
**PENGEMBANGAN PERMAINAN DADU REWARD BERBASIS INKUIRI UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5–6 TAHUN**

**Tsalitsa Rifdah Sumayyah¹, Eka Cahya Maulidya², Kartika Rinakit Adhe³, Yes
Matheos Lasarus Malaikosa⁴**

Universitas Negeri Surabaya^{1,2,3,4}

Email : tsalitsa.22103@mhs.unesa.ac.id,

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi media pembelajaran permainan Dadu Reward berbasis model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dihasilkan berupa media permainan dadu reward yang dilengkapi dengan buku tantangan, aturan permainan, serta reward sebagai penguatan positif, yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dan sintaks inkuiri. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarjo, Bancar, Tuban dengan subjek anak kelompok B usia 5–6 tahun. Hasil validasi menunjukkan bahwa media permainan dadu reward berada pada kategori sangat valid, dengan persentase kelayakan sebesar 100% dari ahli materi dan 97,5% dari ahli media. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, sedangkan uji reliabilitas instrumen observasi menunjukkan nilai ($\alpha = 0,900$). Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa penggunaan permainan dadu reward mampu meningkatkan keterlibatan aktif, fokus, serta keberanian anak dalam menyelesaikan masalah. Dengan demikian, media permainan dadu reward berbasis inkuiri dinilai layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan bermakna bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Permainan Dadu Reward, Model Pembelajaran Inkuiri , Kemampuan Pemecahan Masalah, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

This study aims to develop and validate a reward dice game learning media based on an inquiry learning model to improve problem-solving skills in children aged 5–6 years. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The resulting product is a reward dice game media equipped with a challenge book, game rules, and rewards as positive reinforcement, which are designed according to the characteristics of early childhood development and inquiry syntax. This research was conducted at Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarjo

Kindergarten, Bancar, Tuban with group B children aged 5–6 years as subjects. The validation results showed that the reward dice game media was in the very valid category, with a feasibility percentage of 100% from material experts and 97,5% from media experts. Data analysis used a descriptive quantitative approach, while the reliability test of the observation instrument showed a value ($\alpha = 0,900$). The results of limited trials showed that the use of reward dice games was able to increase children's active involvement, focus, and courage in solving problems. Thus, inquiry-based reward dice game media is considered suitable for use as an alternative effective and meaningful learning media for early childhood.

KEYWORD: *Reward Dice Game, Inquiry Learning Model, Problem Solving Skills, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak sejak usia 0 hingga 6 tahun memiliki peranan yang sangat penting. Pada tahap ini, anak berada dalam masa perkembangan yang cepat dan menjadi fondasi bagi kehidupan di masa depan. Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan stimulasi yang tepat agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal (Lunenburg, 2011). Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dan di tingkatkan yaitu kefokuskan anak. Kemampuan pemecahan masalah merupakan aspek kognitif yang mencakup tahapan dalam mengenali adanya persoalan, merancang berbagai alternatif solusi, menentukan strategi penyelesaian yang efektif, serta menilai hasil dari solusi yang diterapkan. Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, mandiri, kreatif, dan bertanggung jawab (Yes Matheos Lasarus Malaikosa 2021). Berdasarkan teori perkembangan kognitif dari Piaget, anak usia 5–6 tahun berada pada fase praoperasional, yaitu tahap di mana mereka mulai memahami konsep-konsep melalui penggunaan simbol-simbol.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan secara optimal dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek kognitif, terutama kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak sangatlah penting untuk dikembangkan dalam hal kegiatan apapun yang mencakup perkembangan anak tersebut sesuai usianya. Perkembangan kognitif dapat juga seperti pemecahan masalah secara sederhana (Maulidiyah dkk., 2016). Berk (2013) mengemukakan bahwa pada tahap usia ini, anak-anak mulai mampu berpikir secara baik dan memiliki kapasitas dalam merencanakan tindakan, meskipun masih terbatas (Fatimatuz Zahro dkk., 2024). Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan berpikir yang mencakup proses mengidentifikasi masalah, menyusun berbagai kemungkinan solusi, menentukan strategi penyelesaian yang paling tepat, serta menilai hasil dari solusi yang telah dilakukan. Kemampuan ini penting dilatihkan sejak usia dini agar anak terbiasa berpikir secara logis, kritis, dan mandiri dalam menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Teori yang dikemukakan Piaget dikenal dengan istilah *genetic epistemology* atau *epistemologi genetik*, yang bertujuan untuk menjelaskan proses perkembangan intelektual manusia. Dalam hal ini, istilah "genetik" merujuk pada tahapan

