

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF UNTUK
ANAK TK KELOMPOK B DI TK ABA AL-FURQON
KOTA YOGYAKARTA**

JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Renata Putri Utami
NIM 07105241022

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2016**

PERSETUJUAN

Artikel jurnal yang berjudul PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF UNTUK ANAK TK KELOMPOK B DI TK ABA AL-FURQON KOTA YOGYAKARTA yang disusun oleh Renata Putri Utami, NIM 07105241022, Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I,



M. Djauhar Siddiq, M. Pd
NIP. 194909011978031001

Yogyakarta, Januari 2016

Pembimbing II,



Deni Hardianto, M. Pd
NIP. 198106052005011003



PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA EDUKATIF UNTUK ANAK TK KELOMPOK B DI TK ABA AL-FURQON KOTA YOGYAKARTA

MEDIA DEVELOPMENT OF SNAKES AND LADDERS EDUCATIVE FOR CHILDREN KINDERGARTEN OF CLASS B IN KINDERGARTEN ABA AL-FURQON YOGYAKARTA CITY

Oleh: Renata Putri Utami, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, natautami@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media ular tangga edukatif yang menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran anak Taman Kanak-kanak kelompok B. Subtema binatang digunakan sebagai isi materi media ular tangga edukatif. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan media ular tangga edukatif yang dilakukan oleh peneliti yaitu: analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan dan produksi, validasi ahli, uji coba dan revisi. Setelah melalui tahap produksi, maka dihasilkan produk awal yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya produk diujicobakan kepada siswa melalui dua tahap, yaitu: uji coba terbatas yang terdiri dari 4 anak dan uji coba luas yang terdiri dari 20 anak. Subjek uji coba produk adalah siswa Taman Kanak-kanak kelompok B TK ABA Al-Furqon Kota Yogyakarta. Data dikumpulkan saat uji coba melalui lembar observasi, kemudian data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif termasuk dalam kategori layak ditinjau berdasarkan aspek pembelajaran dan aspek tampilan. Aspek pembelajaran merupakan penilaian dari kesesuaian materi yang disajikan dengan kurikulum, kompetensi dan karakteristik anak TK kelompok B sedangkan aspek tampilan merupakan penilaian dari segi kesesuaian bentuk, desain, dan bahan media yang digunakan dengan karakteristik anak TK kelompok B. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa aspek pembelajaran dan aspek tampilan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa aspek pembelajaran dan aspek tampilan masuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka media ular tangga edukatif layak digunakan sebagai sumber belajar.

Kata kunci: *Pengembangan media, Ular tangga edukatif, Taman Kanak-kanak*

Abstract

This research aims to produce a media snakes and ladders educative are interesting and worthy of use in a child's learning kindergarten class B. Subtema of animals used as fill material media snakes and ladders educative. This research is research development. Procedures of development of the media snakes and ladders educative conducted by the researcher: needs analysis, planning, development and production, validation, testing and revision. After going through the stages of production, then produced the initial product that has been validated by material expert and media experts. Furthermore the products tested to students through two stages, namely: limited trial consisting of 4 children and extensive trials consisting of 20 children. The subject of the test product is a student kindergarten class B in kindergarten ABA Al-Furqon Yogyakarta city. Data is collected when a test run through a sheet of observation, then data research results analyzed by quantitative descriptive analysis techniques. The result of the research shows that the media snakes and ladders educative are included in the category deserves a review based on aspects of learning and aspects of display. The learning aspect is the assessment of the suitability of the materials presented to the curriculum, competencies and characteristics of the student kindergarten class B while the display aspects of conformity assessment is the shape, design, and media materials that are used with the characteristics of the kindergarten class B. Expert validation results and media experts point out that aspects of learning and display aspects included in the excellent category. Extensive trial results indicated that the aspect of learning and aspects of the display included excellent category. Based on the results of the assessment of the media snakes and ladders educative worthy is used as a learning resource.

