

**Pengembangan Permainan Ular Tangga Subtema Sayuran
Berbasis Audio Untuk Anak Kelompok A di Taman Kanak-
Kanak**

SKRIPSI

Oleh

Nadya Tasha Pradita

NIM : 06141381621047

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2020

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SUBTEMA
SAYURAN BERBASIS AUDIO UNTUK ANAK KELOMPOK A
DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Nadya Tasha Pradita

NIM : 06141381621047

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Dra. Hasmalena, M.Pd
NIP. 195905261984032001**

Pembimbing 2,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP. 196006111987032001**

Koordinator Program Studi,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SUBTEMA
SAYURAN BERBASIS AUDIO UNTUK ANAK KELOMPOK A
DI TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh:

Nadya Tasha Pradita

NIM : 06141381621047

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 30 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd

2. Sekretaris : Dra. Syafdaningsih, M.Pd

3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd

4. Anggota :Dr. Rukiyah, M.Pd



Palembang, 30 Juli 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP.195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadya Tasha Pradita

NIM : 06141381621047

Program studi : PG-PAUD

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Subtema Sayuran Berbasis Audio Untuk Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak ” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2020

Nadya Tasha Pradita

NIM 06141381621047

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Subtema Sayuran Berbasis Audio Untuk Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Hasmalena, M.Pd dan Dra. Syafdaningsih, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dr.Sri Sumarni, M.Pd, Dra. Rukiyah, M.Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen-dosen PG-PAUD.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juli 2020

Nadya Tasha Pradita

NIM 06141381621047

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada :

- ❖ Allah SWT
- ❖ Kedua orang tua tercinta Ayah (Maryadi) dan Ibu (Elviani) terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tak pernah henti selama ini.
- ❖ Adikku Muhammad Fathir Marevi selalu ada untuk kakaknya dan Nenekku tercinta Solmah yang selalu mendoakan dan mendukung penuh.
- ❖ Terima Kasih untuk Bibikku tercinta Lily Indah Sari, Rensi Ayu Kurnia dan Om Nedi Ependi telah mendukung, mendoakan dan mengurus Tasha selama perkuliahan.
- ❖ Terima kasih untuk Djiris Family dan Mahrup Family atas doa selama ini.
- ❖ Dosen pembimbing ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, ibu Dra. Rukiyah, M.Pd, ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd dan ibu Febri Yanti Utami, M.Pd.
- ❖ Staf karyawan FKIP, MbakAnggi.
- ❖ Terima kasih sahabatku Budvers, Anggun Sasmita, Hutri Merlitiani, Yulita, Gisella Putri Anjani, Saskia Asmarani, Afdoli Frabtiwi, Ratu Zakiah Maharani, Eny Sulastri atas Support dan doanya
- ❖ Sahabat tercinta Rini Martia, Caroline Febry Delima, Indah Puspita Sari, Elsa Tri Pratiwi, Erni Cahaya khairani, terima kasih supportnya.
- ❖ Sahabat seperjuangan Cici Novitasari, Juniarni Indarto, Hasti Yustina, Elza Dwi Novriza, Desmalia Sari Endah dan Ledy Diana terima kasih atas dukungan dan bantuannya

- ❖ **Teman Kostku Dwi Kurnia, Azza Mutia Awwalia, Putri Nurbaiti, Nora Yurika terima kasih telah mendukung dan mendengarkan keluh kesahku selama ini**
- ❖ **Terima Kasih Untuk Maysita Anggraini telah kurepotkan dalam penelitianku dan terima kasih untuk orang tua dari anak-anak yang menjadi penelitianku.**
- ❖ **Terima Kasih untuk Kamu yang telah menemani dari awal Skripsi dan selalu mendukung penuh serta selalu mendengarkan keluh dan kesahku.**
- ❖ **Adik tingkat angkatan 2017, 2018, 2019**
- ❖ **Almamater kuning kebanggaanku**

