PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA MATERI MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

Oleh

Melani

NIM: 06141281419021

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA PALEMBANG 2018

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA MATERI MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

Oleh

Melani

NIM: 06141281419021

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan

Mengesahkan:

Pembimbing 1,

Dra. Syaldaningsih, M.Pd NIP.195908151986092001 Pembimbing 2,

Dra. Hasmalena, M.Pd NIP.195905261984032001

Mengetahui:

Ketua Jurusan,

Dr. Sri Sumarni, M.Pd NIP.195901011986032001 Ketua Program Studi,

Dra Syafdeningsh, M.Pd NIP.195908151986092001

PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA MATERI MATEMATIKA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

SKRIPSI

OLEH MELANI 06141281419021

Telah diujikan dan lulus pada

Hari : Sabtu

Tanggal: 19 Mei 2018

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd

2. Sekretaris: Dra. Hasmalena, M.Pd

3. Anggota: Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D

4. Anggota : Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons

Palembang,

2018

Mengetahui,

Ketpa Program Studi,

Dra. Syafdaningsih, M.Pd

NIP:195908151986092001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melani

NIM : 06141281419021

Program Studi: PG PAUD

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Untuk Anak Usia 5-6 Tahun" 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. Apabila dikemudian 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, 19 Mei 2018

Yang membuat pernyataan

06141281419021

PRAKATA

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Untuk Anak Usia 5-6 Tahun" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan 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

Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dra. Hasmalena, 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. Sri Sumarni, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdanigsih, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada penguji

Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D dan Ibu Dra. Rahmi Sofah, M.Pd., Kons anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. 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, 19 Mei 2018

Penulis,

Melan

PERSEMBAHAN SKRIPSI

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

- * Allah SWT.
- ❖ Kedua orangtua tercinta Bapak M. Izhar Nawawi (Alm) dan Ibu Khodijah, S.Pd.
- ❖ Ketiga ayuk ku tersayang Meci Sisca Angraini S.Pd,
 Dwi Fiska Ardenia S.Pd, dan Merni Fatma Sari S.E terima kasih atas segala doa dan motivasinya.
- Dosen Pembimbing Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd yang telah banyak membimbing dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhususnya dosen PG PAUD Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd. Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd. Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd. Ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D. Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd. dan Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd.
- ❖ Staf Karyawan FKIP, Ibu Anggi dan Pak cik.
- ❖ Sahabat seperjuangan yuk Meta, Agung, Ela, Dedek dan Girls Squad terima kasih atas kebersamaan kita selama ini.
- M. Rizki Saputra terima kasih atas segala semangat, motivasi dan bantuannya selama ini.
- **❖** Teman seangkatan PG PAUD 2014.
- **Adik tingkat angkatan 2015, 2016, dan 2017.**
- **Almamater kuning kebanggaanku.**

MOTTO

saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi, dan saya menang

(Melani)

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDULi
HALAMAN PENGESAHANii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJIiii
PERNYATAANiv
PRAKATAv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTOvi
OAFTAR ISIvii
DAFTAR BAGANxi
DAFTAR TABELxii
DAFTAR LAMPIRANxiii
ABSTRAKxiv
A D I DENIDA III I I I I I I
BAB I PENDAHULUAN1
1.1 Latar Belakang
1.1 Latar Belakang1
1.1 Latar Belakang

2.2 Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika	7
2.2.1 Pengembangan	8
2.2.2 Model-Model Penelitian Pengembangan	10
2.2.3 Model Pengembangan Produk Rowntree	10
2.2.4 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer	11
2.2.5 Pengertian Alat Permainan Edukatif	13
2.2.6 Syarat-Syarat Alat Permainan Edukatif	13
2.2.7 Manfaat Alat Permainan Edukatif	15
2.2.8 Permainan Ular Tangga	17
2.2.9 Spesifikasi APE Ular Tangga	18
2.2.10 Penggunaan APE Ular Tangga Materi Matematika	18
2.2.11 Kelebihan Dan Kekurangan APE Ular Tangga Materi Matematika	18
2.2.12 Pengertian Matematika	19
2.2.13 Tujuan Pembelajaran Matematika	20
2.2.14 Pembelajaran Matematika Pada Anak Usia Dini	21
2.3 Penelitian Relavan	24
2.4 Kerangka Berfikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Jenis Penelitian	26
3.2 Subjek Dan Objek Penelitian	26
3.3 Lokasi Dan Waktu Penelitian	26
3.4 Prosedur Penelitian	26
3.4.1 Perencanaan	27
3.4.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak	27