Keywords: *Media development, The snakes and ladders educative, Kindergarten*

PENDAHULUAN

Dalam proses belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan pembelajaran sehingga tidak hanya berbentuk kata-kata tertulis atau hanya kata lisan. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya saja objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan gambar sehingga dapat dibawa masuk ke dalam kelas untuk proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan, dan memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Di Taman Kanak-kanak (TK), alat permainan yang digunakan dapat digolongkan sebagai media pembelajaran. Dalam mengembangkan model pembelajaran bagi anak Taman Kanak-kanak harus memperhatikan antara lain: karakteristik anak, kompetensi yang akan dicapai, interaksi dalam proses pembelajaran, alat/media dan penilaian. Pembelajaran di TK menggunakan model pembelajaran tematik, yaitu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Tema digunakan sebagai alat atau sarana untuk mengenalkan berbagai konsep pada peserta didik. Tema dalam pembelajaran dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas karena pemilihan tema dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan hal-hal yang dekat dengan peserta didik, misalnya tema keluarga, rekreasi, pekerjaan, alat komunikasi, alam semesta dan lainnya. Dalam

pembelajaran tematik, idealnya guru menyediakan media yang sesuai dengan tema, oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang dapat membantu proses pembelajaran berdasarkan tema-tema yang ada. Selain pendekatan tematik, pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-kanak menganut prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Pendekatan bermain sebagai metode pembelajaran di Taman Kanak-kanak hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih dominan) menjadi belajar seraya bermain (unsur belajar mulai dominan). Melalui permainan, peserta didik mendapatkan kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri atau bakat dan berkeaktivitas.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK ABA Al Furqon, peneliti bertanya kepada dua anak Taman Kanak-kanak karena terlihat peserta didik tersebut kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut kedua peserta didik tersebut, mereka tidak tertarik untuk belajar karena tidak berminat dan merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran tersebut. Peserta didik terlihat asyik bermain sendiri atau dengan temannya. Media yang biasa digunakan oleh pendidik yaitu puzzle, buku cerita bergambar, gambar-gambar dan boneka serta majalah sehingga tidak semua media dapat menarik dan memotivasi peserta didik. Pendidik belum menggunakan bantuan media yang dapat membantu proses pembelajaran karena keterbatasan media terutama pada proses

pembelajaran dengan subtema binatang. Peneliti juga belum menemukan media yang mendukung pembelajaran dalam tema rekreasi khususnya subtema binatang dalam pembelajaran dan ketika peneliti mengamati saat proses belajar berlangsung ada beberapa peserta didik kurang memahami dengan baik dan kurang tertarik saat proses belajar berlangsung di kelas. Selain itu, pendidik juga mengalami kesulitan dalam menyediakan media khususnya media yang berkaitan dengan subtema binatang dalam proses pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik agar dapat lebih memahami materi yang disampaikan pendidik. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media yang dapat menarik minat peserta didik, membantu pendidik mengajar dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan masalah yang ditemui oleh peneliti maka diperlukan media alternatif yang dapat menarik dan merangsang minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas. Salah satu media yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan tersebut adalah media ular tangga edukatif berbentuk dua dimensi. Peneliti memilih media ular tangga edukatif sebagai alternatif media yang layak untuk membantu proses pembelajaran dengan subtema binatang karena permainan ular tangga sudah sangat dikenal oleh anak-anak dan sangat diminati, karena memiliki tantangan dalam kotak atau petak-petak tangga dan ular. Media ular tangga edukatif ini adalah sebuah media yang dikembangkan dari sebuah permainan ular tangga yang banyak beredar di pasaran. Namun, media

Pengembangan Media Ular Tangga (Renata Putri Utami) 3
tersebut belum tersedia di lapangan dan memerlukan pengembangan yang lebih.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu: belum ada media berbentuk ular tangga edukatif di sekolah tersebut khususnya untuk pembelajaran dengan subtema binatang, pendidik mengalami keterbatasan untuk menyediakan media yang tepat untuk menarik minat belajar peserta didik untuk pembelajaran dengan subtema binatang, pendidik belum menggunakan media ular tangga edukatif pada pembelajaran subtema binatang, beberapa peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas karena kurang berminat dan merasa bosan dengan materi yang disampaikan oleh pendidik, sehingga peserta didik terlihat asyik bermain sendiri atau dengan temannya.