Motto

“jika kamu ingin bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang ataupun benda ”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Hakikat Permainan	6
2.1.1 Pengertian Permainan.....	6
2.1.2 Kelebihan Dan Kekurangan Permainan	6
2.1.3 Jenis Permainan	7
2.1.4 Manfaat Permainan.....	8
2.1.5 Pengertian Ular Tangga.....	9
2.1.6 Karakteristik Permainan Ular Tangga.....	10
2.1.7 Kelebihan dan Kelemahan Ular Tangga.....	10
2.1.8 Manfaat Permainan Ular Tangga.....	11
2.2 Hakikat Tema	11
2.2.1 Pengertian Tema.....	11
2.2.2 Subtema Sayuran.....	12

2.3	Hakikat Audio	13
2.3.1	Pengertian Media Audio	13
2.3.2	Fungsi Audio.....	14
2.4	Karakteristik Anak TK Kelompok A	14
2.5	Penelitian Relevan	16
2.6	Hakikat Penelitian Pengembangan	17
2.6.1	Pengertian Penelitian Pengembangan.....	17
2.6.2	Model-Model Pengembangan	19
2.6.3	Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer.....	19
2.7	Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN.....		23
3.1	Jenis Penelitian.....	23
3.2	Prosedur Peneltian	23
3.2.1.	Perencanaan	23
3.2.2	Pengembangan.....	23
3.2.3	Evaluasi	24
3.2.3.1	<i>Self Evaluation</i>	24
3.2.3.2	<i>Expert Review</i>	24
3.2.3.3	<i>One-to-one Evaluation</i>	25
3.2.3.4	<i>Small Group Evaluation</i>	25
3.2.4	Jenis data	26
3.2.5	Metode Pengumpulan Data	26
3.2.5.1	Wawancara	26
3.2.5.2	Walkthrough.....	26
3.2.5.3	Observasi	28
3.2.6	Metode Analisis Data	29
3.2.6.1	Analisis Data Walkthrough.....	29
3.2.6.2	Analisis Data Observasi	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian.....	32
4.1.1 Hasil Tahap Perencanaan	32
4.1.2. Hasil Tahap Pengembangan	33
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi	34
4.2 Pembahasan	40
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	50
5.1. Simpulan.....	50
5.2. Saran	50
DAFTAR RUJUKAN	52
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

3.1. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi	27
3.2 Kisi-Kisi Validasi Media	27
3.3 Kisi-Kisi Instrumen	29
3.4 kategori nilai validasi	29
3.5 Tingkat Kevalidan Produk.....	30
3.6 Kategori Nilai Observasi Anak	31
4.1 Hasil Analisis Data Ceklist Validasi Materi.....	35
4.2 Hasil Analisis Data Ceklist Validasi Media	36
4.3 Rekapitulasi Hasil Analisis Ceklist Materi dan Media	37
4.4 Penelitian Observasi Tahap One-to-one	38
4.5 Penelitian Observasi Tahap Small Group	40

DAFTAR GAMBAR

1. Alur Desain Evaluation Formatif Tessmer	20
2. Pengembangan Rowntree.....	21
3. Gambar Sesudah Dan Sebelum Di Validator	38
4. Gambar Anak Pada Tahap One-To-One	39

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 lembar wawancara	57
2. Lampiran 2 Hasil Evaluasi	61
3. Lampiran 3 data validasi materi dan media.....	70
4. Lampiran 4 Lembar Observasi	75
5. Lampiran 5 Foto Wawancara Analisis Kebutuha.....	80
6. Lampiran 6 Foto Uji Coba <i>One-To-One Evaluation</i>	81
7. Foto Uji Coba <i>Small Group</i> disaat Pandemi virus corona	82
8. Lampiran Usul Judul Skripsi	85
9. Lampiran 7 SK Pembimbing Skripsi.....	86
10. Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	88
11. Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	89
12. Lampiran 10 Surat Izin Selesai Penelitian	90
13. Lampiran 11 Kartu Pembimbing 1	91
14. Lampiran 12 Kartu Pembimbing 2.....	93