3.4.2 Pengembangan	. 27
3.4.2.1 Mengembangkan Desain Alat Permainan Edukatif Ular Tangga	. 27
3.4.2.2 Produksi Prototipe	. 28
3.4.3 Evaluasi	. 28
3.4.3.1 Self Evaluation	. 28
3.4.3.2 Expert Review	. 28
3.4.3.3 One To One Evaluation	. 29
3.4.3.4 Small Group Evaluation	. 29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	. 30
3.5.1 Walktrough	. 30
3.5.2 Observasi	. 33
3.5.3 Wawancara	. 34
3.6 Teknik Analasis Data	. 34
3.8.1 Analisis Data Walktrough	. 34
3.8.2 Analisis Data Observasi	. 36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	. 37
4.1 Hasil Penelitian	. 37
4.1.1 Hasil Tahapan Penelitian	. 37
4.1.1.1 Analisis Tahap Perencanaan	. 37
4.1.1.1 Kebutuhan Dan Perkembangan Anak	. 37
4.1.2 Hasil Tahapan Pengembangan	. 38
4.1.2.1 Pengembangan Desain	. 38
4.1.2.2 Produksi Prototipe	. 38
4.1.3 Hasil Tahap Evaluasi	. 39

4.1.3.1 Hasil Tahap Expert Review	39
4.1.3.2 Hasil Tahap One-to-one Evaluation	43
4.1.3.3 Hasil Tahap Small Group Evaluation	44
4.2 Pembahasan	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
I AMDIDAN	<i>(</i> 1

DAFTAR BAGAN

2.1 Alur Desain Formatif Research Tessmer	. 12
3.1 Prosedur Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi	
Matematika Dari Model Rowntree Dan Tessmer	. 30

DAFTAR TABEL

3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi
3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Penilaian Aktivitas Anak Terhadap Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika25
3.4 Kategori Nilai Validasi
3.5 Kategori Tingkat Kevalidan
3.6 Kategori Nilai Hasil Observasi Anak Terhadap Penggunaan
Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika36
4.1 Hasil Penilaian Validator Materi
4.2 Hasil Penilaian Validator Desain
4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator
4.4 Analisis Data Observasi Anak pada Tahap One-to-one Evaluation 43
4.5 Analisis Data Observasi Anak pada Tahap Small Group Evaluation 45

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Validasi Materi Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi	
Matematika Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	. 62
2. Hasil Penilaian Validator Materi	. 66
3. Lembar Validasi Desain Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi	
Matematika Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	. 67
4. Hasil Penilaian Validator Desain	71
5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	72
6. Instrumen Observasi <i>One-To-One</i>	73
7. Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap On-To-One Evaluation	.74
8. Instrumen Observasi <i>Small Group</i>	. 75
9. Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap Small Group Evaluation	78
10. Analisis Wawancara	. 79
11. Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Sebelum Dar Sesudah Diperbaiki Pada Tahap Validasi <i>Expert Review</i> Pada Materi	
12. Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Sebelum Dar Sesudah Diperbaiki Pada Tahap Validasi <i>Expert Review</i> Pada Desain	
13. Cara Menggunakan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Untuk Anak Usia 5-6 Tahun	83
14. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan	. 86
15. Dokumentasi Pada Tahap One-to-one Evaluation	. 87
16. Dokumentasi Pada Tahap Small Group Evaluation.	. 88
17. Analisis Kebutuhan Dan Wawancara	. 89
19. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.	. 92
20. Surat Izin Penelitian FKIP.	. 93
21. Surat Keterangan Telah Malakukan Penelitian.	. 101

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika untuk anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika yang valid dan praktis. Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika ini menggunakan kombinasi model pengembangan Rowntree dan evaluasi Tessmer. Model pengembangan Rowntree terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi. Peneliti menggunakan modifikasi evaluasi formatif dari Tessmer menjadi 4 tahap, karena untuk melihat kevalidan dan kepraktisan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika yang peneliti kembangkan, yaitu tahap self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, dan small group evaluation. Teknik pengumpulan data menggunakan walkthrough, observasi, dan wawancara. Walkthrough untuk melihat kevalidan dari pengembangan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika untuk anak usia 5-6 tahun yang ditujukan kepada ahli materi dan ahli desain. Hasil expert review diperoleh nilai rata-rata hasil penilaian dari ahli materi dan ahli desain sebesar 4,00 (kategori sangat valid). Terbukti nilai rata-rata expert review untuk hasil observasi pada tahap one-to-one evaluation pada penggunaan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika memiliki rata-rata 87% (sangat praktis) bagi anak. Berdasarkan hasil tahap small group evaluation mendapatkan rata-rata pada penggunaan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika memiliki rata-rata 93% (kategori sangat praktis) bagi anak. Berdasarkan deskripsi dan analisis data hasil penelitian didapatkan bahwa produk alat permainan edukatif ular tangga materi matematika yang dikembangkan sangat valid dan praktis, sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: pengembangan, alat permainan edukatif, materi matematika

ABSTRACT

This research entitled Development of educational game tools of snakes ladder mathematics material for children aged 5-6 years. This study aims to develop educational game tools educative snake ladder mathematics material that is valid and practical. The development of educational game tools of mathematical ladder snakes uses a combination of Rowntree's development model and Tessmer's evaluation. Rowntree development model consists of three stages, namely the planning stage, development stage and evaluation phase. Researchers used the modification of formative evaluation from Tessmer into 4 stages, because to see the validity and practicality of educational game tools of snake ladder of mathematical material that the researcher develop, that is self evaluation stage, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. Data collection techniques using walkthrough, observation, and interview. Walkthrough to see the validity of the development of educational game tools for snakes ladder mathematics material for children aged 5-6 years addressed to materials experts and design experts. The result of expert review obtained the average value of the assessment results from content / material experts and design experts of 4.00 (very valid category). Evidently the average expert review for observations at the oneto-one evaluation stage on the use of educational game tools of mathematical ladder snakes has an average of 87% (very practical) for children. Based on the results of the small group evaluation stage getting the average on the use of educational game tools snake ladder math material has an average of 93% (very practical category) for children. Based on the description and data analysis of the research results found that educational game tool products educated snakes ladder mathematical material developed very valid and practical, so it can be used as a medium of learning children aged 5-6 years.

Keywords: development, educational game tools, math materiials

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia awal kehidupan anak yang sangat menentukan dalam perkembangan kecerdasannya menurut Hapsari (2016:8) adalah pada usia 0-6 tahun atau yang sering disebut dengan masa *golden age* atau masa emas. Pada masa ini anak akan berkembang sangat kritis dan cepat menyerap apapun yang anak dapat dari lingkungannya. Pengalaman yang didapat oleh anak akan berpengaruh dan menentukan kemampuan anak dalam menghadapi tantangan hidup yang akan datang, maka dibangunlah kesadaran akan pentingnya pendidikan anak usia dini yang dimulai pada usia 0-6 tahun dengan tujuan untuk mempersiapkan mereka menerima pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak 0-6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan atau stimulasi untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak dapat mempersiapkan diri dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Seiring dengan berkembangnya Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Tekhnologi (IPTEK) yang sangat pesat memerlukan kemampuan untuk memperoleh dan memanfaatkan dengan sebaik-baiknya yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Ada 6 aspek bidang pengembangan Anak Usia Dini menurut Wiyani (2014:32) salah satunya yaitu kognitif, anak mampu berfikir logis dan kritis. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya kualitas pendidikan adalah dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan yaitu salah satunya melalui pembelajaran matematika yang mengacu pada aspek perkembangan kognitif.

Pada aspek kognitif ini pembelajarannya dengan matematika melibatkan keterampilan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika. Menurut Fitria (2014) pembelajaran matematika dapat dikenalkan dari sejak usia dini kerena suksesnya kemampuan matematika seseorang sangat dipengaruhi akan

penguasaan matematikanya sejak dasar tetapi sebagian besar orang menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang berat dan sulit. Matematika dapat dikenalkan melalui permainan, media-media dan metode yang tepat sesuai dengan Peraturan Pemerintahan No 146 Tahun 2014 yang mengatakan bahwa tujuan dari Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yaitu untuk mendorong berkembangnya potensi anak agar memiliki kesiapan untuk menempuh pendidikan selanjutnya yaitu ke taraf formal atau Sekolah Dasar . Jadi tidak ada salahnya jika pembelajaran matematika secara sederhana sudah dikenalkan sejak usia dini di Taman Kanak-Kanak.

Salah satu prinsip penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain. Menurut Meriyati (2016) karakteristik pembelajaran untuk anak usia dini adalah belajar, bermain, dan bernyanyi. Sedangkan Menurut Wiyani (2014:32) melalui kegiatan bermain, mereka diajak untuk bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan, serta mengambil kesimpulan dari berbagai benda di sekitarnya. permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain, dan lingkungannya. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan, sehingga bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti tentang pembelajaran materi matematika yang sering dilakukan oleh guru pada tanggal 09 Februari 2018 di RA Eka Tri Sukses palembang, pada tanggal 10 Februari 2018 di RA Miftahul Jannah Palembang, dan pada tanggal 12 Februari 2018 di RA Asaziah Palembang. bahwasannya pada masing-masing RA tersebut memiliki kendala yang sama yaitu kurangnya APE untuk membantu proses pembelajaran terutama pembelajaran yang berkaitan pada materi matematika, APE pada masing-masing RA banyak yang tidak layak untuk digunakan lagi karena sudah rusak dan telah banyak yang hilang. Sehingga guru pada masing-masing RA tersebut dalam

proses pembelajaran matematika lebih menggunakan papan tulis, LKA, dan gambaran di dinding.

Dari hasil wawancara tersebut maka peneliti langsung melakukan pengamatan terhadap anak selama 4 hari, di RA Miftahul Jannah palembang, peneliti menemukan anak usia 5 – 6 tahun yaitu kelompok B masih banyak yang belum mampu mengurutkan lambang bilangan. Selain itu peneliti juga menemukan anak yang kurang aktif dalam proses pembelajaran, anak lebih memilih bermain sendiri atau bersama temannya. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan oleh pendidik papan tulis, gambaran dinding dan majalah sehingga tidak semua media dapat menarik dan memotivasi anak. Peneliti juga belum menemukan media yang mendukung pembelajaran materi matematika dan ketika peneliti mengamati proses pembelajaran berlangsung ada beberapa anak yang belum bisa mengurutkan lambang bilangan. Oleh kerena itu, diperlukan alternatif media yang dapat menarik minat anak, membantu keaktifan anak dan membantu pendidik mengajar serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui oleh peneliti di RA Miftahul Jannah Palembang maka diperlukan media alternatif yang menarik dan dapat merangsang minat anak dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut adalah media ular tangga. Peneliti memilih media ular tangga sebagai alternatif media yang layak dan praktis untuk membantu proses pembelajaran materi matematika karena permainan ular tangga sangat diminati dan sangat dikenal oleh anak-anak. Media ular tangga ini merupakan sebuah media yang dikembangkan dari sebuah permainan ular tangga yang banyak beredar di pasaran. Namun media tersebut belum tersedia di RA Miftahul Jannah Palembang dan memerlukan pengembangan yang lebih.

Belum adanya media ular tangga materi matematika yang dapat membantu kegiatan pembelajaran di RA Miftahul Jannah Palembang, membuat peneliti mengembangkan media pembelajaran ini. Media ular tangga materi matematika ini merupakan pengembangan dari media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan menambah kartu soal pada kotak tertentu yang harus dijawab. Media ular tangga ini didesain sesuai dengan karakteristik anak dan sesuai dengan isi dari kurikulum. Kelebihan media ular tangga materi matematika yang akan dikembangkan adalah bukan sekedar permainan ular tangga biasa, melainkan sebuah permainan yang dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi matematika. Peneliti sengaja memilih media ular tangga materi matematika ini berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil wawancara dengan pihak sekolah sangat dibutuhkan media untuk mendukung kegiatan pembelajaran khususnya pada materi matematika.

Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Widianto (2017) dengan judul "pengembangan permainan ular tangga dalam bentuk koleksi kartu pembelajaran untuk memahami konsep-konsep materi pelajaran sejarah kelas x di sma negeri 1 sidoarjo" Volume 5 No. 1 Tahun 2017. Hasil Penelitian dijelaskan bahwa bahwa penggunaan media permainan ular tangga dengan mengumpulkan kartu dalam pembelajaran sejarah mendapatkan respon yang kuat dari peserta didik dengan prosentase 81.2%. Hal ini ditunjukkan dengan sikap antusias dan menyenangkan dari peserta didik selama penelitian berlangsung. Selain itu, media permainan ular tangga cukup efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini didukung dengan hasil prosentase pemahaman siswa yang menunjukan bahwa 57.70% kriteria memahami, 15.38% kriteria sangat memahami, dan 26.92% kurang memahami. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menindak lanjuti penelitian di atas dengan judul "Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika untuk anak usia 5-6 tahun".

1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif ular tangga materi metematika yang valid dan praktis untuk anak usia 5-6 tahun.

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan alat permainan edukatif ular tangga materi metematika yang valid dan praktis untuk anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis. Secara teoritis diharapkan dapat membantu menambah wawasan bagi guru dalam mengembangkan ilmu pendidikan. Sedangkan manfaat dari penelitian ini secara praktis yaitu:

- Bagi peserta didik, diharapkan dapat menambah wawasan anak dalam menggunakan .alat permainan edukatif ular tangga materi matematika yang menyenangkan untuk anak.
- Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru tentang penggunaan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika sebagai media untuk pembelajaran di Sekolah.
- Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika.
- 4. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan pengetahuan tentang masalah yang diteliti dan dapat menjadi bahan penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiriani & Hutabri. (2017). Kepraktisan Dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*. 1(1): 12-23
- Al-tabany, T.I.B. 2015. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Kelas Awal SD/MI Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Prenadamedia Group
- Amir, Zubaidah dan Risnawati. 2016. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Apandi, Rifki. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. 1(1): 77-89
- Aryaningrum, Kiki. (2013). *Evaluasi Belajar Geografi*. Palembang: Universitas Muhammadiyah Palembang
- Atmoko, dkk. (2017). Mengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) Dalam Pemecahan Masalah Matematika Materi Luas Keliling Bangun Datar Kelas III SD MI. *Jurnal Pendidikan Guru MI*. 4(1): 119-128
- Charmila, dkk. (2016). Pengembangan Matematika Model PISA Menggunakan Konteks Jambi. *Jurmal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*. 20(2): 198-207
- Dewi, Istri Ratna, dkk. (2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak. *e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini*. 4(2)
- Gutteres, Indah Kurnia Nur Pratiwi, dkk (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Fisika Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 7(1): 54-61
- Handayani, dkk. (2017). Hubungan Pengetahuan Ibu Tentang Alat Permainan Edukatif (APE) dengan Perkembangan Anak Usia Toddler Di Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Malang. *Nursing News*. 2(2)
- Haqiqi, Abdurrahman. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Layanan Bimbingan Konseling Bagi Siswa Kelas VII. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*. 3(6): 214-231
- Hapsari, Iriani Indri. (2016). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Permata Puri Media

- Haryati, Sri. (2014). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan*. 1(15): 11-26
- Haviz, M. (2013). Research And Development; Penelitian Di bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif, Dan Bermakna. *Jurnal Ta'dib*. 16(1): 28-37
- Hijriati. (2017). Manfaat Dan Peranan APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*. III(2): 59-69
- Kanginan, M, dkk. (2016). *Matematika Untuk SMA/MA Kelas XII*. Bandung: Yrama Widya
- Karmila, Rifqi fatihatul, dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII. *Jurnal pendidikan fisika*. 2(1): 6-10
- Kartikaningtyas, Dyah, dkk. (2014). Pengembangan Media *Game* Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Untuk Mengembangkan Karakter Dan Aktivitas Siswa SMP/MTS. *Unnes Science Education Journal*. 3(3): 662-668
- Kusumaningtyas, Nila. (2014). *Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Delacita
- Latif, M, dkk. (2014). *Orientasi Baru pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lisa. (2017). Prinsip Dan Konsep Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal pendidikan*. 3(1): 93-107
- Manullang, Martua. (2014). Manajemen Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 21(2)
- Meriyati. (2016). Membangun Karakter Anak Sejak Usia Dini. *Jurnal Studi Gender dan Anak*. 1(1): 48-61
- Monasari.2014.Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Fisika Modern Pokok Bahasan Partikel Elementer di Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Sriwijaya. Skripsi. Inderalaya: Universitas Sriwijaya
- Monica, Fransisca. (2017). Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media *E-Learning* Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Elektro*. 2(1): 17-22

- Mutiara, dkk. (2017). Profil Kompetensi Early Math Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Deskriptif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Az-Zahra Kota Bandung). *Jurnal Pendidikan*. 1(1)
- Nisa, Titin Faridatun dan Indri Wulan Suryani. (2015) Meningkatan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1)
- Nopeliza, dkk. (2016). Pengambangan Handout Pendahuluan Fisika Kuantum Berbasis Multirepresentasi Pada Sub Pokok Bahasan Persamaan Schrodinger Tak Bergantung Waktu 1 Dimensi. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*. 3(2): 1-8
- Paramitha, Kadek Dyah Pradnya, dkk (2016). Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A Tk Kuncup Harapan Singaraja. Journal Pendidikan Anak Usia Dini. 4(2)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.
- Prawiradilaga, D.S.2009. Prinsip Desain Pembelajaran (Instrucsional Design Principles). Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Puji, dkk. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA. *Jurnal Pendiidikan Kimai*. 1(1): 59-65
- Rosidah, Ria. (2017). Pengembangan Media Buku Cerita Matematika Untuk Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Indralaya Selatan. *Skripsi*. Inderalaya: Universitas Sriwijaya
- Septia, Tika dan Alfi Yunita. (2014). Praktikalitas Lembar Kerja Mahasiswa (Lkm) Struktur Aljabar. *Jurnal Pendidikan*. 1(1): 76-84
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: CV Alfabeta
- Supersmari, Ni Kadek, dkk. (2017). Pengaruh Pendekatan Beyond Center and Cyle Time Berbantuan Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2)
- Syamsuardi. (2014). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Di Taman Kanak-Kanak Paud Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. II (1): 57-67

- Tung, Khoe Yao. (2017). Desain Intruksional. Yogyakarta: Cv Andi Offset
- Widianto, Dwi. (2017). Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bentuk Koleksi Kartu Pembelajaran Untuk Memahami Konsep-Konsep Materi Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri Sidarjo. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 5(1): 1472-1480
- Widiyaresti, Enggar Pradipta, dkk (2014). Analisis Peran Bri Unit Ketandan Dalam Pemberian Kredit Usaha Rakyat Bagi Pengusaha Mikro Dan Kecil Di Kecamatn Ngawen Kabupaten Klaten. *Dipenogoro Journal Of Economics*. 1(1): 1-11
- Wiyani, Novan Ardy. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media
- Zaman, Badru dan Asep Hery Hernawan. 2014. *Media dan Sumber Belajar PAUD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.