Peneliti membatasi permasalahan yaitu pengembangan media ular tangga edukatif untuk pembelajaran dengan subtema binatang yang layak dan dapat digunakan untuk anak Taman Kanak-kanak kelompok B. Tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah menghasilkan media ular tangga edukatif yang layak yaitu: mudah, menarik dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk anak Taman Kanak-kanak kelompok B. Media ini dirancang dan disesuaikan dengan salah satu subtema dari tema yang ada di Taman Kanak-kanak, yaitu subtema binatang. Terinspirasi oleh permainan ular tangga yang sudah ada, media ini sedikit berbeda dengan ular tangga yang beredar di pasaran karena media ular tangga edukatif ini diproduksi dengan menyesuaikan karakteristik anak Taman Kanak-kanak.

Pengembangan media ular tangga edukatif ini diharapkan memiliki manfaat antara lain: bagi pengembangan ilmu teknologi pendidikan yaitu dapat memberikan kontribusi atas terciptanya media edukatif yang baru berupa media ular tangga edukatif dalam pengenalan binatang untuk anak Taman Kanak-kanak kelompok B, media ini dapat membantu dan mempermudah dalam proses belajar khususnya dalam pembelajaran dengan subtema binatang bagi peserta didik, dapat digunakan bagi pendidik sebagai media alternatif dalam pembelajaran tematik khususnya pembelajaran pengenalan binatang, dan dapat menambah sarana pendidikan yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu: media ular tangga edukatif adalah seperangkat media pendidikan berupa alat permainan untuk anak Taman Kanak-kanak berbentuk mirip dengan ular tangga pada umumnya namun menggunakan konten berupa gambar bermacam-macam binatang dan angka. Melalui beberapa kotak pertanyaan anak diminta menjawab pertanyaan atau melakukan perintah yang tercantum pada kartu terpisah, dan yang berhasil menjawab atau melakukan perintah akan tetap berada di kotak tersebut atau mendapat hadiah untuk maju beberapa langkah tetapi jika tidak dapat menjawab pertanyaan maka akan diberi hukuman berupa mundur dari kotak dimana dia berada. Pemenang adalah anak yang sampai terlebih dahulu pada kotak *finish* (kotak angka 30). Media ini khusus diproduksi untuk dapat membantu pengenalan binatang; dan Taman Kanak-kanak

kelompok B adalah anak Taman Kanak-kanak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2007:4) penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan lebih dikenal dengan penelitian *Research and Development* (R&D). Untuk dapat menghasilkan produk tertentu maka digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk agar dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Peneliti memfokuskan pengembangan penelitian pada pengembangan media ular tangga edukatif dengan subtema binatang untuk anak Taman Kanak-kanak kelompok B.

Waktu dan Tempat Penelitian

Tempat penelitian di TK ABA Al-Furqon, Jl. Nitikan Baru No. 50, Umbulharjo, Yogyakarta, dan waktu penelitian adalah bulan Desember 2015 – Maret 2016.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak taman kanak-kanak kelompok B TK ABA Al-Furqon Kota Yogyakarta.

Prosedur

Prosedur pengembangan media ular tangga edukatif yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu: yang pertama adalah melakukan suatu analisis

