

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK NEGERI RUTOGELI KECAMATAN BAJAWA KABUPATEN NGADA

Katharina Serlinda Ngadha¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Efrida Ita³⁾

^{1,2,3}**Program Studi PG-PAUD, STKIP Citra Bakti**

¹ngadhaserlinda@gmail.com, ²marsianus3006meka@gmail.com, ³evoletelvo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun di TKK Negeri Rutogeli. Penelitian ini dilakukan di TKK Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. Adapun subyek dalam penelitian ini adalah 1 orang ahli materi, 1 orang ahli media, 1 orang ahli desain dan peserta didik dari TKK Negeri Rutogeli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelayakan media berdasarkan hasil uji coba ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji perseorangan, dan uji kelompok kecil berada pada kategori valid dan sangat valid. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi memperoleh persentase 91% dengan kategori Sangat Valid, uji coba ahli media pembelajaran memperoleh persentase 83% berada pada kategori Valid, uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 87% dengan kategori Sangat Valid, uji coba perseorangan memperoleh persentase 86% dalam kategori Sangat Valid, dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 86% dengan kategori Sangat Valid. Berdasarkan persentase dan tingkat kevalidan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga ini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

Abstract

The research aims to determine the feasibility of the snake and ladder media to develop Cognitive abilities in symbolic thinking in children aged 5-6 years at TKK Negeri Rutogeli. This research was conducted at TKK Negeri Rutogeli, Bajawa District, Ngada Regency. The subjects in this study were 1 material expert, 1 media expert, 1 design expert and students from TKK Negeri Rutogeli. The results of this study indicate that the feasibility of the media based on the test results of material experts, media experts, learning design experts, individual tests, and small group tests is in the valid and very valid category. based on the results of the material expert trial, it got a percentage of 91% in the Very Valid category, the learning media expert trial obtained a percentage of 83% in the Valid category, the learning design expert trial obtained 87% in the Very Valid category, individual trials obtained a percentage of 86% in the Very Valid category, and small group trials obtained a percentage of 86% in the Very Valid category. Based on the percentage and level of validity obtained, it can be concluded that the snake and ladder game media is suitable for use as a learning.

Sejarah Artikel

Diterima: 23-11-2021
Direview: 26-12-2021
Disetujui: 31-01-2022

Kata Kunci

media permainan ular tangga, kemampuan kognitif, berpikir simbolik

Article History

Received: 23-11-2021
Reviewed: 26-12-2021
Published: 31-01-2022

Key Words

snakes and ladders game media, cognitive ability, symbolic thinking

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebagai dasar atau fundasi untuk menetapkan masa depan bangsanya. Seperti dijelaskan dalam tujuan Pendidikan Nasional UU NO. 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional bahwa: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan sebelum pendidikan dasar yang dilaksanakan melalui pemberian stimulus atau pemberian rangsangan pendidikan dimulai dari sejak lahir sampai usia enam tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Arti penting mendidik anak usia dini dilandasi dengan kesadaran bahwa masa kanak-kanak adalah masa emas (*golden age*). Usia emas (*golden age*) artinya masa yang mana pertumbuhan dan perkembangan otak anak berada pada kondisi sangat baik atau bahkan dikatakan gemilang.

Pendidikan Anak Usia Dini memiliki dua tujuan, yaitu: 1) tujuan utama: membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, 2) tujuan penyerta: untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah. Dalam pelaksanaannya perlu memperhatikan aspek perkembangan anak yang tercantum dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 antara lain nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Dari keenam aspek perkembangan tersebut salah satu aspek yang harus dimiliki oleh Anak Usia Dini adalah aspek kognitif. Penyelenggaraan pendidikan untuk anak usia dini perlu disesuaikan dengan tugas perkembangan dan rentang usia anak.

