

## **SKRIPSI**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TEMA HEWAN DI SEKITARKU UNTUK SISWA KELAS I DI SDN INPRES 2 TOLOWATA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Strata Satu (S1) pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram



**Disusun Oleh:**  
**Yeni Wardatunnissa**  
**(117180033)**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
TAHUN 2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TEMA HEWAN DI  
SEKITARKU UNTUK SISWA KELAS 1 DI SDN INPRES 2 TOLOWATA**

Telah memenuhi syarat dan di setujui  
Tanggal, ..... Tahun 2021

**Dosen Pembimbing I**

  
Hafaturrahmah, M.Pd.  
NIDN. 0804048501

**Dosen Pembimbing II**

  
Sukron Fujiaturrahman, M.Pd  
NIDN. 0827079002

**Menyetujui**  
**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi,**

  
Hafaturrahmah, M.Pd.  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

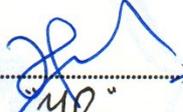
**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TEMA HEWAN DI  
SEKITARKU UNTUK SISWA KELAS 1 DI SDN INPRES 2 TOLOWATA**

Skripsi atas nama Yeni Wardatunnissa telah dipertahankan di depan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Mataram, 8 Februari 2021

**Dosen Penguji :**

- |  |           |  |
|--|-----------|--|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u><br>NIDN. 0804048501 | (Ketua)   | (.....  ) |
| 2. <u>Yuni Mariyati, M.Pd</u><br>NIDN. 0806068802  | (Anggota) | (.....  ) |
| 3. <u>Nursina Sari, M.Pd</u><br>NIDN. 0825059102   | (Anggota) | (.....  ) |

**Mengesahkan**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

**Dekan,**



Dr. Hj. Maemunah. S.Pd. MH  
NIDN 0802056801

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yeni Wardatunnissa

NIM : 117180033

Program Studi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Judu Skripsi : Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga  
Tema Hewan Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas 1 Di SDN  
Inpres 2 Tolowata

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kutipan tata penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Mataram, Januari 2021  
Yang Menyatakan

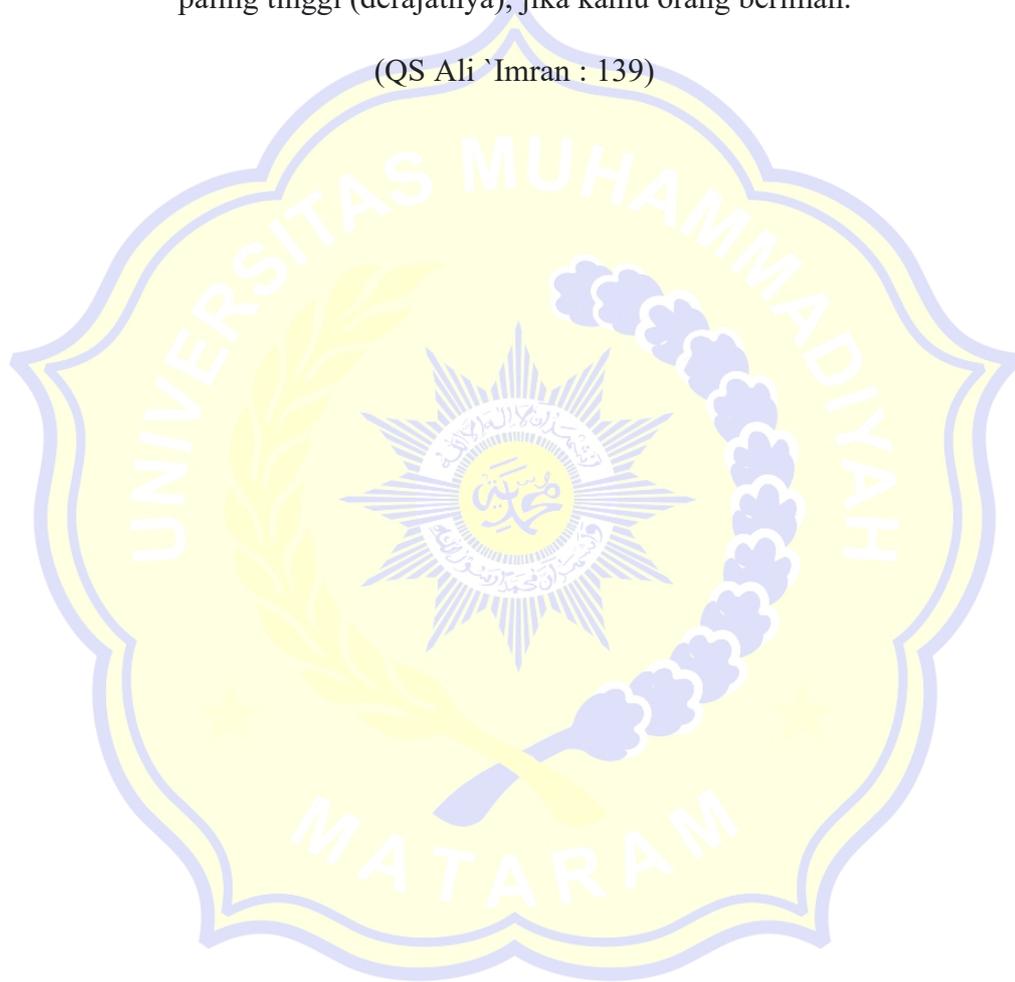


Yeni Wardatunnissa  
NIM. 117180033

## MOTTO HIDUP

Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang beriman.

(QS Ali 'Imran : 139)



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Sholawat serta salam selalu terucap kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberi tauladan bagi kita. Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Tema Hewan di Sekitarku Untuk Siswa Kelas I Di SDN Inpres 2 Tolowata” dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, ada banyak bantuan, bimbingan dan dukungan yang penulis dapatkan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberikan kelanjutan studi sehingga dapat menyelesaikan studi di Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah memberi izin serta fasilitas sehingga memperlancar penyusunan proposal ini.
3. Ibu Haifaturahmah, M.Pd selaku pembimbing I dan Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku pembimbing II yang dengan penuh kesabaran yang telah meluangkan waktu, pemikiran, tenaga untuk membimbing, dan memberi saran-saran dalam proses penyusunan skripsi ini

4. Dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mengajarkan sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
5. Kepala Sekolah, Guru dan Siswa SD Negeri Inpres 2 Tolowata yang telah meluangkan waktu untuk dapat membantu terlaksananya penelitian ini.
6. Papa dan Mama yang senantiasa memberikan doa tiada henti seta semangat dari jauh hingga terselesainya skripsi ini.
7. Teman-teman Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2017 dan semuanya dan tidak dapat ku sebutkan satu persatu. Terimakasih atas semangat dan dukungan dan motivasinya.
8. Untuk Semua pihak yang turut membantu guna terselesainya skripsi ini.

Ucapan terima kasih beiring doa semoga kita semua dalam perlindunganya amin. Akhir kata penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca

Mataram, Januari 2021  
Peneliti

Yeni Wardatunnissa  
NIM. 117180033

**THE DEVELOPMENT OF SNAKE AND LADDERS GAME MEDIA ON  
HEWAN DI SEKITARKU THEME FOR CLASS 1 STUDENTS AT SDN  
INPRES 2 TOLOWATA**

**By**

**Yeni Wardatunnissa**

**NIM 117180033**

**ABSTRACT**

This research and development are aimed to produce a media for Hewan disekitarku themes for snake and ladders game that is suitable for grade I students at SDN Inpres 2 Tolowata.

According to Borg and Gall, this study uses a nine-step research model of Research and Development (R & R&D). The nine steps include research and initial data collection, then followed by planning, then developing a product draft which media experts and material experts then validate. After the product is validated, then the product trial stage will revise the test results. The subjects of this study were the first-grade students of SDN Inpres 2 Tolowata. Then the data is collected by using observation, interviews, and questionnaires. The data collection instruments used observation guidelines, interview guidelines, and questionnaires.

This research and development have produced a snake and ladder game with animal themes around me by taking the R&D research stage from Borg and Gall. The results of this development research indicate that the APE of the animal-themed ladder snake in the surrounding environment is feasible. It deserves to be proven by valid media experts who show the value of "Very Good" by covering several aspects, including the ease and simplicity of design, multifunctionality, attractiveness, size, durability, needs, security, togetherness, and fantasy. Validation of material experts who show the value of "Very Good" by covering several aspects of the assessment, including competency standards, depth of material, selection of illustrations, writing material, and answer keys. Test a product that shows a "Good" rating.

Keywords: Game Media, Snakes and Ladders, Animals around Me, Elementary School Students



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA  
TEMA HEWAN DI SEKITARKU UNTUK SISWA KELAS 1 DI SDN  
INPRES 2 TOLOWATA**

Oleh

Yeni Wardatunnissa

NIM 117180033

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini untuk menghasilkan media permainan ular tangga tema hewan di lingkungan sekitar yang layak untuk untuk siswa kelas I SDN Inpres 2 Tolowata.

Penelitian ini menggunakan sembilan langkah penelitian model *Research and Development* (R&D) menurut Borg and Gall. Sembilan langkah tersebut diantaranya penelitian dan pengumpulan data awal, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan, selanjutnya pengembangan draf produk yang kemudian di validasikan ke ahli media dan ahli materi. Setelah produk tervalidasi selanjutnya tahap uji coba produk, merevisi hasil uji coba. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Inpres 2 Tolowata. Kemudian pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket. Instrumen pengumpulan datanya menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara dan angket.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media permainan ular tangga yang bertema hewan di sekitarku dengan menempuh tahap penelitian R&D dari Borg and Gall. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa APE ular tangga tema hewan di lingkungan sekitar ini sudah layak. Layak dibuktikan dengan validasi ahli media yang menunjukkan nilai “Sangat Baik” dengan mencakup beberapa aspek diantaranya adalah kemudahan dan kesederhanaan desain, multifungsi, kemenarikan, ukuran, keawetan, kebutuhan, keamanan, kebersamaan, dan fantasi. validasi ahli materi yang menunjukkan nilai “Sangat Baik” dengan mencakup beberapa aspek penilaian diantaranya adalah standar kompetensi, kedalaman materi, pemilihan gambar ilustrasi, penulisan materi, dan kunci jawaban. Uji coba produk yang menunjukkan nilai “Baik”.