kebutuhan. Dalam kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti mengidentifikasi kebutuhan untuk mengumpulkan informasi awal di TK ABA Al-Furqon. Peneliti akan mengetahui suatu keadaan yang seharusnya ada dan keadaan nyata di lapangan yang sebenarnya dengan mengkaji kebutuhan. Peneliti dapat mencoba menawarkan suatu alternatif pemecahan dengan cara mengembangkan produk ular tangga edukatif. Prosedur kedua yaitu merumuskan tujuan khusus. Merumuskan tujuan yaitu tujuan yang ingin dicapai terkait dengan produksi. Tujuan ini secara spesifik memberikan informasi untuk mengembangkan butir-butir instrumen. Peneliti melakukan penerjemahan tujuan umum atau dari standar kompetensi yang telah ada ke dalam tujuan khusus yang lebih operasional dengan indikator-indikator tertentu. Prosedur ketiga, mengembangkan bahan atau materi. Peneliti melakukan pemilihan bahan atau materi yang akan dikembangkan ke dalam media ular tangga edukatif. Materi yang akan dikembangkan ke dalam media ular tangga edukatif ini sesuai dengan pengembangan aspek kemampuan dasar. Prosedur keempat adalah mengembangkan instrumen. Instrumen atau alat ukur digunakan untuk mengukur atau menentukan tingkat kelayakan media. Instrumen yang dipakai adalah wawancara, observasi dan angket. Prosedur kelima adalah mengembangkan dan menyusun naskah media. Peneliti menyusun rencana pengembangan desain awal produk. Kemudian dilakukan validasi ahli terhadap desain awal produk ular tangga edukatif. Validasi ahli terdiri atas validasi ahli materi untuk menilai materi yang disajikan dalam media dan validasi ahli media untuk menilai kelayakan media. Jika telah

Pengembangan Media Ular Tangga (Renata Putri Utami) 5 selesai maka dilakukan prosedur keenam yaitu revisi I produk. Setelah dilakukan validasi ahli maka dapat diketahui apakah media perlu direvisi atau tidak. Jika perlu direvisi maka dilakukan revisi sesuai masukan dari ahli materi dan ahli media. Setelah prosedur keenam selesai maka dilanjutkan ke prosedur ketujuh yaitu uji coba terbatas. Uji coba dilakukan dengan subjek 4 anak TK kelompok B di TK ABA Al-Furqon yang dipilih secara acak oleh peneliti dan guru. Jika diperlukan maka dilakukan prosedur kedelapan yaitu revisi II produk dan dilanjutkan dengan prosedur kesembilan yaitu uji coba luas. Peneliti melakukan uji coba kembali kepada 20 anak TK kelompok B di TK ABA Al-Furqon. Masing-masing kelompok terdiri atas 4 anak. Pada akhirnya akan didapatkan prosedur terakhir yaitu produk. Berdasarkan hasil uji coba maka didapatlah produk akhir berupa ular tangga edukatif.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu: pertama studi pendahuluan. Dalam studi pendahuluan dilakukan dengan pedoman wawancara terhadap guru untuk mengetahui variabel latar belakang siswa, orang tua, pendidikan, sikap terhadap sesuatu dan perhatian. Kedua penilaian ahli, peneliti memakai angket sebagai instrumen penilaian ahli. Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 101-103) angket adalah kumpulan dari pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada responden, dan cara menjawab juga dilakukan secara tertulis.

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk memperoleh data tentang kelayakan produk yang dikembangkan pada uji ahli materi dan uji ahli

media. Hasil dari angket akan dijadikan sebagai dasar dalam melakukan revisi. Ketiga adalah instrumen uji coba lapangan. Pada uji coba lapangan dilakukan observasi. Menurut Riduwan (2004: 104) observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Menurut Supardi (2006: 88), metode observasi merupakan metode pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Dalam penelitian ini, peneliti memakai pedoman observasi.

Teknik Analisis Data

Dalam kegiatan penelitian mutlak dilakukan teknik analisis data karena dari proses analisis data maka hasil penelitian akan terlihat. Menurut Suharsimi Arikunto (1996 : 244) teknik analisis data penelitian merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam sebuah proses penelitian karena disinilah hasil penelitian akan terlihat. Analisis data mencakup seluruh kegiatan mengklarifikasi, menganalisa, memakai dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul dalam tindakan.