Oleh karenanya guru dituntut untuk memahami tentang cara mendidik anak. Artinya bahwa guru harus bisa membedakan cara mendidik anak dan mendidik orang dewasa. Dunia anak adalah bermain. Dengan bermain anak dapat mengekspresikan semua kemampuan yang ada di dalam dirinya. Untuk mengembangkan kemampuan anak, maka sebagai guru yang profesional harus bisa menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tugas perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai anak yaitu pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, menyatakan bahwa kemampuan dalam berpikir simbolik yang perlu

dikembangkan terhadap anak usia 5-6 tahun antara lain:1) menyebutkan lambang bilangan 1-10, 2) menggunakan lambang bilangan untuk menghitung,3) mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Berpikir simbolik berarti anak belajar mengenai konsep. Dalam tahap ini anak-anak mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada terutama dalam memahami angka atau bilangan.

Berdasarkan hasil pengamatan di TKK Negeri Rutogeli yang dilakukan pada saat PLP II pada bulan September sampai dengan Desember 2019 dapat digambarkan bahwa tingkat perkembangan anak masih belum maksimal, yaitu dalam pembelajaran berhitung dengan standar kompetensi mengenal bilangan 1-10 secara simbolik hanyalah sebatas ucapan. Dimana, masih dijumpai beberapa anak yang belum mengenal bilangan 1-10. Sebagaimana ditemukan bahwa anak yang Berkembang Sangat Baik ada 2 orang dengan persentase 12,5%, Berkembang Sesuai Harapan ada 2 orang dengan persentase 12,5%, Mulai Berkembang ada 8 orang dengan persentase 50%, Belum Berkembang sebanyak 4 orang dengan persentase 25%. Dengan demikian, dari data tersebut diketahui bahwa persentase anak yang sudah mampu mengenal bilangan sebanyak 25% dan persentase anak yang belum mampu sebanyak 75%. Masalah ini terjadi dikarenakan belum tersedianya media-media menarik yang mendukung kemampuan kognitif anak. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan guru yaitu dengan memberikan tugas pada anak meniru menulis angka yang ditulis di papan dan dibuku. Dalam kegiatan ini anak kelihatan jenuh saat mengerjakannya, sehingga anak tidak memahami apa yang dikerjakannya. Selain itu, pendidik juga mengalami kesulitan dalam menyediakan media khususnya media yang berkaitan dengan lambang bilangan dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik agar dapat lebih mengenal dan memahami konsep bilangan yang disampaikan pendidik. Penggunaan media atau strategi yang menarik dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan.

Dengan menggunakan media permainan ular tangga anak mampu mengenal bilangan 1-10. Hal ini disebabkan karena pada tiap kotak terdapat angka. Dalam permainan ular tangga selain mengembangkan kemampuan kognitif anak, juga dapat membantu dalam mengembangkan aspek perkembangan anak seperti, bahasa, emosional, sosial, dan motorik halus. Selain itu juga media permainan ular tangga dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Negeri Rutogeli Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada Tahun Ajaran 2019/2020".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*developmental research*). Sugiyono (2016: 407) menyatakan bahwa metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Langkah-langkah dalam penelitian ini menggunakan model *ADDIE*.

Model ini terdiri atas lima fase atau tahap utama, yaitu: 1) analisis (*analyze*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implement*), 5) evaluasi (*evaluate*).

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi (Kepala TKK Negeri Rutogeli), ahli media (dosen ahli pengembangan media) dan ahli desain pembelajaran (dosen ahli pengembangan media), serta peserta didik TKK Negeri Rutogeli. Uji coba perorangan akan dilakukan terhadap 1 orang anak, sedangkan uji kelompok kecil akan dilakukan terhadap 6 orang anak.

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif, yaitu: (1) data kualitatif yaitu data tentang pengembangan media ular tangga pada anak usia dini yang berupa kritik dan saran dari ahli media atau ahli materi, dan ahli desain pembelajaran, (2) data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media ular tangga pada anak usia dini yang dinilai oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan juga oleh anak TKK Negeri Rutogeli.

Metode pengumpulan data dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, metode angket, dan metode dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Angket kelayakan media pembelajaran ular tangga dalam penelitian ini menggunakan skala likert dengan lima alternatif jawaban adalah sebagai berikut: Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, dan Sangat Kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni Sangat Baik = 5, Baik = 4, Cukup = 3, Kurang Baik = 2, dan Sangat Kurang = 1. Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata dari hasil validasi ahli materi (guru), ahli media, ahli desain pembelajaran dan peserta didik. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket.