pertumbuhan dan perkembangan. Oleh karena itu perkembangan kognitif anak sangat berdampak untuk kemampuan berfikir mereka dan sekitarnya. (Ibda F dkk., 2015). Oleh sebab itu, perkembangan kognitif memiliki peran yang sangat berpengaruh dalam berfikir anak.

Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarjo, Bancar, Tuban, hasil observasi awal menemukan kebanyakan anak belum memiliki konsentrasi belajar dengan baik saat menyelesaikan tugas yang diberikan gurunya, penyebab adanya anak kurang konsentrasi yaitu lingkungan dan teman-temannya yang sering mengganggu anak dalam belajar, anak usia 5-6 tahun sangatlah penting dalam melatih konsentrasi, akan tetapi lingkungan dari keluarga, masyarakat, dan teman dapat mengganggu konsentrasi anak, seperti orang tua yang terkadang masih memberikan perhatian lebih saat proses pembelajaran sehingga anak mudah menyerah dan terganggu konsentrasinya. Adapun penyebabnya juga model pembelajaran di TK tersebut kurang menarik perhatian anak, monoton dan masih sering menggunakan buku, jadi anak memiliki rasa bosan yang cepat dalam pembelajaran. Adapun orang tua yang kurang perhatian dengan anaknya sehingga anaknya melakukan sesuatu sesuka hatinya tanpa memperhatikan guru dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Anak yang sering di biarkan main akan memberikan dampak negative dalam kefokusannya saat belajar.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau rancangan belajar yang di gunakan kurikulum, merancang materi pembelajaran, dan membimbing kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam konteks PAUD, model pembelajaran harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik perhatian anak dan bermanfaat untuk tahapan perkembangan anak (Jeane Siti Dwijantie, 2024). Dalam implementasinya, untuk memilih model pembelajaran pada anak perlu mempertimbangkan prinsip perkembangan anak, seperti belajar sambil bermain, kebutuhan akan eksplorasi, dan pembelajaran yang aktif. Oleh karena itu model pembelajaran sangatlah penting untuk menstimulasi anak dalam kemampuan pemecahan masalah khususnya anak usia 5-6 tahun.

Model pembelajaran inkuiri termasuk ke dalam kelompok *information processing models* yang menekankan pengembangan proses berpikir anak melalui kegiatan penyelidikan yang dilakukan secara terarah dengan bimbingan guru (Joyce, Weil, & Calhoun, 2011). Melalui penerapan model ini, anak dilibatkan secara aktif dalam kegiatan mengamati, mengajukan pertanyaan, mencoba berbagai alternatif pemecahan masalah, serta menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman belajar yang diperolehnya. Proses belajar dalam inkuiri bersifat mental dan aktif, bukan mekanis, sehingga diharapkan mampu mendorong perkembangan anak secara menyeluruh, baik secara intelektual, emosional, maupun kepribadian (Batursari Raya No dkk., 2023). Model inkuiri dinilai tepat untuk diterapkan pada anak usia dini karena guru tetap berperan dalam memberikan arahan dan pendampingan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak.

Permainan edukatif memiliki peran yang berkesinambungan dalam mendorong terjadinya interaksi sosial di antara anak-anak, khususnya pada masa awal perkembangan mereka. Dalam penelitian (Rachma Sanjaya & Rinakit Adhe, 2022) yaitu mengatakan bahwa bermain sambil belajar merupakan salah satu cara yang efektif untuk