Langkah-langkah dalam analisis data antara lain: mengumpulkan data mentah, pemberian skor dan skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukardjo (2006: 53) pada tabel berikut:

Tabel 1. Konversi Data dengan Skala Lima

NILAI	SKOR	KATEGORI
A	$\bar{X}_i + 1,80 \text{ SBi} < X$	Sangat baik
B	$\bar{X}_i + 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \text{ SB}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,60 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \text{ SB}$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,80 \text{ SBi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \text{ SB}$	Kurang
E	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \text{ SB}$	Sangat kurang

Ketentuan :

\bar{X}_i = Rerata skor ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$$

SBi = Simpangan baku skor ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$$

X ideal = skor empiris

Dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal adalah B dengan kategori “baik”. Pencarian skor rerata atau mean terhadap produk dapat diperoleh melalui rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

n = jumlah responden

Setelah diperoleh skor rata-rata, selanjutnya kelayakan media ular tangga edukatif dalam penelitian pengembangan ini digolongkan dalam lima kategori kelayakan dengan menggunakan skala sebagai berikut :

Tabel 2. Kategori Kelayakan Uji Ahli

No.	Skor	Skor Rata-rata	Kategori kelayakan
1	43 – 50	4,3 – 5	Sangat baik
2	35 – 42	3,5 – 4,2	Baik
3	27 – 34	2,7 – 3,4	Cukup
4	19 – 26	1,9 – 2,6	Kurang
5	10 – 18	1 – 1,8	Sangat kurang

Tabel 3. Kategori Uji Coba Terbatas

No.	Skor	Skor Rata-rata	Kategori Kelayakan
1	84 – 100	4,3 – 5	Sangat baik
2	69 – 83	3,5 – 4,2	Baik
3	54 – 68	2,7 – 3,4	Cukup
4	39 – 53	1,9 – 2,6	Kurang
5	24 – 38	1 – 1,8	Sangat kurang

Tabel 4. Kategori Uji Coba Luas

No.	Skor	Skor Rata-rata	Kategori Kelayakan
1	420 – 500	4,3 – 5	Sangat baik
2	340 – 419	3,5 – 4,2	Baik
3	260 – 339	2,7 – 3,4	Cukup
4	180 – 259	1,9 – 2,6	Kurang
5	100 – 179	1 – 1,8	Sangat kurang

Pengembangan Media Ular Tangga (Renata Putri Utami) 7
 item-item yang dinilai pada aspek pembelajaran adalah baik dan sangat baik. Hal ini dapat dilihat melalui tabel berikut:

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2016, di TK ABA Al Furqon Kota Yogyakarta dan dibantu oleh dua orang guru TK kelompok B. Data ini diperoleh dengan mengujicobakan kepada 4 orang anak TK kelompok B dengan langkah sebagai berikut: guru dibantu pengembang menjelaskan tentang cara penggunaan media. Keempat anak cukup antusias dalam memahami petunjuk penggunaan. Disaat anak-anak memainkan media ular tangga edukatif, pengembang memberikan angket untuk menilai media kepada guru TK kelompok B. Pengembang mendampingi guru untuk mengisi butir pertanyaan dalam angket tersebut. Guru mengisi sesuai dengan pendapat mereka, pengembang hanya mengarahkan maksud pernyataan apabila ada yang belum jelas. Hasil penilaian uji coba terbatas ini dijadikan bahan revisi media, yang kemudian media yang telah direvisi dapat dilakukan uji coba luas.

Hasil pengamatan pengembang pada saat anak memainkan media ular tangga edukatif antara lain: media ular tangga edukatif mampu memotivasi anak untuk mengekspresikan kemampuan berhitung dan membaca. Anak lebih mudah mengenal nama-nama binatang dengan membaca atau melihat gambar binatang pada papan ular tangga sehingga anak lebih mengenal berbagai jenis binatang. Saat melakukan perintah seperti menjawab pertanyaan pada kartu yang tersedia, anak merasa kesulitan dalam membacanya sehingga guru dan pengembang mencoba membantu membacakannya.