Untuk menentukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validitas, sebagai berikut.

Tabel Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran

No	Persentase	Keterangan
1	86% -100%	Sangat Valid
2	71% - 85%	Valid
3	56% - 70%	Cukup Valid
4	21% - 40%	Tidak Valid
5	<55%	Kurang Valid

Sumber: Pedoman Penulisan Skripsi STKIP Citra Bakti, 2020: 66)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan ini terdiri dari tiga pokok pembahasan yang akan dijabarkan, yaitu: deskripsi data penelitian, analisis data dan pembahasan produk pengembangan yang akan dipaparkan secara sistematis berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

Draft I pada pengembangan ini terdiri atas uji ahli materi pembelajaran dan uji coba media pembelajaran. Uji coba ahli materi ini dilakukan oleh ibu Maria Nderu, S.Pd yang merupakan kepala sekolah TK Negeri Rutogeli. Ahli media yang memvalidasi media permainan ular tangga ini dilakukan oleh Bapak Ferdinandus Bate Dopo, S.Fil., M.Pd yang merupakan lulusan S2 Teknologi Pembelajaran dan sebagai dosen di STKIP Citra Bakti sekaligus sebagai ahli desain pembelajaran dan juga menilai instrumen buku panduan.

Butir-butir instrumen yang diajukan kepada ahli materi telah disetujui untuk digunakan dalam penelitian ini. Adapun komentar dari ahli materi yang berkenaan dengan indikator penilaian yaitu menyajikan materi sesuai dengan kegiatan serta metode yang tepat digunakannya, penyajiannya dilakukan dengan baik dan ramah. Hasil perhitungan adalah 91% jika dikonfirmasi dengan tabel 3.7 maka berada pada kriteria Sangat valid, sehingga layak untuk digunakan tanpa direvisi. Butir-butir kriteria yang diajukan telah disetujui untuk digunakan dalam penelitian dan pengembangan dengan memperhatikan beberapa revisi ringan diantaranya, yaitu memberikan kejelasan warna pada gambar kerbau dan gambar babi dan menggunakan warna yang mencolok. Hasil perhitungan sebesar 83%. Jika dikonfirmasi dengan tabel tingkat kevalidan media pembelajaran maka berada pada kriteria **valid**, sehingga media permainan ular tangga ini layak digunakan tanpa revisi. Buku panduan yang dikembangkan oleh peneliti diuji coba oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi oleh ahli media pada 7 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 35 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 34 dengan persentase 97% dan uji kevalidan ini termasuk dalam kriteria “Sangat Valid” dengan kesimpulan layak untuk digunakan tanpa revisi.

Pada draft II pengembangan terdiri atas instrumen penilaian untuk ahli desain pembelajaran, dan hasil uji coba ahli desain pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diadopsi dari instrumen peneliti terdahulu, yaitu yang dikembangkan oleh Oka G.P.A yang dikutip oleh Itu (2019: 69) tentang pengembangan media ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. Yang menjadi ahli desain dalam penelitian ini adalah bapak Ferdinandus Bate Dapo, S.Pd., yang merupakan salah satu dosen STKIP Citra Bakti Ngada. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Instrumen penelitian ini diserahkan kepada ahli desain pembelajaran pada tanggal 29 Oktober 2020. Setelah angket ini dinilai dan direvisi, diserahkan kembali kepada ahli desain beserta produk pengembangan media pada tanggal 24 November 2020. Hasil uji coba diperoleh dengan cara memberikan penilaian pada lembar kuisioner oleh ahli desain.

Ahli desain memberikan saran dan masukan berkaitan dengan perumusan KD harus sistematis dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) lebih memperjelas pada kegiatan inti yaitu pada tahap mengomunikasikan. Hasil kalkulasi sebesar 87,27% berada pada kriteria sangat valid, sehingga media permainan ular tangga ini tidak perlu direvisi.