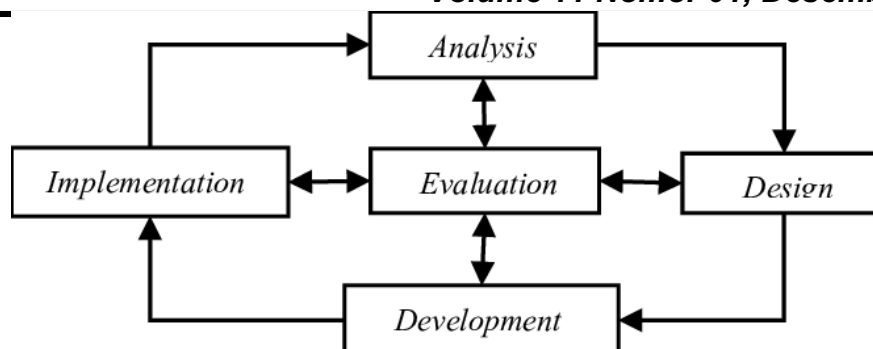
membantu anak memahami hal-hal baru. Fadlillah menjelaskan bahwa kegiatan bermain tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga menjadi sarana bagi anak untuk belajar melalui proses eksplorasi diri, percobaan, serta penyesuaian terhadap lingkungan sekitarnya. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan menyenangkan, anak-anak dapat saling berinteraksi dengan teman sebayanya, bekerja sama dalam menyelesaikan berbagai tugas, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan penyelesaian masalah. Secara keseluruhan, permainan edukatif tidak hanya memperkaya pengalaman bermain anak, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam menstimulasi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif secara terpadu, serta mempersiapkan mereka untuk sukses dalam lingkungan sekolah dan kehidupan sehari-hari (Nurhafizah et al., 2023).

Salah satu media permainan yang dapat mendukung pelaksanaan model pembelajaran inkuiri adalah permainan dadu reward. Permainan dadu reward merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan berbagai tantangan pemecahan masalah melalui aktivitas melempar dadu dan menyelesaikan tugas sesuai dengan angka atau simbol yang muncul. Dengan menggunakan media ini, anak-anak akan merasa lebih senang dan mampu menikmati berbagai hal menarik yang disampaikan melalui permainan (Mufidah & Maulidiyah cahya, 2022). Media ini bersifat konkret, menarik, dan menantang sehingga mampu meningkatkan motivasi serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemberian reward setelah anak berhasil menyelesaikan tantangan berfungsi sebagai penguatan positif yang mendorong anak untuk lebih aktif, percaya diri, dan berani mencoba dalam menyelesaikan masalah.

Perpaduan antara model pembelajaran inkuiri dengan permainan dadu reward diharapkan dapat menghadirkan proses pembelajaran yang bermakna serta selaras dengan karakteristik belajar anak usia dini. Melalui aktivitas bermain yang dirancang secara terstruktur, anak tidak hanya terlibat secara aktif dalam kegiatan fisik, tetapi juga terdorong untuk berpikir, melakukan eksplorasi, dan menemukan solusi secara mandiri dengan pendampingan guru. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan permainan dadu reward berbasis model pembelajaran inkuiri sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarjo, Bancar, Tuban.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan media permainan dadu reward berbasis model pembelajaran inkuiri dengan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan sesuai digunakan pada pengembangan media pembelajaran anak usia dini.



Gambar 1. Bagan Pengembangan Model ADDIE (Branch, 2009)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia dini kelompok B (usia 5-6 tahun) Lokasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarjo, bancar, Tuban. Sampel penelitian terdiri dari 25 anak yang dipilih secara purposive berdasarkan ketersediaan dan kesiapan partisipasi dari sekolah dan orang tua. Subjek tambahan untuk validasi produk terdiri dari satu orang ahli materi dan satu orang ahli media.

Selain itu, satu guru kelas turut terlibat dalam proses implementasi produk dan wawancara. Prosedur untuk menilai produk pengembangan media buku tantangan dalam permainan dadu reward berbasis Inkuiri. ini dilakukan melalui 2 tahapan yaitu penilaian dari ahli media serta ahli materi setelah itu uji coba kepada 5 anak. Instrumen penelitian merupakan angket penilaian, berikut merupakan lembar validasi yang digunakan untuk menguji validitas.