Kata kunci: Media Permainan, Ular Tangga, Hewan di Sekitarku, Siswa SD

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO HIDUP.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan pengembangan .....	5
1.4 Spesifik Produk yang Dikembangkan .....	5
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	6
1.6 Manfaat Pengembangan .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>9</b>
2.1 Kajian yang Relevan .....	9
2.2 Tinjauan Tentang Media Permainan .....	11

2.3 Tinjauan Tentang Media Permainan Ular Tangga .....	18
2.4 Tinjauan Tentang Pembelajaran Tematik .....	25
2.5 Tinjauan Tentang Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu.....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>38</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	38
3.2 Prosedur Pengembangan .....	38
3.3 Subjek Dan Lokasi Penelitian .....	44
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	45
3.5 Pengembangan Instrumen Penelitian .....	49
3.6 Validasi Instrumen .....	53
3.7 Metode Analisis Data .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	54
4.2 Pembahasan .....	80
4.3 Keterbatasan .....	84
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>85</b>
5.1 Simpulan .....	85
5.2 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>

**DAFTAR TABEL**

**Tabel 1.....44**

**Tabel 2.....46**

**Tabel 3.....47**

**Tabel 4.....48**

**Tabel 5.....50**

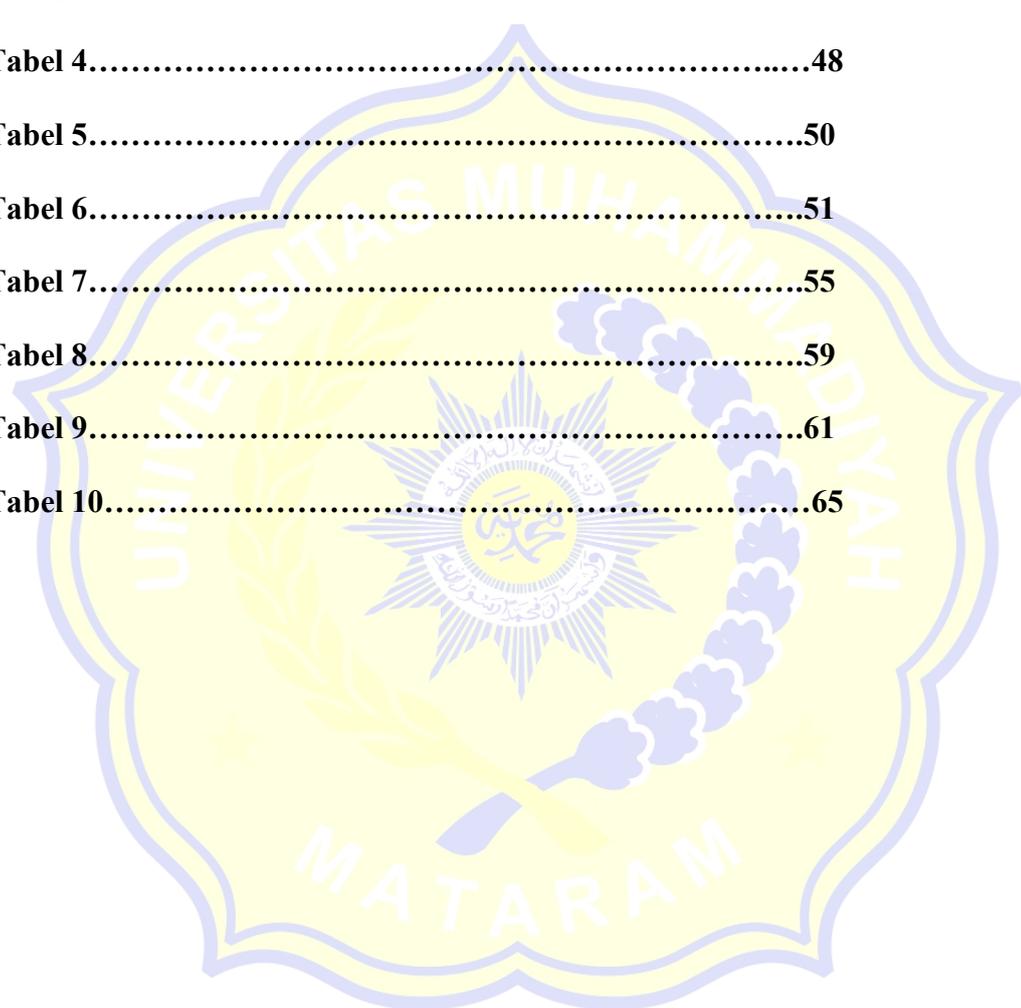
**Tabel 6.....51**

**Tabel 7.....55**

**Tabel 8.....59**

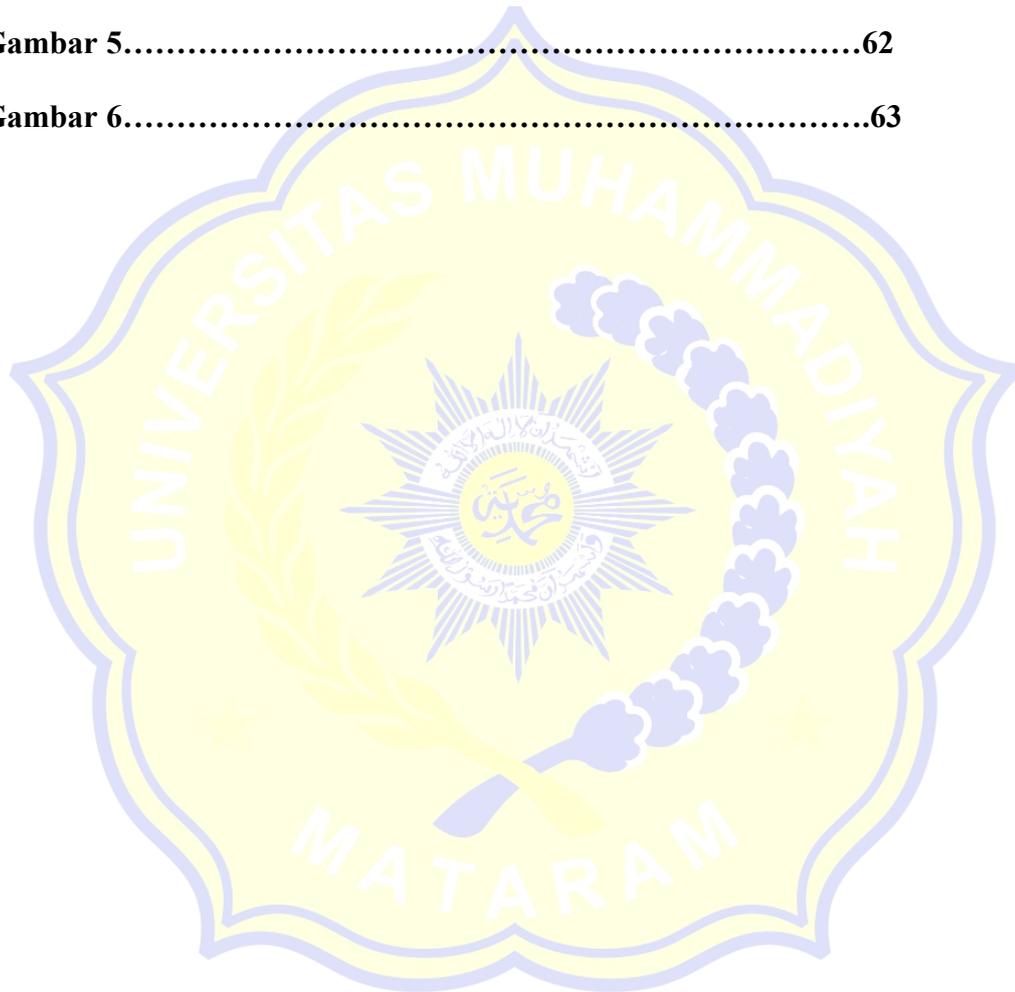
**Tabel 9.....61**

**Tabel 10.....65**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.....	57
Gambar 2.....	58
Gambar 3.....	58
Gambar 4.....	59
Gambar 5.....	62
Gambar 6.....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

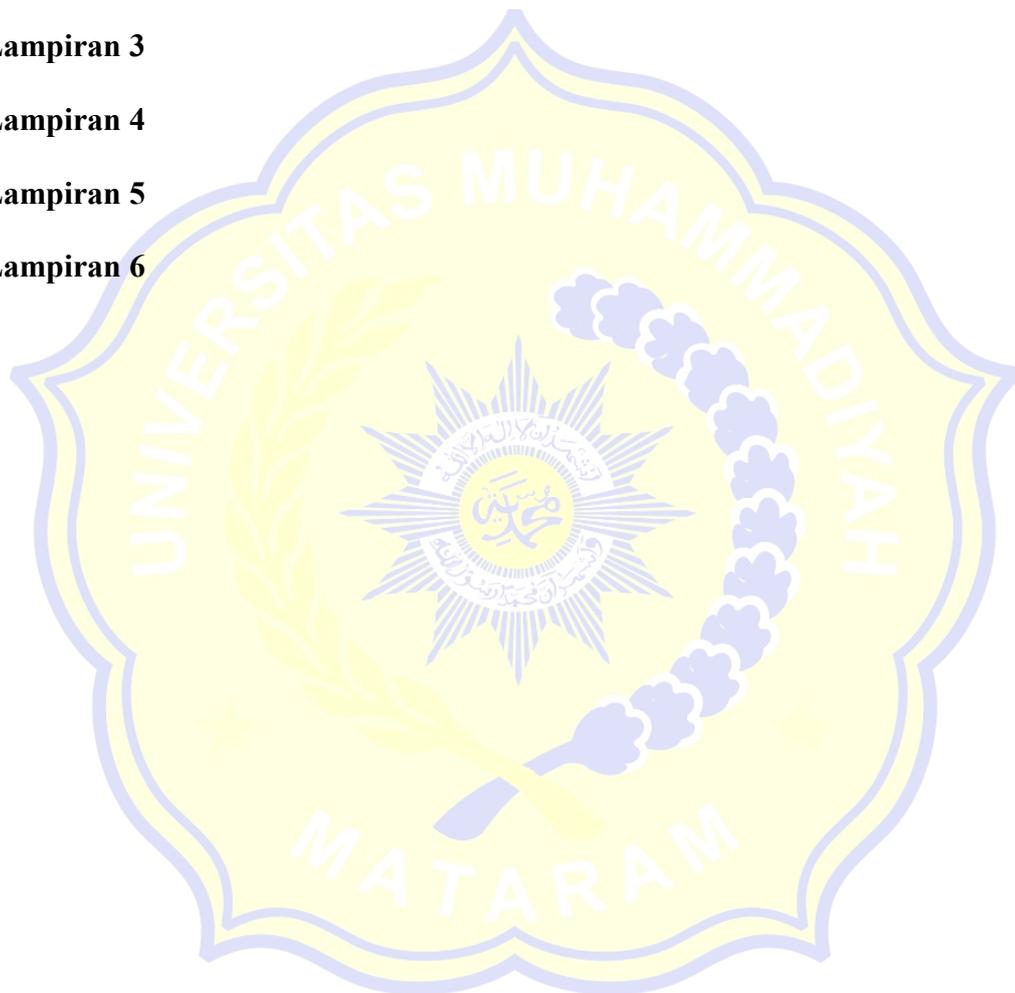
Lampiran 2

Lampiran 3

Lampiran 4

Lampiran 5

Lampiran 6



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dalam pendidikan subjek penerima disebut dengan siswa, sedangkan subjek pemberi disebut guru. Siswa menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang dan jenis pendidikan tertentu, sedangkan pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualitas sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan.