Peneliti melakukan uji coba produk perseorangan dengan melibatkan 2 orang anak. Berdasarkan hasil uji perorangan dengan 2 orang anak di TKK Negeri Rutogelidapat dilihat bahwa anak-anak sangat senang dalam bermain ular tangga dan pelajaran dapat mereka ikuti dengan penuh semangat. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sudah jelas dan dapat digunakan untuk anak usia dini. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal anak terhadap produk yang dikembangkan untuk dapat diketahui dan diidentifikasi kesalahan dalam produk media ular tangga.

Berdasarkan tabel hasil uji coba perseorangan, dapat diketahui bahwa kualitas media kartu angka berdasarkan tanggapan 2 orang anak, rata-rata skor yang diperoleh adalah 86%. Maka media permainan ular tangga dalam kriteria sangat valid dan layak untuk dilakukan uji coba sehingga dapat dilanjutkan untuk uji kelompok kecil tanpa revisi.

Berdasarkan tabel hasil uji coba perseorangan, dapat diketahui bahwa kualitas media permainan ular tangga yang diperoleh berdasarkan tanggapan 6 orang anak, rata-rata skor yang diperoleh adalah 86%. Maka media permainan ular tangga ini apabila dicocokkan dengan rentangan skor yaitu berada dalam kriteria sangat valid dan layak untuk dilakukan uji coba tanpa revisi.

Pembahasan

Pembahasan Draft I Pengembangan

Hasil Penilaian Ahli Materi/Isi

Berdasarkan pada uji ahli materi didapatkan bahwa kriteria media ular tangga yang dikembangkan berada pada kriteria “sangat valid” dengan prosentase sebesar 91%. Ahli materi memberi poin 5 pada aspek kesesuaian permainan ular tangga dengan tujuan pembelajaran.

Ahli materi memberi kriteria sangat baik. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Mukhlisah, 2015: 2) yang menjelaskan tentang bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan dengan objek dan kejadian-kejadian sekitarnya. Bagaimana anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek seperti mainan, perabot, dan makanan serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua, dan teman. Poin 4 pada aspek kesesuaian penyajian permainan ular tangga dengan KD dan indikator. Ahli materi memberi predikat baik karena terdapat kesesuaian antara penyajian permainan ular tangga dengan KD dan Indikator. Ahli materi memberikan poin 5 pada aspek kejelasan materi yang disajikan dan predikat yang diberikan adalah sangat baik. Adanya kejelasan materi dalam yang disampaikan dalam proses pembelajaran anak mampu menyerap informasi yang disampaikan.

Teori belajar konstruktivistik (dalam Budiningsih, 2012: 61) mengakui bahwa peserta didik akan dapat menginterpretasikan informasi ke dalam pikirannya, hanya pada konteks pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri, pada kebutuhan, latar belakang, dan minatnya. Ahli materi memberi nilai 4 pada aspek kesesuaian materi dengan pengguna. Predikat baik ini diberikan karena adanya relevansi antaramateri yang akan disampaikan dengan pengguna dalam ini adalah anak sebagai pengguna media permainan ular tangga.

Ahli media memberi nilai 5 pada aspek kesesuaian permainan ular tangga untuk kemampuan kognitif anak. Predikat yang diberikan adalah sangat baik dimana, ahli materi juga sepaham dengan pengembang bahwa media ular tangga ini dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pada aspek kesesuaian permainan ular tangga untuk memotivasi anak ahli materi memberi nilai 5. Predikat sangat baik ini diberikan karena media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi anak dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya bahwa usia anak 5-6 tahun adalah masa dimana, anak bermain sambil belajar.