Tabel 1. Aspek Penilaian Validator

No	Validator	Aspek Penilaian
1.	Ahli Materi	1. Isi Materi 2. Kesesuaian 3. Sajian Materi
2.	Ahli Media	1. Isi Media 2. Kesesuaian 3. Sajian Media

Untuk mengidentifikasi tingkat validitas media pembelajaran permainan Dadu Reward yang dikembangkan, penelitian ini menerapkan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui lembar penilaian yang diisi oleh ahli materi dan ahli media, yang mencakup aspek kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran, kejelasan mekanisme permainan, kelayakan bentuk media permainan dadu reward, serta kualitas tampilan visual media Dadu Reward. Proses penilaian menggunakan skala Likert, di mana skor pada setiap indikator dijumlahkan dan dirata-ratakan, kemudian dikonversikan ke dalam kategori tingkat validitas, yaitu “sangat valid”, “valid”, “cukup valid”, “tidak valid”, dan “sangat tidak valid” berdasarkan persentase kelayakan. Selain data kuantitatif, penelitian ini juga didukung oleh masukan kualitatif dari para ahli sebagai dasar perbaikan produk, antara lain penyempurnaan desain buku tantangan,

penegasan petunjuk permainan, serta penyesuaian tingkat kesulitan soal atau tantangan agar selaras dengan karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun, sehingga produk yang dihasilkan lebih optimal. Analisis validitas tersebut mengacu pada kriteria penilaian yang disajikan pada Tabel 2, sebagai berikut :

Tabel 2. Aspek Penilaian Validator

Presentase (%)	Keterangan	Keterangan
81-100	Sangat Baik	Sangat Valid, tidak perlu revisi
61-80	Baik	Valid, tidak perlu revisi
41-60	Cukup	Cukup Valid, perlu revisi
21-40	Kurang	Tidak Valid, perlu revisi
0-20	Sangat Kurang	Sangat Tidak Valid, perlu revisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dalam penelitian ini berupa media permainan Dadu Reward yang dirancang sebagai media pembelajaran berbasis model pembelajaran inkuiri untuk anak usia 5–6 tahun. Permainan ini dikembangkan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan anak, perancangan konsep dan aturan permainan, validasi oleh ahli materi dan ahli media, hingga uji coba terbatas. Dadu Reward dirancang tidak hanya sebagai permainan yang menarik secara visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mendorong anak untuk berpikir, mengeksplorasi, berdiskusi, dan menarik kesimpulan dalam menyelesaikan masalah. Melalui integrasi tahapan Inkuiri dalam aktivitas bermain, media ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif anak serta kemampuan pemecahan masalah dalam suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah permainan Dadu Reward yang dirancang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah 1 Bancar. Media ini mencakup desain dadu, tantangan pemecahan masalah, aturan permainan, panduan buku tantangan, serta reward berupa pin bintang, yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi. Validasi bertujuan untuk menilai kesesuaian materi dengan indikator kemampuan pemecahan masalah, keterpaduan langkah permainan dengan model Inkuiri, serta keamanan dan kemenarikan tampilan media. Aspek penilaian meliputi kesesuaian perkembangan anak, kejelasan instruksi, kelayakan media, keamanan bahan, dan desain visual. Ahli materi merupakan guru PAUD yang memahami perkembangan anak, sedangkan ahli media menilai kelayakan teknis dan visual media untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun hasil validasi materi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Skor Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Isi Materi	15

2.	Kesesuaian	15
3.	Sajian Materi	15
Total		45

Dari perolehan nilai pada tabel 3, maka berikut merupakan perhitungan skor penilaian ahli materi:

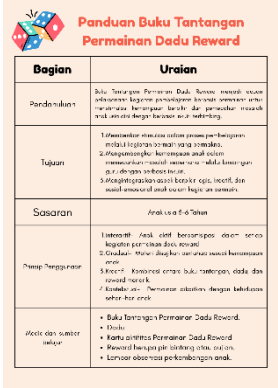
$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{45} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini, universitas negeri surabaya yang memiliki kualifikasi pendidikan S2 PAUD. Validasi ini dilakukan untuk menilai kesesuaian materi yang terdapat pada media permainan dadu reward yang dikembangkan, terutama berkaitan dengan kesesuaian isi pembelajaran, kesesuaian dengan tantangan dalam pemecahan masalah dengan indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun, serta keterkaitan materi dengan sintaks model pembelajaran inkuiri. Sebelum pelaksanaan validasi oleh ahli materi, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa penyempurnaan berdasarkan saran dan masukan dari dosen penguji pada saat seminar proposal. Penyempurnaan tersebut meliputi pengaturan kembali tingkat kesulitan tantangan agar disajikan secara bertahap dari yang paling sederhana hingga lebih kompleks, penyesuaian indikator kemampuan pemecahan masalah dengan aktivitas permainan, serta perbaikan petunjuk penggunaan permainan dadu reward agar lebih mudah dipahami oleh anak maupun guru. Setelah seluruh perbaikan dilakukan sesuai dengan saran penguji, media permainan dadu reward kemudian diajukan kepada ahli materi untuk selanjutnya dilakukan proses validasi. Berikut merupakan tabel perbandingan produk sebelum dan sesudah tahapan revisi.

Tabel 4. Revisi Ahli Materi

Review	Revisi												
Perlu adanya panduan berupa tabel di halaman buku yang depan	 <p>Panduan Buku Tantangan Permainan Dadu Reward</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bagian</th><th>Uraian</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Pendahuluan</td><td>Buku Tantangan Permainan Dadu Reward berisi panduan aktivitas belajar permainan dadu reward yang disajikan secara bertahap dari yang paling sederhana hingga lebih kompleks.</td></tr> <tr> <td>Tujuan</td><td>1. Meningkatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah dengan indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. 2. Mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan media permainan dadu reward sebagai indikator perkembangan kognitif anak. 3. Mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan media permainan dadu reward sebagai indikator perkembangan kognitif anak.</td></tr> <tr> <td>Sasaran</td><td>Anak usia 5–6 Tahun</td></tr> <tr> <td>Tempat Penggunaan</td><td>1. Ruang Kelas 2. Ruang Bermain 3. Ruang Belajar 4. Ruang Bermain 5. Ruang Belajar 6. Ruang Bermain 7. Ruang Belajar 8. Ruang Bermain 9. Ruang Belajar 10. Ruang Bermain</td></tr> <tr> <td>Alat dan Sumber Belajar</td><td> <ul style="list-style-type: none"> Buku Tantangan Permainan Dadu Reward Dadu Kartu Tantangan Permainan Dadu Reward Reward berupa pin, stiker, atau lainnya Lembar observasi perkembangan anak </td></tr> </tbody> </table>	Bagian	Uraian	Pendahuluan	Buku Tantangan Permainan Dadu Reward berisi panduan aktivitas belajar permainan dadu reward yang disajikan secara bertahap dari yang paling sederhana hingga lebih kompleks.	Tujuan	1. Meningkatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah dengan indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. 2. Mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan media permainan dadu reward sebagai indikator perkembangan kognitif anak. 3. Mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan media permainan dadu reward sebagai indikator perkembangan kognitif anak.	Sasaran	Anak usia 5–6 Tahun	Tempat Penggunaan	1. Ruang Kelas 2. Ruang Bermain 3. Ruang Belajar 4. Ruang Bermain 5. Ruang Belajar 6. Ruang Bermain 7. Ruang Belajar 8. Ruang Bermain 9. Ruang Belajar 10. Ruang Bermain	Alat dan Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tantangan Permainan Dadu Reward Dadu Kartu Tantangan Permainan Dadu Reward Reward berupa pin, stiker, atau lainnya Lembar observasi perkembangan anak
Bagian	Uraian												
Pendahuluan	Buku Tantangan Permainan Dadu Reward berisi panduan aktivitas belajar permainan dadu reward yang disajikan secara bertahap dari yang paling sederhana hingga lebih kompleks.												
Tujuan	1. Meningkatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah dengan indikator perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun. 2. Mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan media permainan dadu reward sebagai indikator perkembangan kognitif anak. 3. Mengembangkan kemampuan anak dalam menggunakan media permainan dadu reward sebagai indikator perkembangan kognitif anak.												
Sasaran	Anak usia 5–6 Tahun												
Tempat Penggunaan	1. Ruang Kelas 2. Ruang Bermain 3. Ruang Belajar 4. Ruang Bermain 5. Ruang Belajar 6. Ruang Bermain 7. Ruang Belajar 8. Ruang Bermain 9. Ruang Belajar 10. Ruang Bermain												
Alat dan Sumber Belajar	<ul style="list-style-type: none"> Buku Tantangan Permainan Dadu Reward Dadu Kartu Tantangan Permainan Dadu Reward Reward berupa pin, stiker, atau lainnya Lembar observasi perkembangan anak 												