Hasil data uji coba terbatas yang diperoleh pada aspek pembelajaran menunjukkan bahwa

Tabel 10. Data Uji Coba Terbatas Pada Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Jumlah	Kriteria
1	Apakah anak tertarik dengan isi materi yang disuguhkan dalam media	16	Baik
2	Apakah anak mampu mengerti maksud dan melaksanakan aturan penggunaan media	18	Sangat baik
3	Bagaimanakah kemampuan anak dalam memahami gambar	20	Sangat baik
4	Apakah anak mampu menceritakan gambar yang ada	20	Sangat baik
5	Apakah anak mampu bercerita secara runtut dan jelas	20	Sangat baik
Jumlah skor		94	A (Sangat baik)
Rata-rata skor		4,70	

Pada aspek tampilan hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai adalah baik dan sangat baik. Hasil data ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 11. Data Uji Coba Terbatas Pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Jumlah	Kriteria
1	Apakah anak tertarik dengan gambar-gambar yang ada pada media	18	Sangat baik
2	Apakah anak tertarik dengan warna, bentuk dan ukuran media	20	Sangat baik
3	Bagaimanakah tingkat antusiasme anak dalam belajar mengenal binatang setelah menggunakan media	18	Sangat baik
4	Bagaimana keaktifan anak dalam mengikuti uji coba setelah melihat tampilan media	16	Baik
5	Apakah anak merasa aman dan nyaman terhadap bentuk dan bahan media	20	Sangat baik
Jumlah skor		92	A (Sangat baik)
Rata-rata skor		4,60	

Dari hasil uji coba terbatas ini tidak ditemukan kendala atau kesalahan yang fatal. Jadi dapat disimpulkan dari hasil uji coba terbatas ini sudah tidak ada hal yang perlu direvisi lagi.

Uji Coba Luas (Kelompok Besar)

Uji coba luas (kelompok besar) dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2016 di TK ABA Al Furqon Kota Yogyakarta dan dibantu oleh dua orang guru TK kelompok B. Data ini diperoleh dengan mengujicobakan kepada 20 orang anak TK kelompok B dengan langkah sebagai berikut: guru didampingi pengembang menjelaskan tentang cara penggunaan media. Dalam

menggunakan media, anak-anak dikelompokkan menjadi 5 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri atas 4 orang anak. Pengembang memberikan angket untuk menilai media kepada guru TK kelompok B. Pengembang mendampingi guru untuk mengisi butir pertanyaan dalam angket tersebut. Guru mengisi sesuai dengan pendapat mereka, pengembang hanya mengarahkan maksud pernyataan apabila ada yang belum jelas.

Tabel 12. Data Uji Coba Luas Pada Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Jumlah	Kriteria
1	Apakah anak tertarik dengan isi materi yang disuguhkan dalam media	88	Sangat baik
2	Apakah anak mampu mengerti maksud dan melaksanakan aturan penggunaan media	88	Sangat baik
3	Bagaimanakah kemampuan anak dalam memahami gambar	98	Sangat baik
4	Apakah anak mampu menceritakan gambar yang ada	96	Sangat baik
5	Apakah anak mampu menyebutkan nama binatang dengan benar	89	Sangat baik
Jumlah skor		459	A (Sangat baik)
Rata-rata skor		4,59	

Hasil data yang diperoleh pada tabel diatas menunjukkan bahwa item-item yang dinilai pada aspek pembelajaran adalah sangat baik.

Hasil data pada aspek tampilan yang diperoleh juga menunjukkan bahwa item-item

yang dinilai adalah sangat baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 13. Data Uji Coba Luas Pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Jumlah	Kriteria
1	Apakah anak tertarik dengan gambar-gambar yang ada pada media	97	Sangat baik
2	Apakah anak tertarik dengan warna, bentuk dan ukuran media	92	Sangat baik
3	Bagaimanakah tingkat antusiasme anak dalam belajar mengenal binatang setelah menggunakan media	90	Sangat baik
4	Bagaimana keaktifan anak dalam mengikuti uji coba setelah melihat tampilan media	88	Sangat baik
5	Apakah anak merasa aman dan nyaman terhadap bentuk dan bahan media	92	Sangat baik
Jumlah skor		459	A (Sangat baik)
Rata-rata skor		4,59	

Hasil pengamatan pengembang pada saat anak memainkan media ular tangga edukatif antara lain: media ular tangga edukatif mampu memotivasi anak untuk mengekspresikan kemampuan berhitung dan membaca, anak lebih mudah mengenal nama-nama binatang dengan membaca atau melihat gambar binatang pada papan ular tangga sehingga anak lebih mengenal berbagai jenis binatang dan saat melakukan perintah seperti menjawab pertanyaan pada kartu yang tersedia, anak merasa kesulitan dalam membacanya sehingga guru dan pengembang mencoba membantu membacakannya.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif yang dikembangkan, divalidasi serta diujicobakan telah memenuhi syarat-syarat sebagai media pembelajaran yang layak untuk digunakan bagi anak-anak TK kelompok B. Media ular tangga edukatif yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu: media ini bernama “Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang”. Media ini bernama seperti itu karena media pembelajaran tersebut berupa papan ular tangga yang memuat gambar-gambar binatang. Media “Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang” ini memuat berbagai jenis binatang yang diambil sesuai subtema pembelajaran. Gambar-gambar dibuat animasi agar sesuai dengan karakteristik anak. Pada papan media “Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang” terdapat beberapa kotak pertanyaan. Setiap anak yang berhenti di kotak tersebut harus mengambil kartu pertanyaan dan mengerjakan perintah atau menjawab pertanyaan yang tercantum di dalam kartu pertanyaan tersebut. Papan media “Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang” dilengkapi dengan pion dan dadu untuk membantu proses permainan. Dalam mendesain media “Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang” menggunakan komputer dengan *software Corel Draw X5 dan Adobe Photoshop*. Gambar animasi binatang dapat di download di www.all-free-download.com/animal namun perlu diedit kembali agar sesuai dengan *background* dan posisi gambar yang diinginkan. Gambar *background* merupakan buatan peneliti yang dibuat seperti papan ular tangga yang terdiri atas kotak-kotak dengan tangga dan ular. Media “Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang” dimainkan dengan satu kelompok anak yang

terdiri maksimal 4 anak, yang sebelumnya telah memilih pion yang diinginkan masing-masing untuk dapat bermain dan meletakkannya di kotak "start". Masing-masing anak melempar dadu untuk bermain dan mereka menjalankan pionnya sesuai angka dadu yang dilempar. Anak yang sampai pada kotak "finish" terlebih dulu adalah pemenangnya. Media "Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang" ini juga dilengkapi dengan aturan penggunaan di dalamnya. Media "Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang" ini ditujukan untuk pembelajaran mengenal binatang khususnya untuk anak usia dini sehingga dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan dasar anak. Media "Ular Tangga Edukatif Mengenal Binatang" ini ditujukan untuk anak TK kelompok B.

Pembahasan

Media ular tangga edukatif ini dianggap layak karena telah memenuhi kategori sangat baik pada aspek pembelajaran dan aspek tampilan. Hal ini karena isi materi yang disuguhkan dalam media sangat sesuai untuk pembelajaran anak Taman Kanak-kanak kelompok B, sehingga peserta didik mampu mengerti dan memahami materi yang disampaikan. Ketika bermain media ular tangga edukatif, anak selalu mengingat aturan permainan dan dapat mematuhi dengan baik sehingga proses bermain ular tangga edukatif lancar. Selain itu pada saat dan setelah bermain ular tangga edukatif, anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang berdasarkan pada gambar yang dilihat dan dapat membedakan binatang yang satu dan lainnya. Anak juga lebih mudah mengenal nama-nama binatang dengan membaca dan melihat gambar binatang.

Media merupakan bagian dari sistem pembelajaran, sehingga media mempunyai nilai-nilai praktis (Yusufhadi Miarso, dkk, 1984:53). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga edukatif ini sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media ular tangga edukatif ini telah membawa objek yang besar maupun berbahaya masuk ke dalam lingkungan belajar, misalnya objek singa, gajah dan binatang lainnya yang jika dibawa ke dalam lingkungan belajar di kelas akan menimbulkan kesulitan menjadi mudah dibawa ke dalam lingkungan belajar di kelas karena diubah menjadi bentuk gambar. Peserta didik juga dapat berinteraksi langsung dengan media sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk belajar khususnya belajar mengenal binatang. Media ular tangga edukatif ini juga dapat digunakan kembali dan dapat disimpan sehingga dapat menyajikan informasi belajar secara konsisten dan diulang sesuai kebutuhan. Media ular tangga edukatif ini menyajikan gambar-gambar binatang berbentuk animasi sesuai dengan karakteristik anak. Pemilihan warna, bentuk dan ukuran media juga telah disesuaikan dengan karakteristik anak TK. Ketika memainkan media ular tangga edukatif, anak terlihat senang dan asyik karena melihat gambar dan warna yang menurut mereka menarik. Selain itu anak tertarik untuk menyelesaikan permainan karena media ular tangga edukatif ini menarik minat mereka. Anak juga merasa nyaman dengan bentuk papan, pion dan dadu karena media ular tangga edukatif ini mempunyai tingkat keamanan yang baik untuk penggunaannya.

