi pedagogi keilmuan anak usia dini yaitu dosen Pendidikan Anak Usia Dini, dan juga ahli media yaitu praktisi media pembelajaran anak usia dini yang juga merupakan fasilitator anak usia dini dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli

Indikator	Skor Ahli Materi	Skor Ahli Media
Kesesuaian Materi / Media sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini	4	4
Kesesuaian Materi/ Media sesuai dengan tujuan pengembangan produk	4	3.6
Kemudahan materi/media untuk dipahami	3.5	3.7
Kemudahan materi/media untuk digunakan	3.5	3.7
Desain materi/media menarik	3.5	3.5
Materi/media bermanfaat untuk perkembangan nilai agama anak usia dini	4	4
Materi/media bermanfaat untuk perkembangan perilaku anak usia dini	3.5	4
Materi/media dapat digunakan di lingkungan lembaga pendidikan formal (lembaga PAUD)	4	4
Materi/media dapat digunakan di lingkungan lembaga pendidikan non formal (keluarga, sekolah minggu, tempat penitipan, dll)	3.4	3.8
Materi/Media layak untuk diseminasi	3.6	3.8
SKOR AKHIR (rerata)	3.7	3.8

Indikator Penilaian	
3.6 - 4.0	Sangat Baik
3.2 - 3.5	Baik
2.8 - 3.1	Cukup
2.4 - 2.7	Kurang
0.0 - 2.3	Sangat Kurang

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi hasil dari produk dievaluasi oleh salah satu dosen Pendidikan anak usia dini yang di mana hasil evaluasi tersebut dapat membuat produk menjadi lebih baik, layak digunakan dan bermanfaat.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa produk Buku "Bermain Asyik Belajar Buah Roh" sangat baik digunakan untuk usia 3-4 tahun. Media ini telah divalidasi dengan memperoleh kriteria sangat baik dengan hasil perolehan skor dari ahli materi dan media yaitu 3.7 dan 3.8. dari hasil penilaian para validasi materi dan ahli media memiliki kelebihan antara lain mampu meningkatkan pemahaman nilai agama, bermanfaat untuk perilaku anak usia dini serta media yang digunakan bermanfaat untuk kebutuhan belajar anak usia dini. Dalam

penelitian menggunakan model ADDIE ini peneliti mengalami keterbatasan yaitu hanya dilakukan sampai dengan pengembangan produk dan uji validasi ahli saja dan tidak diimplementasikan secara luas.

B. Saran

Pengembangan produk buku sebagai bahan ajar usia 3-4 tahun sangat baik dan menarik untuk terus dikembangkan untuk tingkat usia yang lebih tinggi atau buku dengan tema yang lain agar media belajar terus mampu bersaing dengan pesatnya perkembangan buku saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aizzatul F., & Wahyun, N. N. (2022) Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini Melalui Pemberian Penguatan. *Jurnal Almuraja - Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://ejournal.iaitaboh.ac.id/index.php/almurtaja/article/download/1797/1121/>
- Anggiana, P., & Mozes, K. (2023) Pengembangan Pop Up Qr Book sebagai Media Belajar Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6 (9), 2614-8854. <https://scholar.archive.org/work/drfe3z577vdkrbw75ffzceyttu/access/wayback/http://jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/download/2963/2368/19878>
- Lodo, A., Manubey, J., & Suan, E. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Karakter Penguasaan Diri Pada Anak Sekolah Minggu Di Jemaat Imanuel Oenesu. *Institutio- Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 9(2). <https://ejournal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/download/601/286>
- Mingus, D. (2015). Makna Buah Roh Dalam Galatia 5:22-23, *Manna Rafflesia*, 1(2), 2356-4547. <https://journals.sttab.ac.id/index.php/manraf/article/view/51>