Panduan Buku Tantangan Permainan Dadu Reward		
Tahap	Langkah Kegiatan Guru	Kegiatan Anak
Pengantar	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep dasar permainan dadu. • Menjelaskan aturan permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunggu giliran bermain. • Mengetahui aturan permainan.
Cerita Awal	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan. • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan.
Tahap 1: Identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan. • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan.
Tahap 2: Penemuan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan. • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan.
Tahap 3: Penemuan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan. • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan.
Tahap 4: Penemuan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan. • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan.
Tahap 5: Penemuan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. • Menjelaskan masalah yang dihadapi dalam permainan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan. • Mengetahui masalah yang dihadapi dalam permainan.

Sudah ditambahkan panduan dan tahapan model pembelajaran Inkuiri untuk permainan dadu reward dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak.

Adapun penilaian hasil validasi yang diperoleh dari 9 butir pernyataan memperoleh skor 100%. Berdasarkan perolehan skor hasil validasi tersebut dan mengacu pada pedoman konversi data kuantitatif ke dalam kategori kualitatif, dapat disimpulkan bahwa media permainan dadu reward yang dikembangkan oleh peneliti termasuk dalam kategori sangat valid atau sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan anak usia 5–6 tahun, serta mendukung penerapan model pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Dosen program studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini, universitas negeri surabaya yang memiliki kualifikasi pendidikan S2 PAUD, adapun hasil analisis skor penilaian ahli media:

Tabel 5. Hasil Skor Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Isi Media	14
2.	Kesesuaian	10
3.	Sajian Media	15
Total		39

Dari hasil perolehan nilai pada tabel 5, maka berikut merupakan perhitungan hasil analisis skor penilaian ahli media:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{39}{40} \times 100\%$$

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek desain visual, kejelasan aturan permainan, kemudahan penggunaan, kesesuaian isi materi serta keamanan media bagi anak. Sebelum ahli media memberikan masukan atau saran sebagai bahan revisi, dosen pembimbing skripsi peneliti terlebih dahulu memberikan saran untuk perbaikan buku tantangan yang digunakan sebagai media permainan dadu reward dengan memberikan tampilan yang menarik, panduan dan tahapan di awal halaman buku, tampilan buku yang menarik dengan kombinasi warna yang menarik, isi dari buku tantangan tersebut sesuai dengan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5-6 tahun. Setelah mendapatkan saran tersebut, ahli media dari bidang pembelajaran PAUD memberikan tanggapan terhadap media buku tantangan permainan dadu reward ini.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, ahli media menyatakan bahwa permainan dadu reward memiliki karakteristik yang menarik karena mengintegrasikan unsur bermain dengan aktivitas pemecahan masalah secara interaktif serta sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Tampilan media juga dinilai mampu menarik perhatian anak dan mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran. Namun demikian, ahli media memberikan beberapa saran perbaikan, antara lain memperjelas simbol-simbol yang digunakan, menyempurnakan petunjuk permainan, serta menyederhanakan tata letak komponen agar media lebih mudah digunakan oleh guru maupun anak. Setelah perbaikan dilakukan sesuai dengan rekomendasi tersebut, produk kembali melalui proses validasi menggunakan instrumen penilaian ahli media. Adapun hasil validasi media yang diperoleh dari butir penilaian menunjukkan persentase kelayakan sebesar 97,5% yang termasuk kategori sangat valid.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,900	5

Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa seluruh item instrumen memiliki nilai koefisien Cronbach's Alpha sebesar 1,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam kegiatan observasi memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, karena telah memenuhi kriteria reliabel dengan nilai koefisien lebih besar dari 0,6.