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan ular tangga subtema sayuran untuk anak kelompok A ditaman kanak-kanak yang valid dan praktis. Metode Penelitian dengan model Rowntree dan evaluasi Tessmer. Model pengembangan Rowntree terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, pengembangan dan tahap evaluasi. Tahap evaluasi menggunakan evaluasi formatif yang dijelaskan oleh Tessmer terdiri dari empat tahap yaitu tahap *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik Pengumpulan data terdiri dari *walkthrough* dan *observasi*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 90% dan validitas media sebesar 90%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Permainan ular tangga subtema sayuran dinyatakan praktis dilihat dari tahap *one-to-one evaluation* diperoleh hasil sebesar 95,8% dan pada tahap *small group evaluation* diperoleh hasil sebesar 88,2%. Dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 92% dikategorikan sangat praktis. Kelebihan dari permainan ini yaitu menggunakan media audio yang berupa tombol menghasilkan suara yang dapat menarik minat anak untuk belajar mengenal sayuran. Dengan demikian produk berupa Permainan Ular Tangga Subtema Sayuran Berbasis Audio dapat dikategorikan sangat valid dan praktis layak digunakan.

Kata-kata kunci: Permainan, Ular Tangga, Kelompok A TK.

ABSTRACT

This study aims to produce a valid and practical product of the vegetable sub-theme snake and ladder game for group A children. Research methods with the Rowntree model and Tessmer evaluation. The Rowntree development model consists of three stages, namely the planning, development and evaluation stages. The evaluation stage uses a formative evaluation which is based on basic stage evaluation, self-evaluation stage, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. The data collection technique consists of searching and observation. The results showed that the validity of the material was 90% and the validity of the media was 90%, the average validity of the product was 90% with the very valid category. The snake and ladder game sub-theme is stated to be practical, seen from the one-to-one evaluation stage, the result is 95.8% and at the small stage the group evaluation is 88.2%. From the results obtained an average of 92% categorized as very practical. The advantage of this game is that it uses audio media in the form of buttons to produce sound that can attract children to learn to recognize vegetables. Thus the product in the form of Audio-Based Vegetable Sub-Theme Snakes and Ladders Game can be categorized as very valid and practically feasible to use.

Key words: *Game, Snakes and Ladders, Group A Kindergarten*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak dalam mencari kesenangan untuk mendapatkan pengetahuan yang bermanfaat bagi anak dalam mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Dengan permainan juga dapat mengembangkan potensi dalam dirinya tetapi sekarang ini sudah banyak sekali anak-anak yang mulai tidak tertarik dengan permainan-permainan tradisional atau permainan yang sudah lama ada karena mereka sudah diberi oleh orang tuanya gadget atau smartphone seperti menonton tontonan di youtube ataupun game-game online sehingga aktivitas bermain anak berkurang dan anak kurang mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan anak kurang mengekspresikan sesuatu yang dirasakan ketika anak bermain.

Permainan perlu dikembangkan untuk anak usia dini karena permainan dapat diinovasikan agar anak mengurangi hal-hal negatif seperti gadget, tontonan youtube, dan game online dan menarik perhatian dan minat anak terhadap hal baru dan dapat mengembangkan potensi anak dan mengekspresikan sesuatu dalam diri anak. Ada beberapa permainan yang jarang dimainkan pada zaman sekarang yaitu salah satunya permainan ular tangga. Menurut Cahyo dikutip Wulandari dan Muniroh (2017) bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan ada beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular untuk menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ular tangga umumnya terdapat gambar tangga, ular dan angka tidak mendapatkan pengetahuan lainnya sehingga anak mudah bosan memainkannya.

Ada beberapa jenis permainan untuk mengembangkan aspek anak meliputi permainan sensorimotor, permainan praktis, permainan pura-pura, permainan sosial, permainan fungsional, permainan konstruktif, dan game. Kemudian peneliti akan kembangkan suatu permainan ular tangga yang bertema sayuran berbasis

audio untuk anak kelompok A termasuk jenis game karena kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kenikmatan yang melibatkan aturan. Sebab permainan ini memiliki aturan-aturan tertentu juga mengembangkan aspek sosial karena anak dapat menunggu giliran saat bermain.