Ahli memberikan predikat baik dengan skor 4 pada aspek kesesuaian antara sistematika permainan ular tangga dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini menandakan bahwa sistematika permainan ular tangga dapat disesuaikan dalam kegiatan pembelajaran. Dimana, dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan konsep belajar sambil bermain yang memanfaatkan media ular tangga. Hal ini sejalan dengan pendapat Sadiman, (2002: 6)

yang menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Ahli materi memberi skor 5 pada aspek dapat menciptakan interaksi antara siswa dengan permainan ular tangga dalam pembelajaran. Predikat sangat baik ini diberikan karena ahli materi juga sependapat bahwa dengan adanya media ular tangga dapat terciptanya interaksi sosial antara siswa melalui permainan ular tangga. Ahli materi memberi skor 5 pada aspek kesesuaian metode penyampaian dalam permainan ular tangga dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Predikat sangat baik ini diberikan karena metode penyampaian dalam permainan ular tangga memiliki kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Ahli materi memberi skor 4 pada aspek kesesuaian latihan yang diberikan dalam permainan ular tangga dengan tujuan pembelajaran. Predikat yang diberikan adalah baik. Dimana, latihan yang diberikan dalam permainan ular tangga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Ahli materi memberi skor 4 dari aspek daya tarik pada ular tangga. kriteria baik ini diberikan menandakan bahwa penggunaan media mampu menambah daya tarik anak untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan dan fungsi media menurut Sujiono (dalam Sari, 2014: 10) yang mengemukakan media dapat merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat. Setelah dilakukan revisi atas saran ahli materi, maka keputusan ahli materi terhadap materi dalam pengembangan media permainan ular tangga adalah layak untuk diujicobakan.

Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil uji ahli media, ahli media memberikan penilaian pada 13 instrumen yaitu dengan memberikan poin 4 dan 5. Kriteria yang diberikan oleh ahli media yaitu berada pada kriteria "valid" dengan kesimpulan layak diuji coba dengan revisi sesuai saran.

Ahli media memberikan poin 5 dari segi mudah digunakan. Salah satu syarat media adalah mudah digunakan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Poin 4 dilihat dari segi mudah disimpan. Media ular tangga ini dibuat dengan bahan dasar kayu dan tidak mudah pecah sehingga tidak membutuhkan wadah yang khusus dalam penyimpanannya. Poin 5 dari segi pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus. Media ular tangga ini didesain dengan secara baik agar mudah dalam mengaplikasikannya sehingga anak dapat belajar secara mandiri. Hal ini senada dengan fungsi media menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9) bahwa anak dapat belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuannya. Poin 4 melihat dari segi desain warna papan media permainan. Ahli media memberi kriteria baik dari segi desain warna papan media ular

tangga. Degradasi warna pada media permainan ular tangga sangat mendukung minat belajar anak dan sebagai salah satu aspek kemenarikan media. Poin 4 pada aspek penggunaan gambar yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami.

Ahli media memberi predikat baik pada penggunaan gambar mudah dipahami berdasarkan media ular tangga. Hal ini karena gambar yang terdapat pada media ular tangga ini adalah gambar yang kontekstual, yaitu pengembang memilih gambar binatang yang berada di lingkungan sekitar anak dan dekat dengan anak. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang digagas oleh suyadi, dkk (2017: 31-43) tentang memanfaatkan potensi lingkungan. Poin 4 berdasarkan kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan, poin 5 pada aspek keserasian pemilihan warna pada papan permainan. Hal ini sesuai dengan salah satu manfaat media yang dikemukakan oleh Arif S, dkk (dalam Oka, 2017: 14) bahwa media menghasilkan keseragaman pengamatan. Poin 4 berdasarkan kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media permainan.

Ahli media memberi kriteria baik karena media ini terdiri dari beragam warna untuk memberi kesan menarik yang berfungsi untuk menarik minat anak dalam belajar. Poin 4 pada kemenarikan papan media ular tangga. Kemenarikan papan media ular tangga sangat penting untuk meningkatkan minat belajar anak. Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2008: 9) mengemukakan bahwa salah satu fungsi media adalah memberikan rangsangan kepada seluruh anak. Poin 5 dari segi tidak mudah lepas, patah dan hancur saat digunakan. Ahli media memberi kriteria sangat baik pada media ini karena bahan yang disipkan adalah bahan yang tidak mudah rusak. Ini adalah kriteria yang sangat penting dalam pembuatan sebuah media sebagaimana yang dikemukakan oleh Arsyad (dalam Cahyadi, 2019: 52) bahwa salah satu kriteria media pembelajaran adalah mudah, ringan dan kuat. Poin 5 dari segi memiliki bahan yang aman (tidak tajam).