KESIMPULAN

Sebagai kesimpulan, pengembangan media permainan Dadu Reward berbasis model pembelajaran Inkuiri dengan menggunakan model pengembangan ADDIE telah menghasilkan media pembelajaran yang valid dan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Banjarjo, Bancar, Tuban. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 100%, sedangkan validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 97,5%. Berdasarkan hasil tersebut, media permainan dadu reward dinyatakan sangat valid, baik dari segi kesesuaian isi materi, keterpaduan dengan sintaks model pembelajaran Inkuiri, kejelasan tantangan pemecahan masalah, maupun aspek tampilan visual dan keamanan media bagi anak usia dini. Penilaian ini diperkuat oleh masukan para ahli yang

menyatakan bahwa media telah sesuai dengan karakteristik pembelajaran PAUD, menarik, mudah digunakan, serta mendukung perkembangan kognitif anak.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa permainan dadu reward mampu meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Anak tampak lebih antusias, fokus, dan berani mencoba menyelesaikan berbagai tantangan pemecahan masalah yang diberikan. Aktivitas melempar dadu, mendiskusikan solusi, serta memperoleh reward setelah menyelesaikan tugas mendorong anak untuk berpikir logis, mencoba berbagai alternatif penyelesaian, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam mengambil keputusan sederhana. Selain itu, hasil uji reliabilitas instrumen observasi menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,900 yang mengindikasikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah anak.

Berdasarkan temuan tersebut, media permainan dadu reward berbasis model pembelajaran Inkuiri direkomendasikan untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di PAUD, khususnya dalam upaya mengembangkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini. Media ini juga berpotensi untuk dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan variasi tantangan, menyesuaikan tema permainan dengan aspek perkembangan lainnya, serta diterapkan pada lingkup sekolah yang lebih luas. Guru disarankan untuk memperoleh pendampingan atau pelatihan terkait penerapan model pembelajaran Inkuiri agar penggunaan media permainan dadu reward dapat diimplementasikan secara optimal. Selain itu, penelitian lanjutan dengan jumlah subjek yang lebih besar dan tahapan uji efektivitas perlu dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media ini dalam pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Batursari Raya No, J., Mranggen, K., Demak, K., & Tengah, J. (2023). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbasis Steam Dan Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Kustiana Dewi Tk Intan Permai Mranggen Demak. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(2).
- Bruner, J. (1974). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Fatimatuz Zahro, A., Mughoyat Zaulhaq, H., Fitri, R., & Khotimah, N. (2024). Pengaruh Pjbl-Steam Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 513–524. <https://doi.org/10.37985/Murhum.V5i2.914>
- Jeane Siti Dwijantie. (2024). Perencanaan Pembelajaran Paud Menciptakan Lingkungan Belajar Yang Menyenangkan Dan Edukatif. *Journal Education*, 10(4), 1440–1447.
- Joyce. B, Weil. M dan Calhoun. E, (2011). *Models of Teaching*. (terjemahan)edisi kedelapan. Yogyakarta. Pustaka Pelajar. hal. 200-216
- Lunenburg, F. C. (2011). Theorizing About Curriculum: Conceptions And Definitions. In *International Journal Of Scholarly Academic Intellectual Diversity* (Vol. 13).

- Malaikosa, Y. M. L. (2021). Penguatan life skills peserta didik dengan pendekatan ekonomi kreatif. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 5(2), 300-312.
- Maulidiyah, E. C. (2016) Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membilang benda sekitar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2)
- Mufidah & Maulidiyah Cahya. (2022). Pengaruh Game Belajar Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendikia*, 10(4).
- Nurhafizah, S., Muthmainnah, M., & Rahmi, P. (2023). Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk It Azkia Aceh Besar. *Albanna: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 101–114. <https://doi.org/10.24260/Albanna.V3i2.2124>
- Piaget, J. (dalam Santrock, J. W.). (2011). *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup* (Edisi ke-13). Jakarta: Erlangga
- Simatupang, N. D., Widayati, S., Adhe, K. R., & Sholichah, S. A. (2023). Pengembangan Buku Cerita Big Book Kalender Meja Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1130–1141. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4067>