Kelebihan dari Permainan meliputi Permainan bersifat luwes. Karena permainan dapat digunakan untuk tujuan dengan memodifikasi atau mengubah sedikit alat, dan aturan. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Ini alasan peneliti untuk mengembangkan produk ular tangga yang telah ada menjadi ular tangga yang berbasis audio dengan mudah dibuat agar anak dapat tertarik minatnya dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian, Kekurangan Permainan ialah anak yang belum mengenal aturan/teknis pelaksanaan akan menghambat jalannya permainan. Salah satu aspek yang dapat dikembangkan dalam permainan ular tangga meliputi aspek kognitif. Kognitif merupakan kemampuan berpikir mengamati dan memahami sesuatu untuk mendapatkan pengetahuan konsep yang terjadi di lingkungan.

Beberapa hasil penelitian yang relevan yang berkaitan dengan permainan ular tangga. Penelitian oleh Ria Fransiska, dkk. dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini yang berjudul Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses implementasi permainan ular tangga edukasi untuk meningkatkan percaya diri anak kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal. Menggunakan penelitian tindakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek pada penelitian ini adalah anak-anak Kelompok A TK Aisyiyah Bustanul Athfal III Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus, siklus pertama sejumlah delapan kali pertemuan dan siklus yang kedua sebanyak empat kali pertemuan. Analisis data pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif untuk membandingkan hasil pada siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa percaya diri melalui kegiatan permainan ular tangga edukasi

meningkat dengan baik. Hal ini terlihat dari keberhasilan setiap siklus penelitian, yang mana hasil perolehan pada pra siklus sebesar 46.30%, siklus I sebesar 62.85% dan Pada siklus II percaya diri mencapai 82.52%.

Berdasarkan hasil dari observasi serta wawancara di TK Matahari Palembang, TK Nusa Indah Palembang dan TK Negeri Pembina 1 Palembang. Pada tanggal 29 Oktober 2019 peneliti melakukan wawancara yang Pertama, peneliti mewawancarai guru diantaranya guru TK Matahari yang bernama ibu junior selaku guru pada kelompok A. Pada TK Matahari pembelajaran subtema yang sering digunakan pada Paud Matahari berupa sayuran yang real jadi anak benar-bener tau bentuk sayuran tersebut. Kemudian dalam proses pembelajaran, guru belum menggunakan permainan khusus untuk menunjang pembelajaran pada paud matahari sering menggunakan media plastisin saja. Kemudian, belum terdapat permainan yang berupa audio hanya berupa video yang di putar menggunakan layar tv dikelas. Menurut ibu junior permainan ular tangga yang peneliti kembangkan ini sangat diperlukan, dan beliau mengatakan sangat setuju karena sangat inovasi sekali.

Selanjutnya, pada tanggal 29 Oktober peneliti kembali mewawancarai kepala sekolah TK Nusa Indah yang bernama ibu Lisnawati Jafar. Pembelajaran subtema sayuran yang sering digunakan TK Nusa Indah berupa media gambar kadang-kadang guru membawa sayuran yang real. Adapun dalam proses pembelajaran, guru ada yang menggunakan permainan khusus untuk menunjang pembelajaran pada subtema sayuran dengan permainan seperti tebak-tebakan dengan media real atau tebak bergambar. Kemudian, belum terdapat permainan yang berupa audio hanya berupa video yang di putar menggunakan layar tv dikelas. Menurut ibu Lisnawati permainan ular tangga yang peneliti kembangkan ini sangat perlu, media ini juga melatih kognitif anak dan sangat diperlukan karena lebih menarik minat anak.

Selanjutnya, pada tanggal 31 Oktober 2019 peneliti mewawancarai guru TK N Pembina 1 Palembang yang bernama ibu Holiana. Pembelajaran subtema sayuran yang sering digunakan TK N Pembina 1 Palembang berupa benda yang nyata. Kemudian, belum terdapat permainan yang berupa audio hanya berupa video yang

di putar menggunakan layar proyektor. Menurut beliau permainan ular tangga yang peneliti kembangkan ini sangat diperlukan.

Hasil analisis kebutuhan dari ketiga TK tersebut maka produk peneliti kembangkan sangat penting dan berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah ibu Linawati Jafar serta guru ibu Juniar, dan ibu Holiana, menyatakan bahwa pihak sekolah sangat memerlukan dan membutuhkan karena belum ada permainan ular tangga subtema sayuran berbasis audio untuk kelompok A. Kepala sekolah dan guru sangat merespon positif karena menurutnya permainan ular tangga subtema sayuran berbasis audio untuk anak kelompok A ialah suatu inovasi permainan baru untuk menarik minat anak agar anak mau belajar mengenal sayuran dan manfaat sayuran tersebut. Selain itu permainan yang dibuat peneliti diharapkan dapat membantu anak serta guru dalam menciptakan suasana baru. selain itu permainan ular tangga subtema sayuran berbasis audio ini sangat didukung penuh oleh guru sekaligus kepala sekolah yang peneliti wawancarai untuk menunjang proses pembelajaran serta menambah media pada suatu TK.

Kemudian, Peneliti kembangkan suatu produk permainan ular tangga subtema sayuran berbasis audio yang dimana bahannya terbuat dari akrilik yang ringan untuk anak kelompok A bermain, serta peneliti akan membuat dadu dan bidak sesuai jenis sayuran dibuat dari papan yang sangat ringan yang aman untuk anak. Serta keunggulannya permainan yang peneliti kembangkan yaitu berupa audio yang dapat menarik perhatian anak.

Berdasarkan wawancara ketiga TK, peneliti membuat permainan yang menarik minat anak dan sesuai dengan karakteristik anak kelompok A. Maka dari itu berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan permainan ular tangga subtema sayuran berbasis audio untuk anak kelompok A di taman kanak kanak”*

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian dilatar belakang di atas masalah dalam makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan permainan ular tangga subtema sayuran berbasis audio untuk anak kelompok A di taman kanak-kanak yang valid ?
2. Bagaimana mengembangkan permainan ular tangga subtema sayuran berbasis audio untuk anak kelompok A di taman kanak-kanak yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di latar belakang, tujuan dalam makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Permainan Ular Tangga Subtema Sayuran Berbasis Audio Untuk Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak yang valid
2. Menghasilkan Permainan Ular Tangga Subtema Sayuran Berbasis Audio Untuk Anak Kelompok A Di Taman Kanak-Kanak yang praktis

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi anak: melalui pengembangan permainan ular tangga ini anak dapat tertarik dan lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran, memberi kesenangan serta penguasaan pengetahuan dengan penggunaan permainan ular tangga bersubtema sayuran.
2. Bagi guru : sebagai alternatif dalam upaya peningkatan kualitas dalam pembelajaran khususnya dalam mengenal sayuran pada anak kelompok A
3. Bagi sekolah: dapat menjadikan lembaga sekolah baik secara kualitas dan kuantitas dalam pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, G. (2019). Pengembangan Tema Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1):46.
- Afianika, N. (2018) *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Cv Budi Utama
- Amirono & Daryanto, (2016). *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Dan Prosedur*. Bandung : Pt Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Astiti, P. W. Putri. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ips Tema Sejarah Peradaban Indonesia Kelas V Sdn Babatan 1/456 Surabaya. *JPGSD*. 5(3).
- Cahyati, N. Syafdaningsih. & Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Interaktif Dalam Pengenalan Kata Bermakna Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* .9(2).
- Cahyono, A. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Belajar Ular Tangga Di Taman Kanak – Kanak Dharma Wanita 2 Jragan Tembarak Temanggung. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. 6(5):423-430.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran. Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi Ke-2 Revisi*. Yogyakarta:Penerbit Gava Media.
- Fadlillah.(2017).*Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*.Jakarta:Kencana.
- Fransisca, Ria, dkk. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2).
- Ferryka, P. Zudhah. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*. 29(100):58-64
- Hidayat, R. H. 2020. Langkah-Langkah Strategis Untuk Mencegah Pandemi COVID-19 di Lembaga Pemasarakatan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kesehatan*, 9 (1).
- Insani, A. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Angka Pada Anak Kelompok A Tk Tunas Mekar Surabaya. Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian.
- Imaliyah, D. Ayu. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Tema “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Dan Tumbuhnya Semangat

- Kebangsaan” Mata Pelajaran Ips Di Smp Muhammadiyah 15 Lamongan. Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Khotimah. N. Dkk. (2016). Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Bermain Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Anak*. 2(2)
- Melani. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tanggamateri Matematika Untuk Usia 5-6 Tahun*. Palembang. Skripsi. Palembang: FKIP UNSRI.
- Maryatun, I. Budi. (2017). Pengembangan Tema Pembelajaran Untuk Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1):41
- Mursid, (2017). *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Novitasari, E. Sumarni. S & Rahelly, Y. (2018). Pengembangan Media Maket Berbasis Kota Palembang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 9(2):75-87.
- Nurfalina. (2019). Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK Muslimat Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 197-208
- Pradita, J. & Nazaruddin, A. M. (2020). *ANTIPANIK! Buku Panduan Virus Corona*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
- Prantoro, Gian.(2016;16). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. University Of Yogyakarta.
- Pratiwi, D. Asri Dan Lailatu R. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Main Peran Untuk Mengembangkan Motorik Halus Aud. *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(3).
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran Instructional Design Principles*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rahayu, L. Sri. Dkk. (2016) Meningkatkan Kemampuan Konsep Dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Modifikasi Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 7(1)
- Rahmawati, M. Sumarni. S & Rahelly, Y. (2019) Pengembangan media pembelajaran bahasa berbentuk teka-teki silang untuk anak kelompok B Taman Kanak-kanak.

- Rosidah, Ria, Dkk. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika Untuk Anak Kelompok B Di Tk Negeri Pembina Indralaya Selatan. *Jurnal Tumbuh Kembang*. 4(1).
- Salam, dkk.(2019).Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf.*Jurnal Al-Ahya*. Vol 1 (1):54.
- Saeka, I Putu Agus Pande (2016). Pengaruh Kepuasan Kerja, Komitmrn Organisasional Dan Stres Kerja Terhadap *Turnover Intention* Karyawan PT Indonesia Algaemas Prima Bali. *Jurnal Manajemen Unud*. 5(6):3736-3760.
- Safitri, Lidia & Andi Kristanto. (2016). Pengaruh Media *Missing Flipchart* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. 5(1):2
- Siregar, Siti Wahyuni. (2017). Model Dan Rancangan Evaluasi Program Bimbingan Dan Konseling. 11(2):271-290
- Sudaryono. 2018. *Metodelogi Penelitian*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research Ang Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarsono, A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. *Jurnal Magistra*. 4(2):72.
- Susanto, A. (2018).*Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*.Jakarta:PT Bumi Aksara.
- Usman Misnawaty, Dkk. 2018. Pengaruh Media Audio Terhadap Kemampuan Menyimak Bahasa Jerman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Makassar. *Indonesian Journal Of Educational Studies*. 21(2): 173-174.
- Winarni, E. Widi, 2018. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyudi, Irawan. (2016). Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V Sdn Sumberkembar Mojokerto. 2(3).
- Wulandari, K. Dewi Dan Muniroh M. (2017). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Kelompok A Di Ra As-Syuhada' Pedurungan Semarang Tahun Ajaran 2016/2017.
- Wulansari, & Durinta. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas Xi. 5(2): 2

- Wulanyani, Swasti Made Ni.(2016).Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangg.*Jurnal Psikologi*. Vol 40 (2):184.
- Yulianto, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak kelas Xi Akuntansi Negeri 1 Klaten tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, M. (2017). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Zendrato, W. 2020. *Gerakan Mencegah Daripada Mengobati, Terhadap Pandemi COVID-19*. *Jurnal Education and Development* 8 (2).