Pembelajaran merupakan suatu proses transfer ilmu antara guru kepada siswa. Pada proses belajar mengajar ini tentunya tidak terlepas dari sebuah masalah pembelajaran, baik itu dari faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang ada di luar individu. Masalah pembelajaran inilah yang menghambat proses pembelajaran atau transfer ilmu di sekolah. Masalah pembelajaran di sekolah diantaranya siswa yang kurang aktif, siswa yang merasa bosan karena tidak ada variasi belajarnya atau tidak tersedianya fasilitas-fasilitas pembelajaran seperti media pembelajaran,

lingkungan yang kurang mendukung kegiatan belajar mengajar dan lain sebagainya.

Dewasa ini banyak sekali ditemui pembelajaran di sekolah yang masih menggunakan media buku paket. Maka tidak heran jika masih banyak ditemuinya siswa yang malas-malasan dalam belajar di sekolah. Lingkungan luarnya itu bisa terdiri dari sekolah, guru, teman bermain, interaksi dengan guru ataupun interaksi dengan temannya. Perilaku malas belajar seperti ini tentunya akan menghambat proses pembelajaran dan merugikan siswa itu sendiri. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah malasnya siswa belajar guru harus variatif dalam pembelajaran di kelasnya.

Pada dasarnya siswa yang duduk di sekolah dasar masih tergolong anak-anak dan anak-anak pasti tertarik dengan kegiatan bermain. Bahkan dalam setiap kegiatan anak sehari-hari tidak terlepas dari kegiatan bermain. Apalagi jika permainan yang mereka mainkan mudah dimainkan dan menarik seperti banyaknya gambar-gambar yang lucu dan menarik perhatian mereka. Aktifitas bermain sangat penting bagi anak, bahkan aktifitas bermain dapat dikatakan sebuah kebutuhan. Pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar seorang guru dapat menerapkan kegiatan bermain sambil belajar mengingat siswa yang dihadapi adalah anak-anak yang suka dengan kegiatan bermain. Dengan belajar sambil bermain akan tercipta suasana yang menyenangkan, jika pembelajaran sudah menyenangkan, maka akan banyak hal yang mudah diingat oleh siswa.

Di sekolah guru dapat memakai alat permainan edukatif untuk kegiatan bermain sambil belajar. Alat permainan edukatif (APE), merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan bermain yang mengandung nilai edukatif. Oleh karena itu guru dapat mengaplikasikan alat permainan edukatif untuk proses pembelajaran di sekolahnya.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan fakta bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran kelas I di SDN Inpres 2 Tolowata masih sangat rendah, hal tersebut dikarenakan guru menerangkan materi dengan metode ceramah, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Pemahaman siswa menjadi kurang maksimal setelah pembelajaran yang di berikan. Kendala yang ditemui di lapangan adalah kurangnya pemahaman siswa terhadap media pembelajaran yang di gunakan guru di mana guru di SDN Inpres 2 Tolowata sebagian besar masih menggunakan media sederhana yang berupa papan tulis, yang menyebabkan kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada siswa. Salah satu upaya

untuk mengetasi kendala dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru sering menjelaskan materi hanya dengan menggunakan papan tulis dan siswa kurang diikutsertakan dalam pengetahuan informasi sehingga tidak semua peserta didik dapat menerima materi pelajaran sehingga pembelajaran belum dirasa optimal karena masih banyak siswa yang masih sulit untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti ingin membuat pembelajaran berbeda dengan sebelumnya yaitu menggunakan alat permainan edukatif ular tangga untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang ada di SDN Inpres 2 Tolowata.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media permainan ular tangga tema hewan di sekitarku?
2. Bagaimana kepraktisan dari media permainan ular tangga yang dikembangkan terhadap tema hewan di sekitarku ?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Tujuan Alat Permainan dalam proses pembelajaran anak SD kelas 1 adalah sebagai alat bantu guru atau pendidik untuk :

1. Mengetahui kevalidan media permainan ular tangga tema hewan di sekitarku untuk kelas 1 SDN Inpres 2 Tolowata.

2. Menguji kepraktisan dari media permainan ular tangga yang dikembangkan terhadap tema hewan di sekitarku siswa kelas I di SDN Inpres 2 Tolowata.

#### **1.4 Spesifik Produk**

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif ular tangga untuk siswa sekolah dasar kelas satu. Materi yang akan dimasukkan ke dalam permainan ini yaitu pada tema hewan di sekitarku. Spesifikasi produknya antara lain :

1. Media Permainan ular tangga yang di kembangkan dapat di gunakan sebagai alat permainan dalam proses pembelajaran dan sebagai sumber belajar untuk siswa di kelas I sekolah dasar.
2. Media Permainan yang di kembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok pembelajaran yang di gunakan sebagai bahan ajar di kelas I sekolah dasar.
3. Produk berupa permainan ular tangga yang dibuat menggunakan tripek.
4. Dalam ular tangga ini memiliki 4 pion, 1 dadu dan dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan kartu huruf.
5. Memiliki buku panduan bermain untuk siswa.

#### **1.5 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga untuk tema hewan di sekitarku memiliki batasan sebagai berikut:

1. Sasaran uji coba hanya pada siswa kelas 1 SDN Inpres 2 Tolowata

2. Pengembangan yang peneliti lakukan lebih ditekankan pada kelayakan produk, tidak sampai pada tahap menguji keefektifan produk.

### **1.6 Batasan Operasional**

Untuk menghindari kesalahan penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini :

1. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran sebagai alat dan bahan yang digunakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, yang bertujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang diinginkan.
2. Ular tangga adalah sebuah permainan yang didalamnya terdiri dari sebuah papan bergambar kotak-kotak dan gambar ular tangga, yang telah dikembangkan dan mengandung unsur edukatif serta bertujuan untuk menjadikan siswa pintar. Alat permainan ini tidak jauh beda dengan ular tangga biasa hanya di dalamnya akan ada berbagai macam gambar hewan, serta ada kartu pertanyaan.
3. Pembelajaran tematik dapat di artikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan beberapa pembelajaran menjadi satu tema sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran

tematik menuntut kemampuan belajar peserta didik yang baik dalam kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik



## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### 2.1 Kajian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini adalah.

1. Prilya Shanty Andrianie (2018) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial, Dan Emosi) metode yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan yang sering kali disebut dengan *research and development (R & D)*. Hasil penelitiannya yaitu bahwa dari segi materi permainan ular tangga ini dapat digunakan sebagai salah satu upaya menstimulasi lima aspek perkembangan anak dengan prosentasi 100% kecuali dalam aspek motoric halus yang menstimulasi 97%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain saat pembelajaran berlangsung. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk Menstimulasi Lima Aspek Perkembangan Anak (Bahasa, Motorik Kasar, Motorik Halus, Sosial, Dan Emosi) pada siswa TK dan metode penelitian R & D dan menggunakan 10 langkah 1) *Research and Information collecting*; 2) *Planning*; 3) *Develop preliminary form of product*; 4) *Preliminary field*; 5) *Main Product Revision*; 6) *Main field testing*; 7) *Operational Product*

*revision; 8) Operational field testing; 9) Final Product Revision; dan 10) Dissemination and Implementation*, sedangkan peneliti, menggunakan hanya 7 langkah .

2. Kristiyana Dewi Astutik (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Alat Permainan Edukatif Wayang Ular Tangga (Walarta) Untuk Pengenalan Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Tk Kelompok B, metode yang digunakan yaitu metode penelitan dan pengembangan yang sering kali disebut dengan *research and development (R & D)*. Hasil penelitiannya bahwa Alat permainan edukatif Walarta yang dihasilkan layak dengan melakukan langkah-langkah menurut prosedur pengembangan Borg & Gall. Walarta layak untuk pengenalan nilai-nilai karakter pada anak TK kelompok B. Hal tersebut terbukti dengan hasil validasi ahli materi dan media yang menyatakan bahwa media ini mendapat kategori baik/layak dengan skor 44 saat validasi dengan ahli materi mendapat kategori baik/layak dengan skor 46 dengan validasi ahli media.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada model yang diterapkan sama-sama melibatkan siswa untuk belajar sambil bermain saat pembelajaran berlangsung. Perbedaannya yaitu penelitian yang dilakukan sebelumnya untuk mengenalkan nilai-nilai karakter pada siswa serta cara memainkan ular tangga dan ukuran ular tangganya pun besar dan di desain menggunakan Corel Draw x5,

sedangkan peneliti sendiri yaitu ingin mengembangkan media permainan ular tangga pada tema hewan di sekitar

## **2.2 Tinjauan Tentang Media Permainan**

### **2.2.1 Pengertian Media Permainan**

Salah satu komponen yang dapat menunjang proses pembelajaran yaitu adanya media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang saling mengisi dan dapat menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan. Media pembelajaran sebagai perantara yang membantu memperjelas materi pelajaran.