Ahli media memberi kriteria sangat baik terhadap media ular tangga yang dikembangkan ini karena media ini berasal dari bahan kayu yang tidak membahayakan anak saat menggunakannya, dan poin 5 dari segi kelengkapan buku panduan untuk guru. Media ini dilengkapi dengan buku panduan sebagai pedoman atau acuan bagi para guru atau pengguna media. Keputusan ahli media terhadap materi dalam pengembangan media permainan ular tangga adalah layak untuk diujicobakan.

Pembahasan Draft II Pengembangan

Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

Hasil penilaian ahli desain pembelajaran terhadap desain produk media ular tangga apabila dicocokkan dengan tabel rentangan skor maka diperoleh kriteria "valid", yaitu dengan skor rata-rata desain media pembelajaran 87%. Aspek-aspek yang dinilai oleh ahli desain adalah: poin 5 pada aspek kelengkapan komponen (RPPH), berdasarkan penilaian

ahli desain bahwa kelengkapan komponen RPPH sudah sangat baik dan sudah memenuhi syarat atau kriteria penyusunan RPPH. Poin 4 pada aspek kesempurnaan rumusan KD. Ahli desain memberi kriteria baik pada aspek perumusan KD.

Dalam Permendikbud 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD pasal 4 ayat 2 menjelaskan bahwa Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Poin 4 pada keluasan rumusan tujuan. Nurani (dalam Nuraeni, 2014: 4) mengungkapkan salah satu prinsip pembelajaran PAUD adalah berorientasi pada tujuan. Ahli memberi poin 4 pada aspek ketepatan merumuskan indikator. Hal ini menandakan bahwa perumusan indikator yang sudah dibuat dapat untuk diterapkan, poin 4 pada aspek keluasan rumusan indikator, poin 4 pada aspek ketepatan memilih metode pembelajaran, ahli desain memberikan predikat baik dalam ketepatan memilih metode pembelajaran. Ahli menilai bahwa penerapan metode pembelajaran yang digunakan peneliti sudah baik. Poin 4 pada aspek kesesuaian metode dengan teknik, poin 5 pada aspek kesesuaian materi dengan tujuan.

Ahli desain memberi predikat sangat baik karena ada kesesuaian antara metode dan teknik yang digunakan dalam penelitian ini, hal ini didukung oleh pernyataan Sadiman, (2014: 99) yang menyatakan bahwa penyusunan rumusan butir-butir materi dilihat dari sub-sub komponen yang dijelaskan dengan tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar. Poin 5 dari aspek ketepatan memilih metode asesmen, poin 5 pada aspek kesesuaian memilih instrument, dan poin 4 pada aspek kenampakan strategi dalam desain. Keputusan ahli desain terhadap materi dalam pengembangan media permainan ular tangga adalah layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran.

Pembahasan Draf III Pengembangan

Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

Berdasarkan hasil uji coba perseorangan diketahui bahwa media sudah sangat jelas dan memperoleh persentase 86% dan dikategorikan sangat valid sehingga media ular tangga ini layak untuk diujicobakan. Pada pertanyaan pertama: Anak-anak apakah gambar permainan ular tangga ini jelas?, anak-anak menjawab “ya”, artinya bahwa media ini sudah sangat jelas. Pada pertanyaan ke-2: Anak-anak apakah permainan ini bisa di main di rumah selain di sekolah?, anak-anak menjawab “tidak”.

Pada pertanyaan ke-3: Apakah anak-anak merasa senang dengan permainan ular tangga ini?, anak-anak menjawab “ya”, hal ini terbukti karena dalam melakukan uji coba anak-anak memang terlihat sangat senang dalam bermain ular tangga. Pada pertanyaan ke-4: Apakah anak-anak mau bermain permainan ular tangga ini lagi?, mereka menjawab “ya”.