Itten menyatakan (dalam Pujiriyanto, 2005:44), bahwa efek sebuah warna dalam

komposisinya ditentukan oleh situasi karena warna selalu dilihat dalam hubungannya dengan lingkungannya. Menurut David (dalam Pujiriyanto, 2005:46), warna digolongkan menjadi dua yaitu warna eksternal dan warna internal sesuai persepsi manusia. Secara psikologis, warna memiliki efek terhadap manusia karena selain menimbulkan sensasi juga menimbulkan rasa senang dan tidak senang sehingga penggunaan warna dalam penyajian bahan pelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor tersebut. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media ular tangga edukatif dari aspek tampilan terutama dalam pemilihan warna disesuaikan dengan karakter anak Taman Kanak-kanak sehingga warna-warna yang digunakan adalah warna cerah seperti kuning, biru, merah dan lainnya. Penggunaan warna-warna tersebut dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar mengenal binatang dengan menggunakan media ular tangga edukatif. Selain itu, bentuk hewan dibuat menjadi gambar animasi agar sesuai dengan karakteristik anak Taman Kanak-kanak.

Dalam pengembangan media ular tangga edukatif ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010:6), bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperjelas bahan pelajaran yang disampaikan, sebagai alat untuk mengangkat atau menimbulkan pertanyaan untuk dikaji lebih lanjut dan sebagai sumber belajar bagi anak, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari siswa. Media ular tangga edukatif ini merupakan media pembelajaran yang telah layak untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik karena telah memuat materi dengan

Pengembangan Media Ular Tangga (Renata Putri Utami) 11
subtema binatang yang dapat menambah pengetahuan bagi anak TK kelompok B khususnya dalam pembelajaran mengenal binatang.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media ular tangga edukatif untuk anak kelompok B di TK ABA Al Furqon Kota Yogyakarta, didapatkan kesimpulan yaitu, produk berupa media ular tangga edukatif ini layak digunakan dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok B, yaitu ditinjau dari aspek tampilan dan aspek pembelajaran. Hasil uji ahli materi dan ahli media mendapat penilaian sangat baik dan pada uji coba lapangan juga mendapat penilaian sangat baik

Saran

Untuk pengembangan produk lanjutan, diajukan saran-saran yaitu: pengembangan lanjutan perlu dilakukan agar media ular tangga edukatif ini menjadi lebih baik lagi dan perlu diupayakan kegiatan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam pembelajaran dengan melakukan penelitian tindakan kelas maupun penelitian eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Beeby, C. E. (1987). *Pendidikan di Indonesia: Penilaian dan Pedoman*. Jakarta: LP3ES.

- Djauhar Siddiq, Nelva Rolina & Unik Ambar Wati. (2006). *Buku Pegangan Kuliah: Strategi Belajar Mengajar Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: UNY.
- Januszewski, A. & Molenda, M. (2008). *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- M.d Supardi. (2006). *Metodologi Penelitian*. Mataram: Yayasan Cerdas Press.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- N. Sudirman & A. Tabrani Rusyan. (1991). *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pujiriyanto. (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Punaji Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Riduwan. (2004). *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. (Terjemahan Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukardjo. (2006). *Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: TP Pascasarjana UNY.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA&Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusufhadi Miarso, dkk. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Pustekkom Dikbud & CV Rajawali.
- Yusufhadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

www.all-free-download.com/animal. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2015, pukul 19:15 WIB.