Dalam dunia pendidikan Suprihatiningrum (2016: 319) mengungkapkan media pembelajaran sebagai suatu alat dan bahan untuk perantara yang digunakan guru dalam menjelaskan atau menyampaikan materi pelajaran yang memiliki tujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah wadah dari pesan materi yang disampaikan yaitu pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai merupakan proses pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tentunya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik Rudi Susilana & Cepi Riyana, (2017: 7).

Jadi dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat dan bahan sebagai perantara yang digunakan guru dalam

menjelaskan materi pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran, yang melibatkan komponen- komponen yang terkait dan dapat menunjang dalam upaya mencapai suatu tujuan pembelajaran yang di inginkan.

### 2.2.2 Fungsi dan Maafaat Media Pembelajaran

Berbagai pendapat yang berhubungan dengan fungsi dan manfaat dari mediapembelajaran diantaranya menurut Nana Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2006: 214) yang mengemukakan bahwa: 1) Pembelajaran dapat lebih menarik perhatian dari siswa, sehingga dapat memancing motivasi belajar dan semangat belajar siswa, 2) Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, akan tetapi juga mendapatkan aktifitas lain seperti, mengamati, melakukan, memerankan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya, 3) Dengan adanya media, bahan pembelajaran dapat lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami atau di mengerti oleh siswa dan juga memungkinkan siswa untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 4) mode mengajar yang di gunakan akan lebih bervariasi, tidak semata-mata menggunakan komunikasi secara verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak merasa bosan, dan guru tidak akan kehabisan tenaga.

Menurut Suprihatiningrum (2016: 321) menyebutkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran, yaitu: 1) Memperjelas proses pembelajaran. 2) Meningkatkan ketertarikan dan keaktifan siswa. 3)

Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. 4) Proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. 5) Menyajikan objek pelajaran berupa benda ke dalam kelas. 6) Meningkatkan daya pikir siswa terhadap materi pelajaran. 7) Mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif dalam penyampaian pembelajaran.

Lain halnya dengan pendapat yang dikemukakan oleh Daryanto (2011:5) media pembelajaran mempunyai banyak manfaat diantaranya yaitu memperjelas pesan agar tidak terlalu verbal dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar dan berinteraksi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar. Memungkinkan peserta didik dalam belajar secara mandiri yang sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki visual, auditori, dan kinestetik peserta didik, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan pendapat yang sama, menyalurkan pesan agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar pembelajaran mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai fungsi yaitu sebagai sumber belajar, manfaat dari media pembelajaran adalah dapat memperluas pengetahuan, menambah pengalaman, menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, dan banyak hal lainnya. Media pembelajaran dengan banyak fungsi dan manfaat jika digunakan dengan baik dalam pembelajaran ini perlu terus digunakan

dan dikembangkan oleh seorang guru. Sebab, dapat membantu guru dalam pencapaian prestasi siswa yang lebih baik lagi.

### 2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perencanaan dan pemilihan media pembelajaran ditentukan dari awal agar proses belajar dapat tercapai. Media pembelajaran yang bersifat memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan keterampilan. Secara umum jenis media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam Suprihatiningrum, (2016: 323), yaitu:

- 1) Media audio adalah media yang dapat bersuara atau mengeluarkan suara.
- 2) Media visual adalah media yang menampilkan sebuah gambar atau objek saja.
- 3) Media audiovisual adalah media yang menampilkan gambar atau objek serta dapat mengeluarkan suara.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru pada proses pembelajaran. Media yang digunakan disusun berdasarkan pengetahuan setiap siswa dapat diterima atau dipahami melalui panca indera. Secara Khusus jenis media pembelajaran dapat dibagi beberapa kategori Arsyad, (2014: 80- 93), antara lain:

- 1) Media berbasis manusia.

Pembelajaran dengan menggunakan media manusia dapat dilakukan oleh guru apabila kegiatan pembelajaran dapat dilihat langsung oleh siswa.

2) Media berbasis cetakan.

Media pembelajaran dengan berbasis cetakan biasanya berbentuk majalah, LKS, buku. Media ini dapat digunakan sebagai contoh langsung penulisan dalam sebuah majalah atau koran.

3) Media berbasis visual.

Media dalam bentuk ini dapat mempermudah siswa untuk memahami informasi dan memperkuat daya ingat siswa.

4) Media berbasis audio-visual.

Media ini menggabungkan antara suara dan visual, media ini juga memerlukan storyboard dan penulisan naskah yang membutuhkan rancangan dan persiapan yang baik.

5) Media berbasis computer.

Komputer dapat dijadikan sebuah media dikarenakan mampu menyajikan beragam informasi yang dapat membantu siswa pada proses belajar.

Media pembelajaran memiliki banyak macamnya, dan juga beraneka ragam bentuknya yang dapat dimanfaatkan sebagai proses belajar mengajar. Berdasarkan rancangan dan manfaatnya, media pembelajaran memiliki dua jenis yakni mulai dari yang sederhana sampai dengan yang kompleks atau canggih. media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1). Media yang dirancang (*by design*), yaitu media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang dan dikembangkan sebagai suatu komponen system pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang tepat dan bersifat formal.
- 2). Media yang dimanfaatkan (*by utilization*) yaitu media dan sumber bahan belajar yang tidak di desain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, digunakan dan dimanfaatkan dalam keperluan pembelajaran.

#### 2.2.4 Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Media yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran memiliki beberapa kriteria. Kriteria media pembelajaran menurut Jalmur, (2016:23) yaitu:

- 1). Tujuan Pembelajaran,
- 2). Kesesuaian dengan materi,
- 3). Gaya belajar siswa
- 4). Karakteristik siswa,
- 5). Lingkungan,
- 6). Sarana dan Prasarana

Dalam memilih media pembelajaran terdapat beberapa pertimbangan saat pemilihan media yang tepat, sehingga Suprihatiningrum (2016:324) berpendapat bahwa beberapa pertimbangan memilih media yang akan digunakan, diantaranya:

- 1) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan

- 3) Karakteristik materi pelajaran
- 4) Kegunaan media pembelajaran
- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
- 6) Efektivitas media dibandingkan dengan media yang lainya

Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Trianto menjelaskan tentang beberapa prinsip pada pemilihan media yaitu:

- 1). Harus ada kejelasan dari tujuan pemilihan tersebut.
- 2). Media yang dipilih harus dikenalkan sifat dan ciri-cirinya.
- 3). Adanya sejumlah media yang diperbandingkan karena pemilihan.

media merupakan suatu proses pengambilan keputusan dari adanya cara untuk pemecahan yang dituntut oleh tujuan. Trianto, (2010).

Sedangkan menurut Aqib dalam Haryono, (2015: 67), mengemukakan hal yang harus dilakukan untuk mempertimbangkan media dalam pembelajaran yang digunakan sehingga tidak salah dalam memilih, yaitu:

1. Kompetensi pelajaran,
2. Karakteristik peserta didik.
3. Karakteristik media yang akan digunakan.
4. Waktu yang tersedia.
5. Ketersediaan fasilitas.
6. Konteks penggunaan.
7. Biaya yang diperlukan.

Menurut para pendapat ahli yang sudah dipaparkan dapat di tarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang

digunakan seorang guru untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran agar para siswa lebih paham terhadap isi dari materi yang sedang dipelajari dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan belajar dan pembelajaran tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa, media juga bermanfaat untuk mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan guru, siswa dengan teman sebaya, siswa dengan lingkungan sekitar dan dapat memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.

## **2.3 Tinjauan Tentang Media Permainan Ular Tangga**

### **2.3.1 Definisi media permainan ular tangga**

Permainan ular tangga menurut Yumarlin Mz (2013:79) adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar beberapa “tangga” dan “ular” yang menghubungkan kotak satu dengan kotak lain. Permainan ular tangga diciptakan pada tahun 1870. Dalam permainan ular tangga ini tidak ada standar permainan, jadi setiap orang dapat menciptakan ukuran papan permainan dengan jumlah kotak, ular dan tangga sesuai dengan keinginannya.

Pendapat lain tentang pengertian ular tangga yaitu menurut Rika Paduri L. Gaol (2011:25), ular tangga adalah permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraktif jika dimainkan

bersama-sama. Permainan ular tangga pada umumnya berisi kotak-kotak yang harus dilewati pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga adalah permainan ular tangga yang pada papan permainannya terdapat gambar “ular” dan “tangga” yang menghubungkan kotak satu dengan kotak yang lain dan didalam permainan tersebut terdapat unsur edukatif dan bertujuan untuk menjadikan siswa pintar.

Ular tangga yang di kembangkan oleh peneliti ini dalam permainan tersebut juga akan di beri beberapa kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Dalam kotak tertentu akan ada tangga naik dan sebuah ular menurun, siswa harus mengambil kartu dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut, setelah siswa bisa menjawab atau melakukan perintah, baru siswa diperbolehkan naik tangga, namun jika siswa tidak bisa menjawab pertanyaan maka siswa harus mengikuti dimana ular itu turun. Pertanyaan yang ada pada kartu berisi tentang pertanyaan seputar nama hewan pada tema hewan di sekitarku. Siswa yang mencapai titik puncak terlebih dahulu itulah pemenangnya

### **2.3.2 Cara memainkan media permainan ular tanggga**

Cara memainkan ular tangga menurut Hastira (2013:47) yaitu pertama-tama pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama yang bernomor satu, biasanya berada di sebelah kiri bagian bawah. Kemudian secara bergilir pemain melemparkan dadu. Bidak yang pemain miliki

dijalankan sesuai dengan mata dadu yang muncul. Misal mata dadu menunjukkan angka tiga selanjutnya pemain menjalankan bidaknya selama tiga loncatan. Selanjutnya bila pemain berhenti pada kotak yang terdapat ujung bawah tangga, mereka dapat langsung pergi ke kotak dimana ujung tangga tersebut berada. Namun jika pemain berhenti pada kotak yang bergambar ekor ular, maka pemain harus turun ke kotak ular tersebut menurun.

Pendapat lain tentang cara memainkan permainan ular tangga diungkapkan oleh Rahman dalam Luluatul Maknulah (2012:55).

Langkah-langkah tersebut diantaranya adalah

- a. Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 100
- b. Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada papan permainan, terletak pada petak tertentu
- c. Terdapat satu buah dadu
- d. Bidak yang digunakan dapat bermacam-macam. Biasanya menggunakan warna yang berbeda untuk setiap pemain, tidak ada aturan tertentu untuk bidak yang harus digunakan
- e. Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ular dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak
- f. Sebagian dari ular dan tangga adalah pendek, dan hanya sedikit tangga yang panjang

- g. Pada beberapa papan bermain terdapat ular pada petak nomor 99 yang akan memindahkan bidak pemain jauh ke bawah
- h. Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya dilakukan pelemparan dadu oleh setiap pemain, yang mendapat nilai tertinggi ialah yang mendapat giliran pertama.
- i. Semua pemain memulai dari petak nomor 1
- j. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan dadunya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- k. Boleh terdapat lebih dari 1 bidak pada suatu petak
- l. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut
- m. Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun sampai pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut
- n. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai petak 100

Pada dasarnya semua cara bermain ular tangga ini sama. Namun jika seseorang menciptakan ular tangga sesuai keinginan dengan aturannya sendiri itu sah-sah saja. Semua orang dapat menciptakan ular tangga sendiri. Ular tangga yang peneliti ciptakan yaitu ular tangga yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Berbeda dengan ular tangga biasanya, ular

tangga ini mengandung nilai edukatif didalamnya. Cara memainkannya pun juga berbeda, caranya yaitu :

- a. Siapkan papan ular tangga dan kelengkapannya seperti dadu, pion dan kartu-kartu yang sudah disediakan
- b. Setiap siswa memegang satu pion sebagai penanda, dan diletakkan di kotak start atau kolom nomor 1.
- c. Kemudian siswa yang mendapat giliran pertama melempar dadu terlebih dahulu. Lalu siswa menjalankan pion sesuai dengan nomor yang ditunjukkan oleh mata dadu.
- d. Jika pion berhenti pada pangkal tangga bagian bawah, maka siswa harus mengambil kartu terlebih dahulu, kartu yang diambil adalah kartu yang sesuai dengan kode gambar hewan yang berada pada kotak. Kemudian siswa mencocokkan, jika siswa bisa menjawab pertanyaan dengan benar maka siswa dapat menaiki tangga, jika tidak bisa menjawab maka pion siswa harus menurun mengikuti ular.
- e. Jika pion berhenti pada gambar ular saja maka pion siswa harus mengikuti ular tersebut turun.
- f. Siswa yang berhasil menyelesaikan permainan hingga kotak terakhir itulah pemenangnya.

#### **2.3.4 Manfaat bermain ular tangga**

Dari beberapa sumber, manfaat dari bermain ular tangga ini sangat bermacam-macam, diantaranya adalah menurut Luluatul Maknunah (2012:59). Manfaat dari permainan ular tangga adalah :

- a. Mengenal kalah dan menang. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih, tentu saja dalam satu babak permainan ada yang kalah dan ada yang menang. Dengan bermain ular tangga anak menjadi tahu tentang menang dan kalah dalam permainan.
- b. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran. Dalam bermain ular tangga, pemain akan secara bergantian melempar dadu dan menjalankan pion, dengan kegiatan itu anak terlatih untuk bekerja sama dan menunggu giliran.
- c. Mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan. Bagi anak-anak permainan ular tangga termasuk permainan yang baru. Dengan beberapa peraturan pada ular tangga, membuat anak mau tidak mau harus mengingat peraturannya jika akan bermain sampai selesai. Kegiatan ini akan melatih kemampuan mengingat anak.
- d. Merangsang anak belajar pramatematika yaitu menghitung langkah pada pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.
- e. Belajar memecahkan masalah. Bermain ular tangga juga melatih anak belajar memecahkan masalah, contohnya jika mata dadu menunjukkan angka dimana ia harus berada pada ekor ular, otomatis ia akan turun petak, dengan keadaan tersebut ia akan berusaha agar mata dadu mereka menunjukkan angka yang tepat.

Sedangkan manfaat ular tangga menurut Lia Nur Atiqoh Bela Dina (2011:49) dengan bermain ular tangga akan mengajarkan moralitas dan

nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat dijarkan kepada siswa. Nilai-nilai pendidikan karakter tersebut diantaranya adalah : kesabaran, ketelatenan, keuletan, menjadikan mental tangguh, merangsang kreatifitas, bertanggung jawab, melatih ketangkasan, disiplin, percaya diri, menghargai keberagaman, santun, peduli dengan teman, bersosialisasi dengan orang lain dan kejujuran.

Dari pendapat-pendapat tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan bermain ular tangga akan membentuk karakter anak secara tidak langsung. Siswa akan dilatih jujur dalam bermain, menaati peraturan, berkomunikasi dengan baik dan membangun keakraban antar siswa.

Sedangkan manfaat dari alat permainan edukatif ular tangga yang peneliti kembangkan adalah membantu siswa belajar, pendamping siswa belajar, sebagai penyeling dalam pembelajaran, sebagai alternatif permainan bagi siswa yang dapat mengasah otak, dan sebagai media dalam membentuk karakter siswa seperti kesabaran, ketelatenan, keuletan, menjadikan mental tangguh, merangsang kreatifitas, bertanggung jawab, melatih ketangkasan, disiplin, percaya diri, menghargai keberagaman, santun, peduli dengan teman, bersosialisasi dengan orang lain dan kejujuran.

### **2.3.5 Kelebihan media permainan ular tangga**

Selain manfaat-manfaat bermain ular tangga, kelebihan dari alat permainan edukatif ular tangga ini yaitu dapat mengembangkan aspek

kemampuan dasar anak, seperti kemampuan kognitif, kemampuan motorik, kemampuan sosial, kemampuan afektif, dan kemampuan bahasa.

- a. Kemampuan kognitif, contohnya dengan mengamati gambar, menceritakan yang ada digambar, menjawab pertanyaan, menghitung mata dadu, dan menghitung kolom-kolom di papan ular tangga.
- b. Kemampuan motorik yaitu ketika anak menggelindingkan dadu untuk mendapatkan angka dadu, mengambil kartu-kartu, dan menjalankan pion dari kolom satu ke kolom lain
- c. Kemampuan sosial, contohnya anak dapat bermain dengan temannya, sehingga anak dapat berinteraksi dengan baik bersama temannya.
- d. Kemampuan afektif yaitu dengan menggunakan permainan ular tangga ini anak dapat mematuhi peraturan permainan. Dengan mematuhi aturan permainan anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan. Hal ini merupakan awal dari perkembangan moral (afeksi).
- e. Kemampuan bahasa yaitu ketika anak bermain dengan temannya mereka saling berkomunikasi.

## **2.4 Tinjauan Tentang Tematik**

### **2.4.1 Pengertian pembelajaran tematik**

Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna. (Majid 2014 : 87). Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Sholehah (2017) yang

menyatakan bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema atau topik pembahasan tertentu. Sumber lain yang ditemukan mengatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan sistem pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga siswa memiliki pengalaman yang bermakna. (Pebriana dkk : 2017).

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran tematik menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pembelajaran tematik yaitu pengintegrasian suatu materi dari beberapa mata pelajaran menjadi suatu tema atau topik pembelajaran sehingga siswa akan belajar lebih baik dan bermakna.

#### **2.4.2 Tujuan Pembelajaran Tematik**

Pada pembelajran tematik ini, tematik memiliki banyak cabang pembahsan, salah satunya adalah tujuan dari pembelajaran tematik. Pada tujuan ini, pembelajaran tematik memiliki beberapa item-item. Item-item tersebut antara lain:

- a. Menumbuhkan moral dan sopan santun peserta didik
- b. Mengembangkan kompetensi peserta didik karena proses pembelajaran pada siswa (*student center*) agar materi yang dipelajari mudah dipahami.

Memiliki nilai moral dan sikap baik adalah salah satu tujuan dari pembelajaran tematik. tujuan itu, tenaga pendidik harus menumbuhkan

nilai-nilai dengan mengembangkan kompetensi-kompetensi yang sudah ditentukan sebelumnya pada setiap peserta didik. Sehingga tujuan dari pembelajaran tematik yang diterapkan pada pendidikan kita sekarang ini membantu tenaga pendidik dan guru dalam proses belajar mengajar. Untuk terlibat pada usia pra sekolah dasar tentu ada usia-usia sebagai tolak ukur ketika guru ingin menerapkan berbagai konsep, semisal usia tujuh sampai Sembilan tahun. Dengan usia tersebut seorang peserta didik yang terlibat pada level sekolah dasar yang secara garis besar menginginkan sesuatu hal yang bisa menghibur mereka dalam proses pembelajaran. Hiburan itu dalam sekolah dasar dikenal dengan sebutan belajar sambil bermain.

Dengan demikian tujuan dari pembelajaran tematik yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas menjelaskan bahwa tujuan tematik itu adalah salah satu cabang dari pembelajaran tematik yang menentukan rnda tidaknya pencapaian dalam proses pembelajaran. Tujuan dari tematik diatas, secara garis besar memusatkan peserta didik terhadap apa yang menjadi penerapan dari tujuan pembelajaran tematik tersebut.

### **2.4.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik juga memiliki karakteristik. Karakteristik ini tentunya cabang dari pembelajaran tematik yang memiliki peran penting dalam merumuskan pembelajaran tematik itu.

Pada karakteristik pembelajaran tematik ini Menurut Prastowo Andi (2013: 15) Pembelajaran tematik memiliki banyak karakteristik. Karakteristik-karakteristik tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. Memberikan pengalaman secara langsung bagi siswa
3. Menekankan pembentukan pemahaman dan kebermaknaan
4. Menyajikan konsep dari berbagai aspek
5. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Karakteristik dalam pembelajaran tematik ini secara umum penerapannya tertuju pada siswa. Misalnya dalam pembelajaran yang dipusatkan oleh guru terhadap materi yang disampaikan harus tertuju pada siswa. Setelah itu harus memberikan pengalaman, menekankan pemahaman yang bermakna, paham dengan semua konsep dan memiliki dan menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan. Jadi kelima karakteristik diatas merupakan gambaran umum dari pembelajaran tematik yang kemudian diterapkan oleh tenaga pendidik terhadap peserta didik dalam pembelajaran.

Karakteristik juga dikemukakan oleh Prastowo Andi (2013 :100) bahwa pembelajaran tematik memiliki beragam karakteristik antara lain sebagai berikut:

1. Adanya Efisiensi

Efisiensi mengandung beberapa arti Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat menyebutkan yaitu: Ketepatan cara dalam menjalankan sesuatu. Artinya karakteristik ini menjelaskan bahwa harus ada kejelasan penyampaian ketika menjalankan Sesuatu dalam pembelajaran. Kejelasan yang dimaksud itu adalah

menjelaskan secara detil apa yang menjadi pembahasan dalam pembelajaran.

## 2. Kontekstual

Karakteristik Kontekstual disini secara istilah maknanya, berhubungan dengan situasi yang ada hubungannya dengan suatu kejadian. Secara peneliti mengetahui juga, bahwa kontekstual itu merupakan penerapan masalah dengan memberikan contoh sesuai dengan fenomena yang terjadi atau kenyataan asli dari apa yang dibahas tersebut. Misalnya materi pembelajara. Pada materi pembelajaran benda disekitar ku. Pada materi pelajaran benda disekitar ku, harus ada penjelasan yang ada hubungannya dengan kejadian-kejadian nyata atau berdasarkan keadaan yang terjadi.

## 3. Student Centered (Berpusat pada siswa)

Guru tidak diperkenalkan memperlakukan siswa sebagai pihak yang pasif. Karena, dalam pembelajaran tematik guru hanya sebagai fasilitator dalam arti menguji peserta didik lewat materi yang disampaikan. Pengujian tersebut dilakukakan agar peserta didik bisa tumbu dengan maksimal.

## 4. Memberikan Pengalaman Langsung (Autentik)

Lewat materi yang disampaikan misalnya benda disekitarku, seorang tenaga pendidik perlu menjelaskan dan memberikan pengalaman langsung terhadap peserta didik. Hal ini agar peserta

didik bisa merasakan dan melihat secara langsung dari apa yang mereka pelajari.

#### 5. Pemisahan Mata Pelajaran yang Kabur

Dalam pembelajaran tematik ini terdapat berbagai muatan pelajaran. Muatan-muatan pelajaran tersebut harus dipisahkan isi materinya. Pemisahan tersebut bukan malah menjauhkan topic muatan satu ke muatan dua. Melainkan dengan pemisahan itu, materi bisa menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

#### 6. Hilostis

Dalam pembelajaran berbasis kurikulum tematik, guru harus menyajikan konsep-konsep dari berbagai materi pelajaran.

#### 7. Fleksibel

Peserta didik akan merasa biasa-biasa aja apabila tenaga pendidik kaku dalam menjalankan pembelajaran. Artinya pendidik harus tampil dengan percaya diri dan tidak memperlihatkan dirinya kaku. Hal ini agar peserta didik semangat dalam pembelajaran.

#### 8. Hasil Pembelajaran Berkembang Sesuai Minat dan Kebutuhan Siswa

Tentu dalam pembelajaran harus ada perkembangan yang memungkinkan siswa terpenuhi keinginannya. Maksudnya perkembangan itu harus sesuai dengan minat dan keinginan peserta didik. Hal ini memiliki maksud agar apa yang ingi dicapai diharapkan oleh pihak yang terlibat.

## 9. Kegiatan Belajarnya Sangat Relevan dengan Kebutuhan Siswa SD/MI

Dengan pembelajaran tematik, proses mental anak akan bekerja secara aktif dalam menghubungkan informasi yang terpisah-pisah menjadi satu kesatuan yang utuh. Ketika semuanya sudah utuh, informasi yang kerap akan disampaikan, tersampaikan secara jelas.

## 10. Kegiatan yang dipilih dari minat dan kebutuhan siswa

Pendekatan pembelajaran tematik bertolak dari suatu tema yang dipilih dan dikembangkan oleh guru bersama siswa dengan memperhatikan keterkaitannya dengan isi mata pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan oleh para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan gabungan antara dua atau tiga mata pembelajaran yang menjadi tema sehingga mempermudah dalam proses penyampaian oleh guru dalam kegiatan belajar. Tujuan pembelajaran tematik itu sendiri adalah memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari serta meningkatkan kreatifitas siswa dan mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan bakat dan minat siswa.

### **2.4.4 Landasan Pembelajaran Tematik**

Landasan pembelajaran tematik menurut pendapat Majid (2014: 87-88) meliputi :

#### **a) Landasan filosofis**

Dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu: progresivisme, konstruktivisme, dan humanisme. Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreativitas, pemberian sejumlah kegiatan, suara yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman siswa. Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung siswa (direct experience) sebagai kunci dalam pembelajaran. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing siswa. Pengetahuan bukan sesuatu yang mudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terusmenerus. Aliran humanisme melihat siswa dari segi keunikan, kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

#### **a) Landasan psikologis**

Pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan siswa dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepadasiswa agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal

bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada siswa dan bagaimana pula siswa harus mempelajarinya.

#### **b) Landasan yuridis**

Dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap siswa pada satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b). Menurut PP Nomor 32 Tahun 2013 Sebagai perubahan PP No 19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan. Diatur dalam PERMENDIKBUD Nomor 65 Tahun 2013 tentang “Standart Proses Pendidikan Dasar dan Menengah” yang menyatakan bahwa karakteristik proses pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik kompetensi. Pembelajaran tematik terpadu di SD/MI/SDL/Paket A disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

### **2.5 Tinjauan Tentang Siswa Sekolah Dasar Kelas Satu**

Anak-anak yang bersekolah di Sekolah Dasar atau yang sering disebut SD ini biasanya berumur kurang lebih 6-12 tahun, dari pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa sekolah dasar kelas dua adalah siswa yang berusia kurang lebih 7 tahun. Menurut Suharjo (2006: 37) pada tahap operasi konkrit (6/7-11/12 tahun), anak sudah dapat mengetahui

simbolsymbol matematis, namun belum dapat menghadapi hal-hal yang abstrak. Pada tahap ini anak mulai berkurang egosentrismenya, dan lebih sosiosentrisnya (mulai membentuk peer group).

Jean Piaget membagi perkembangan kognitif tahap praoperasi dalam dua bagian, yaitu (Paul Suparno, 2001:49) :

1. Umur 2-4 tahun, dicirikan oleh perkembangan pemikiran simbolis
2. Umur 4-7 tahun, dicirikan oleh perkembangan pemikiran intuitif

Pemikiran intuitif merupakan persepsi langsung akan dunia luar tetapi tanpa dinalar terlebih dahulu. Pemikiran intuitif ini yang dicirikan oleh anak berumur 4-7 tahun. Kelemahan dari pemikiran intuitif ini adalah bahwa pemikirannya searah (centred), di mana anak hanya dapat melihat dari satu segi saja.

Pendapat lain tentang perkembangan anak diungkapkan oleh K. Eileen Allen & Lynn R. Marotz yang diterjemahkan oleh Valentino (2010: 174), ia menyebutkan bahwa anak usia tujuh tahun memiliki beberapa perkembangan seperti perkembangan motorik, perkembangan perseptual-kognitif, perkembangan berbicara dan berbahasa, perkembangan personal-sosial.

1. Perkembangan motorik

Perkembangan motorik anak usia tujuh tahun adalah sebagai berikut :

- a. Pengendalian motorik halus dan kasar lebih terarah, contohnya :  
keseimbangan satu kaki, lari menaikki tangga dengan kaki melangkah

bergantian, melempar dan menangkap bola yang lebih kecil, berlatih memukul bola, menggerakkan mouse komputer, mengecat dengan kuas.

- b. Cenderung berhati-hati saat melakukan kegiatan fisik yang lebih menantang
- c. Berlatih ketrampilan motorik baru hingga mahir, kemudian ditinggalkan dan berlatih motorik lain
- d. Menggunakan pisau dan garpu dengan tepat namun tidak konsisten
- e. Menulis huruf dan angka dengan gerakan yang disengaja dan percaya diri, bentuk huruf sudah semakin mirip, namun terkadang kekurangan tempat pada baris atau halaman pada waktu menulis

Dengan melihat perkembangan motorik anak usia tujuh tahun diatas, pengembangan alat permainan ular tangga ini juga akan memperhatikan aspek perkembangan motorik anak. Dalam permainan ular tangga ini juga diharapkan akan mampu melatih kemampuan motorik anak seperti melempar dadu, bernyanyi sambil menari, menjalankan pion sesuai angka dadu dan sebagainya.

## 2. Perkembangan Kognitif

Selanjutnya perkembangan Perseptual-Kognitif anak usia 7 tahun, yaitu:

- a. Sudah dapat memahami konsep ruang dan waktu dalam pemikiran yang logis dan praktis

- b. Mulai mengerti konsep Piaget mengenai penyimpanan, contohnya bentuk suatu wadah tidak selalu mencerminkan banyak isi yang dapat di tampung
- c. Meningkatkan pemahaman tentang sebab-akibat
- d. Menyebutkan waktu dengan melihat jam dinding dan juga mengerti akan tanggal dengan melihat kalender
- e. Merencanakan masa depan
- f. Menunjukkan kekaguman yang besar pada trik sulap
- g. Tidak sulit lagi dalam membaca
- h. Keterampilan membaca cenderung lebih baik dari pada keterampilan mengeja
- i. Senang menghitung uang dan menabung
- j. Terkadang dalam menulis huruf masih terbalik dan salah dalam pengucapan

Perkembangan perseptual-kognitif yang diungkapkan oleh K. Eileen Allen & Lynn R. Marotz yang diterjemahkan oleh Valentino (2010: 175) tersebut, menjelaskan bahwa anak-anak pada usia tujuh tahun sudah dapat mengenal konsep sebab-akibat. Pada permainan edukatif ular tangga juga mengandung unsur sebab-akibat, sehingga dengan menggunakan alat permainan ini siswa dapat lebih mengembangkan perseptual-kognitifnya.

3. Perkembangan berbicara dan berbahasa

Kemudian perkembangan berbicara dan berbahasa anak usia tujuh tahun juga dikemukakan oleh K. Eileen Allen & Lynn R. Marotz yang diterjemahkan oleh Valentino (2010: 176), adalah sebagai berikut :

- a. Anak senang bercerita, menulis cerita pendek
- b. Menggunakan susunan kalimat dan bahasa percakapan seperti orang dewasa
- c. Semakin tepat dan luas dalam penggunaan bahasa, semakin banyak menggunakan kata sifat deskriptif dan kata keterangan
- d. Menggunakan gerakan tubuh untuk menggambarkan percakapan
- e. Dapat mengkritik hasil karyanya sendiri
- f. Membesar-besarkan kejadian merupakan hal yang wajar
- g. Menjelaskan kejadian sesuai dengan kemauan dan kebutuhannya
- h. Menggambarkan pengalaman secara rinci
- i. Memahami dan menjalankan perintah dalam beberapa tahap (sampai lima tahap), kadang minta diulang perintahnya karena tidak mendengarkan pada saat pertama kali disampaikan
- j. Senang menulis pesan dan catatan singkat untuk temannya

Perkembangan bicara dan berbahasa adalah perkembangan yang dibidang cukup penting karena dengan berbicara dan berbahasa interaksi antar siswa dapat berjalan dengan baik. Pada alat permainan edukatif ular tangga yang peneliti kembangkan juga dapat meningkatkan perkembangan bicara dan berbahasa siswa. Contohnya dalam kartu pada ular tangga ada beberapa perintah untuk menjelaskan karakteristik hewan, dengan adanya

perintah tersebut akan mendorong siswa untuk berani berbicara didepan teman-temannya.

#### 4. Perkembangan parsonal-sosial

Perkembangan personal-sosial anak usia 7 tahun, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Bekerja sama dan penuh kasih sayang terhadap orang dewasa dan lebih jarang jengkel pada mereka, bisa bercanda dan lebih terbuka
- b. Senang menjadi asisten guru dan senang mencari perhatian serta persetujuan guru, namun tidak terlalu jelas memperlihatkannya
- c. Mencari persahabatan,
- d. Lebih jarang bertengkar, walaupun masih terjadi perselisihan dan suka mengadu baik dalam permainan dua orang atau kelompok
- e. Mengeluh bahwa keputusan keluarga tidak adil
- f. Menyalahkan orang lain atas kesalahannya sendiri, menciptakan alibi untuk kekurangannya sendiri
- g. Memilih teman bermain yang jenis kelaminnya sama
- h. Mudah sakit hati, khawatir kalau tidak disukai
- i. Bertanggung jawab dengan serius, dapat dipercaya untuk melakukan arahan dan komitment

Perkembangan personal-sosial anak usia tujuh tahun diatas menunjukkan bahwa anak usia tujuh tahun seharusnya sudah mulai bersosialisasi dengan teman sebayanya. Diharapkan dengan menggunakan

alat permainan edukatif kegiatan bersosialisasi mereka akan lebih ditingkatkan lagi.

Pendapat lain tentang karakteristik perkembangan anak kelas satu, dua dan tiga sekolah dasar dikemukakan oleh Sudiani Diana (2014:6) adalah pertumbuhan fisiknya sudah mencapai kematangan, mereka sudah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangan. Kemudian perkembangan sosial anak yang berada pada usia kelas awal SD antara lain mereka dapat menunjukkan keakuannya tentang jenis kelaminnya, telah mulai berkompetensi dengan teman sebaya, mempunyai sahabat, telah mampu berbagi dan mandiri.

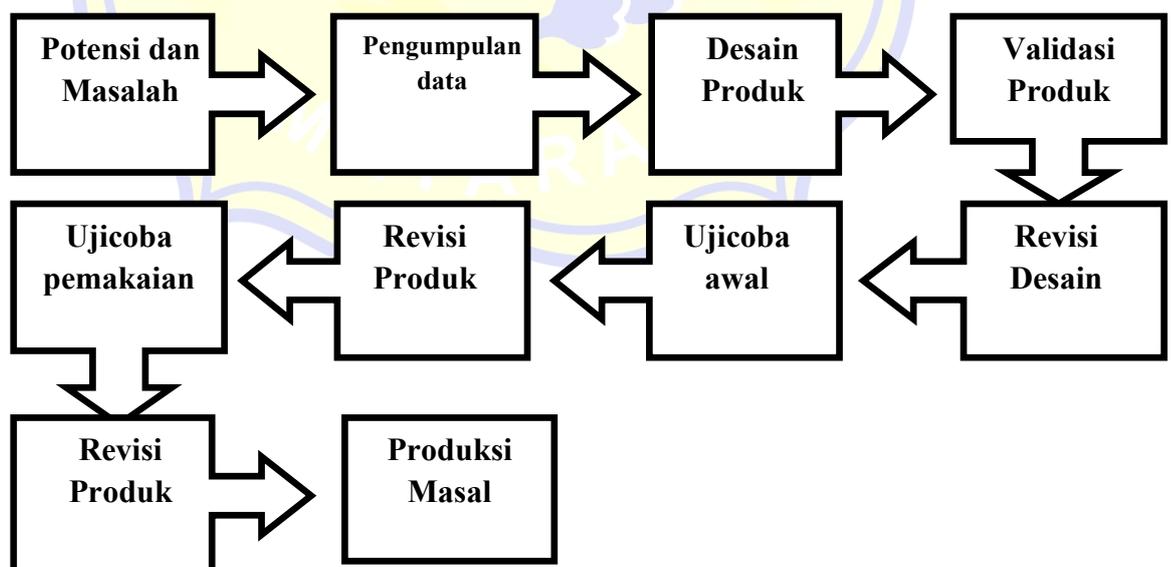
Selain karakteristik siswa, terdapat beberapa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar anak sekolah dasar menurut Suharjo (2006: 46) dikelompokkan menjadi dua, diantaranya adalah faktor individual dan faktor sosial. Faktor individual adalah faktor yang terdapat pada diri anak misalnya : kematangan/pertumbuhan, intelegensi, latihan, motivasi, dan sifat-sifat pribadi anak. Sedangkan faktor sosial adalah faktor yang berasal dari luar anak, misalnya : keadaan keluarga, pergaulan anak dengan masyarakat dan kelompok sebaya, tokoh pribadi acuan, dan tuntutan bahan pelajaran oleh guru.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Model Pengembangan

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian dan pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015: 407) mengungkapkan bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk telah sudah ada namun dapat diuji kelayakan serta keefektivannya. Penelitian dilakukan untuk memecahkan sebuah permasalahan dan menemukan jawaban, dan sangat diperlukan model penelitian yang tepat agar hasil penelitian dapat tercapai. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model pengembangan yang di adopsi dari model *Borg and Gall* mempunyai 10 tahap yaitu :



Gambar 3.1. Bagan Model penelitian Borg and Gall

### 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan

Berikut ini prosedur penelitian dan pengembangan alat permainan edukatif ular tangga yang di adopsi dari model dari *Borg and Gall*

#### 1. Potensi dan Masalah

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah terkait dengan hasil belajar siswa dengan cara melakukan observasi di kelas I SDN Ipres 2 Tolowata pada dasarnya siswa memiliki minat belajar yang sangat tinggi tetapi kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga membuat siswa mengalami kesulitan dalam belajar, yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar.

#### 2. Pengumpulan informasi

Setelah melakukan identifikasi terkait dengan potensi dan masalah, selanjutnya melakukan analisis dalam aspek pembelajaran meliputi Kompetensi Dasar, dan Indikator. Analisis dalam pembelajaran dilakukan dengan tujuan agar produk yang dihasilkan dapat bermanfaat dalam proses kemampuan belajar siswa.

#### 3. Desain Produk

Pokok bahasan materi yang dikembangkan dalam alat permainan edukatif ular tangga adalah dengan tema hewan di sekitarku. Desain produk alat permainan edukatif ular tangga ini menggunakan aplikasi *Mc Word 2010*.

#### 4. Validasi Produk

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Validasi produk oleh beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dirancang.

Produk awal berupa desain ular tangga cetak yang telah dikembangkan kemudian diuji cobakan kepada ahli media maupun ahli materi. Ahli media yaitu dosen pgsd Nursina sari M.Pd ahli materi yaitu dosen Pendidikan sastra bahasa Indonesia Roby Mandalika, M.Pd Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kelayakan produk yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman dalam revisi jika ditemukan kekurangan.

#### 5. Revisi desain

Revisi desain dilakukan setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, dan mendapat saran atau komentar perbaikan. Revisi ini untuk memperbaiki kekurangan dari alat permainan edukatif ular tangga. Setelah dilakukan revisi desain awal ini dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi kemudian produk diuji cobakan.

#### 6. Uji Coba Produk

Desain produk yang telah dibuat tidak bias langsung diuji coba dulu, melainkan harus dibuat terlebih dahulu menjadi barang, dan barang tersebut yang akan diuji coba. Setelah barang sudah jadi, kemudian dilakukan uji coba produk dengan 5 subjek SDN Inpres 2 Tolowata.

## 7. Revisi Produk

Dari hasil uji coba pemakaian akan diperoleh tanggapan dari anak yang akan digunakan sebagai bahan revisi. Revisi digunakan untuk penyempurnaan pruduk agar dapat diproduksi secara masal.

### 3.3 Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini, peneliti membagi subjek penelitian menjadi dua bagian, yaitu :

#### 1. Uji Coba Praktis

Uji Coba Kepraktisan digunakan untuk menilai tingkat kelayakan produk alat permainan edukatif sebelum digunakan, selain itu juga sebagai bahan acuan untuk revisi produk. Uji coba praktis dalam penelitian ini adalah orang yang sudah berkompeten di bidangnya yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi akan menilai kesahihan materi, kesesuaian materi dan cakupan materi. Sedangkan Ahli media akan menilai media dari segi tampilan, penggunaan warna, kesesuaian gambar dan teks.

#### 2. Subyek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini yaitu 5 siswa kelas 1 SDN Inpres 2 Tolowata.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data selama proses pengembangan alat permainan edukatif ular tangga menggunakan teknik wawancara, observasi dan angket.

## 1. Wawancara

Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Pedoman wawancara berisi tentang uraian penelitian yang biasanya dituangkan dalam bentuk daftar pertanyaan agar proses wawancara dapat berjalan baik. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk mendapatkan tanggapan setelah validasi dan uji coba kepada anak.

Wawancara ini mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SDN Inpres 2 Tolowata. Wawancara dilakukan dengan beberapa guru kelas dan kepala sekolah untuk mendapatkan permasalahan pembelajaran di sekolah tersebut.

## 2. Metode Observasi

Observasi menurut S. Margono (2005: 158) adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Observasi dalam penelitian ini dilakukan langsung sehingga peneliti dapat mengetahui proses pembelajaran tema hewan di sekitarku, dengan pedoman observasi sebagai berikut:

### a) Tujuan Observasi

Tujuan observasi yaitu untuk mendapatkan informasi mengenai kegiatan belajar serta ketersediaan media pembelajaran di SDN Inpres 2 Tolowata.

### b) Aspek yang diamati

Aspek yang diamati antara lain: proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan dan fasilitas yang dimiliki sekolah.

### 3. Angket

Angket atau kuesioner menurut Sudaryono, Gaguk Margono & Wardani Rahayu (2013:30) adalah suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden). Angket ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang penilaian ahli media, ahli materi serta uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa kelas I. Angket yang digunakan peneliti adalah angket tertutup.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dapat dilihat secara rinci pada tabel berikut ini :

**Tabel 1. Metode Pengumpulan Data**

No.	Kegiatan	Bentuk Instrumen	Fungsi	Responden
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Pengumpulan Data	Wawancara	Mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap alat permainan edukatif	Guru Siswa
		Obsevasi	Mengetahui pelaksanaan pembelajaran sebelum pengembangan alat permainan edukatif	Guru Siswa
2	Validasi kelayakan alat permainan edukatif	Angket	Mengetahui penilaian kelayakan terhadap alat permainan edukatif ular tangga	Ahli media Ahli materi Guru

3	Uji coba alat permainan edukatif ular tangga	Angket	Mengetahui penilaian kelayakan terhadap alat permainan edukatif ular tangga	Siswa
---	--	--------	---	-------

### 3.5 Pengembangan Instrumen Penelitian

Langkah pengembangan instrument angket yang dilakukan pada penelitian pengembangan alat permainan edukatif ular tangga yaitu (1) mengembangkan kisi-kisi instrument, (2) mengkonsultasikan kisi-kisi instrumen kepada ahli media maupun ahli materi, (3) menyusun kembali dan melengkapi instrumen yang telah mendapatkan *expert judgement*.

Instrumen-instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ular tangga ini menggunakan angket, secara lebih rincinya adalah sebagai berikut :

#### 1. Instrumen Untuk Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi berupa angket. Angket ini berisi tentang penilaian-penilaian alat permainan edukatif yang berhubungan dengan materi kelas I Sekolah Dasar khususnya mengenal huruf pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Angket ini tidak hanya berisi pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab ahli materi, namun juga akan berisi kolom komentar dan saran dari ahli materi. Hasil dari penilaian ini akan dijadikan bahan acuan untuk merevisi produk agar alat permainan edukatif ini sesuai dengan materi pelajaran kelas I Sekolah Dasar.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen pengembangan alat permainan edukatif ulat tangga untuk kelas I SDN Inpres 2 Tolowata, yang ditujukan kepada ahli materi ditinjau dari isi materi dan penyajian materi.

Kisi-kisi untuk ahli materi ini mengakomodasi dari instrumen milik Ditya Jati Wicaksono (2015:57) dengan sedikit penghapusan pada poin tertentu yang tidak sesuai. Kisi-kisi tersebut yaitu sebagai berikut pada tabel 2 di bawah ini :

**Tabel 2. Kisi-Kisi Lembar Angkat Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah
1	Standar Kompetensi/kompetensi dasar	Kesesuaian KD yang dipaparkan dengan materi	1	4
		Bahasa yang mudah dipahami	2	
		Tulisan mudah di baca	3	
		Soal mudah di pahami	4	
2	Kedalaman materi	Ketepatan pemilihan materi	5	3
		Tingkat kesulitan materi	6	
		Kemenaarikan materi	7	
3	Pemilihan gambar ilustrasi	Pemilihan gambar yang sesuai materi untuk anak SD	8	2
		Kecocokan gambar ilustrasi dengan materi	9	
4	Penulisan materi	Kebenaran penulisan pada soal	10	2
		Kebenaran penulisan pada kunci jawaban	11	
Total				11

Instrumen validasi ahli materi tersebut sebagai dasar untuk penilaian tingkat kelayakan alat permainan edukatif ular tangga. Validasi ahli materi tersebut berguna untuk mengetahui alat permainan edukatif ular tangga sudah sesuai dengan materi siswa kelas I SD.

## 2. Instrumen untuk Ahli Media

Instrumen ini adalah lembar evaluasi untuk ahli media, yang berupa angket penilaian ahli media tentang alat permainan edukatif ular tangga yang dikembangkan khususnya tentang desain, bahan yang digunakan, keamanan dan lain sebagainya. Angket ini tidak hanya berisi pertanyaan dan pernyataan yang harus dijawab ahli media, namun juga akan berisi kolom komentar dan saran dari ahli media. Instrumen ini juga berguna sebagai acuan untuk merevisi produk agar tercipta produk yang layak. Kisi-kisi untuk ahli media ini mengakomodasi dari instrumen milik Ditya Jati Wicaksono (2015:57), yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3. Kisi-Kisi Lembar Angkat Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	No Butir	Jumlah butir
1	Kesesuaian Media	Kesesuaian dengan KI, KD, Dan indikator.	1	3
		Kesesuain dengan kebutuhan anak dalam masa bermain	2	
		Kesesuaian dengan pembelajaran	3	
2	Multifungsi	Kegunaan untuk bermain	4	3
		Alat Peraga	5	
		Kegunaan Untuk belajar	6	
3	Kemenarikan	Komposisi warna yang digunakan	7	4
		Gambar ilustrasi yang digunakan	8	
		Ukuran huruf yang digunakan	9	
		Jenis huruf yang digunakan	10	
4	Ukuran	Besar APE	11	3
		Bobot/Berat APE	12	
		Ukuran kartu	13	

5	Keawetan	Bahan yang digunakan dalam pembuatan APE	14	1
6	Kemudahan dan kesederhanaan desain	Kesesuaian dengan kebutuhan anak dalam masa bermain	15	1
		Kesederhanaan desain	16	1
		Kejelasan petunjuk penggunaan	17	1
		Kejelasan dan keterbacaan tulisan	18	1
7	Keamanan	Bahan yang digunakan	19	1
8	Kebersamaan	Mendorong anak untuk bermain bersama	20	1
Jumlah				20

Instrumen validasi ahli media diatas berfungsi untuk mengetahui alat permainan edukatif ular tangga apakah sudah sesuai dengan karakteristik siswa kelas I SD.

### 3. Lembar Angket Respons Siswa

Instrumen selanjutnya ialah instrumen yang dibuat untuk pengguna atau siswa kelas I. Instrumen ini berupa lembar evaluasi penilaian tentang alat permainan edukatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media jika digunakan siswa. Hasil penilaian ini juga akan peneliti gunakan sebagai bahan acuan untuk merevisi produk. Instrumen tersebut adalah sebagai berikut :

**Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Materi dalam Media	Kejelasan Materi	1
		Kemudahan Soal	2
2	Penggunaan Media	Kemudahan Permainan	3

3	Penggunaan media	Kemudahan Penggunaan	Petunjuk	4
4	Tampilan media	Kemenarikan Gambar		5
		Kemenarikan Warna		6
		Ukuran Permainan		7
		Ukuran Tulisan		8

Instrumen untuk siswa ini dirancang sangat sederhana karena mengingat karakteristik siswa yang masih berumur 6-7 tahun. Instrumen ini berguna untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif saat digunakan langsung oleh siswa. Setelah siswa sudah mencoba alat permainan edukatif tersebut, siswa akan diberi angket pertanyaan sebagai penilaian kelayakan permainan. Setelah siswa sudah mencoba alat permainan edukatif tersebut, siswa akan diberi angket pertanyaan sebagai penilaian kelayakan permainan.

### 3.6 Metode Analisa Data

Teknik analisis pada penelitian ini adalah deksriptif kuantitatif. Data hasil dari penelitian ini berupa tanggapan dari ahli media dan ahli materi terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan ditinjau dari berbagai aspek yang dinilai. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### 1. Analisis data untuk ahli validasi media dan materi

Analisis kevalidan didasarkan pada data hasil validasi ahli. Berikut pedoman penilaian kevalidan pada lembar penilaian media pembelajaran poster menggunakan skala *Likert* 1-5.

Mengitung skor rata-rata dengan menggunakan rumus:

$$Y = \frac{\sum x}{\sum xi} 100\%$$

Keterangan:

$Y$  = Nilai uji validitas produk

$\Sigma X$  = Nilai yang diperoleh

$\Sigma X i$  = Nilai maximal

Tabel Pedoman Skor Penelitian

No	Interval Skor	Kriteria Kevalidan
1	84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid
2	68% < skor ≤ 84%	Valid
3	52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid
4	36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid
5	20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang Valid

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan

Tahap validasi produk berakhir jika rata-rata hasil penilaian kuantitatif pada tahap ini memperoleh minimal kategori Cukup Valid

## 2. Analisis kepraktisan

Analisis kepraktisan didasarkan pada data hasil angket respon siswa.

Berikut pedoman penilaian kepraktisan pada lembar penilaian media pembelajaran poster menggunakan skala *Likert* 1-5.

Perhitungan presentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$p = \frac{\Sigma X}{\Sigma X i} \times 100\%$$

Keterangan :

$p$  = nilai uji kepraktisan

$\Sigma x$  = respon peserta didik

$\Sigma x_i$  = nilai maksimal

Untuk memperkuat data hasil kepraktisan adapun kreteria nilai analisis nilai rata-rata yang digunakan dalam tabel berikut :

Tabel Pedoman Skor angket respon siswa

<b>Interval/Skor</b>	<b>Kriteria Kevalidan</b>
$84 < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat praktis
$68 < \text{skor} \leq 84\%$	Praktis
$52 < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup praktis
$36 < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang praktis
$20 < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang praktis

(Kusuma, 2018: 67)