Hal ini terbukti bahwa mereka sangat senang dan tertarik dengan penggunaan media ular tangga dalam proses pembelajaran. Pada pertanyaan ke-5: Anak-anak apakah gambar yang ada dalam permainan ular tangga ini pernah kamu lihat?, mereka menjawab “ya”. Hal ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan bersifat kontekstual yaitu memanfaatkan potensi lingkungan sekitar yang benar-benar dialami dan dikenal oleh anak. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Suyadi, dkk (2017: 31-43) tentang memanfaatkan potensi lingkungan. Pertanyaan ke-6: Apakah media ini mampu membuat kamu belajar lebih baik?, anak-anak menjawab “ya”. Hal ini menggambarkan anak-anak merasa bahwa dengan adanya media ular tangga mereka mampu belajar lebih baik. Ini terjadi karena adanya efek ketertarikan terhadap media permainan ular tangga.

Pada pertanyaan ke-7: Anak-anak apakah media permainan ular tangga ini menarik?, dari semua anak-anak menjawab “ya”. Kembali pada jawaban sebelumnya bahwa anak-anak sangat senang terhadap permainan ular tangga dan bahkan mereka memiliki kemauan yang kuat untuk kembali bermain permainan ular tangga ini dalam proses pembelajaran dikemudian hari. Hal ini didukung oleh salah satu fungsi dan tujuan penerapan media dalam pengembangan kognitif anak sebagaimana telah dikemukakan oleh Sujiono (dalam Sari, 2014: 10) bahwa penggunaan media dapat mengembangkan imajinasi atau kreativitas, artinya media menjadikan anak mampu berpikir kreatif, mampu menyelesaikan permasalahan, berpikir logis, penalaran yang tinggi dan mampu menemukan suatu jawaban atas suatu masalah. Berdasarkan uji perseorangan, maka media ular tangga tidak perlu direvisi dan layak untuk diujicobakan.

Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil dari uji coba media ular tangga terhadap anak kelompok kecil sebagai pengguna produk media permainan ular tangga, maka bila dicocokkan dengan tabel rentangan skor kevalidan, maka hasil penilaian uji coba kelompok kecil ini berada pada kategori sangat valid dengan persentase 86%.

Dari hasil uji coba yang telah dilakukan, semua siswa menjawab “ya” dari 6 pertanyaan dan menjawab “tidak” dari satu pertanyaan. Hal ini menggambarkan bahwa media ular tangga ini sudah sangat jelas untuk bisa dimanfaatkan sebagai media belajar yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berpikir simbolik, anak kurang menyetujui pernyataan bahwa media ular tangga dapat digunakan di mana saja hal ini menggambarkan bahwa anak tidak dapat memainkan permainan ini di rumah karena anak tidak memiliki teman bermain seperti di sekolah, anak merasa senang dengan permainan ular tangga, bahkan mereka ingin agar permainan ular tangga bisa dilaksanakan kembali sebagai aktifitas rutin dalam membantu mereka mengenal lambang bilangan, selain itu juga semua anak meyakini bahwa semua gambar binatang yang terdapat dalam papan media

ular tangga merupakan binatang darat yang berada di lingkungan sekitar anak atau binatang yang hidup berdampingan dengan anak.

Berdasarkan hasil uji coba media ular tangga terhadap anak kelompok kecil maka media ular tangga ini layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Produk Akhir Pengembangan

Sebagai tahap akhir penelitian dan pengembangan ini yaitu mempersiapkan media sebagai produk yang digunakan oleh anak usia dini dalam proses pembelajaran. Produk akhir dari pengembangan ini terdiri dari media permainan ular tangga dengan dilengkapi dengan buku pedoman atau buku panduan penggunaan media. Media permainan ular tangga sebagaimana tampak pada gambar berikut.



Gambar 1. Media Ular Tangga

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV maka dapat disimpulkan bahwa kelayakan media berdasarkan hasil uji coba ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji perseorangan, dan uji kelompok kecil berada pada kategori valid dan sangat valid. Berdasarkan hasil uji coba ahli materi memperoleh persentase 91% dengan kategori Sangat Valid, uji coba ahli media pembelajaran memperoleh persentase 83% berada pada kategori Valid, uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 87% dengan kategori Sangat Valid, uji coba perseorangan memperoleh persentase 86% dalam kategori Sangat Valid, dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 86% dengan kategori Sangat Valid.

Berdasarkan persentase dan tingkat kevalidan yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan Permainan Ular tanggaini layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun.

Saran

Bagi Anak

Anak perlu berlatih secara terus menerus untuk mengembangkan kemampuan kognitif seperti menggunakan media permainan permainan ular tangga bukan hanya di

sekolah, tetapi juga dilakukan di rumah dengan meminta bimbingan dan pendampingan dari orang tua.

Bagi Guru

Guru perlu mengembangkan berbagai media yang menarik dalam proses pembelajaran, selain itu guru juga perlu rutin dalam mengikuti berbagai pelatihan/workshop untuk pengembangan kapasitas diri sebagai pendidik yang inovatif dan berkompeten dalam bidang profesinya.

Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah perlu memegang peranan penting sebagai agen perubahan, dan motivator bagi para guru. Oleh karena itu, kepala sekolah perlu menjadi garda terdepan untuk perubahan lembaga sekolahnya yaitu dengan memotivasi para guru untuk sedapat mungkin mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Selain itu juga kepala sekolah memiliki peran penting untuk mendorong para gurunya untuk mengikuti berbagai kegiatan penguatan kapasitas melalui berbagai kegiatan/workshop.

Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain hendaknya perlu juga mengembangkan media permainan Permainan Ular tangga dengan tema yang berbeda agar anak pemanfaatan media makin meningkat guna untuk mengembangkan potensi anak baik kognitif, afektif, maupun psikomotornya.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, A. (2012). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar. Serang: Laksita Indonesia.
- Haryati. R. (2018, November 19). Pengembangan Permainan Permainan Ular tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Akhyar Bagik Polak Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Skripsi. Jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram. Mei 18 2020. fkipunram.rf.gd
- Itu, M. T. (2019). Pengembangan Media Permainan Ular tangga untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5 – 6 Tahun. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Sekoalh Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti Ngada.
- Meka,M.(2017). Hubungan Antara Sikap Siswa Terhadap Matematika dan Lingkungan Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDK Olabolo Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti.Vol. 4. No 1.
- Maisyaroh, Iis. (2014). “Penerapan Metode Permainan Permainan Ular tangga (Snakes Ledder) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak pada Mata Pelajaran IPS”. *Skripsi* (diterbitkan). Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN. Mei 16, 2020. repository.uinjkt.ac.id
- Mukhlisah AM, (2015). Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia, (*Jurnal Kependidikan Islam*, UIN SunanAmpel Surabaya, Tahun 2015)Volume6, Nomor2. Mei 20, 2020. <https://adoc.tips>

- Nahar, N. I. 2016. Penerapan teori belajar behaviorisme dalam proses pembelajaran. Nusantara (*Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*). ISSN 2541-657X. Volume 1 Desember 2016. Jurnal.um-tapsel.ac.id
- Nuraeni. (2014). Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal.Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA "PRISMA SAINS"* Vol. 2. No.2 ISSN 2338-4530\ 143 Prodi BK Jurusan PPB Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP Mataram. Mei 20, 2020. <https://www.neliti.com>
- Oka, G. P. A. (2017). Media dan Multimedia Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rudi,S,Cepi. R. (2008). Media Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima
- Sadiman, A. S, dkk. (2014). Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, A. S. (2002). Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, NMRP. (2014). Penerapan Metode Drill Berbantuan Media Kotak Pancing Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Ejournal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini (Volume 2 No 1 Tahun 2014). Juni 18, 2020.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: PT Alfabet.
- Sujiono, dkk. (2007). Metode Pengembangan Kognitif. Modul 1, Bandung: Universitas Terbuka.
- Sukmawati W. (2017). Penerapan Permainan Permainan Ular tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal 85 Legoso Ciputat Timur. *Jurnal*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UHAMKA. Mei 19, 2020. <https://proceedings.uhamka.ac.id>
- Suyadi & Ulfa. M. (2017). Konsep Dasar PAUD. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional