

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS AUDIO  
SUBTEMA BINATANG BUAS UNTUK ANAK KELOMPOK B  
DI TAMAN KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

Oleh

**CAROLINE FEBRY DELIMA**

**06141381621048**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**TAHUN**

**2020**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS AUDIO  
SUBTEMA BINATANG BUAS UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN  
KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

Oleh

**Caroline Febry Delima**

**NIM : 06141381621048**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing 1**



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

**Pembimbing 2**



**Dr. Sri Sumarni, M.Pd  
NIP. 195901011986032001**

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan,**



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

**Koordinator Program Studi,**



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

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS AUDIO  
SUBTEMA BINATANG BUAS UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN  
KANAK-KANAK**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Caroline Febry Delima**

**NIM: 06141381621048**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**


**Telah diujikan dan lulus pada**

Hari : Jumat

Tanggal : 17 Juli 2020

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd



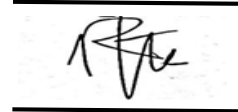
2. Sekretaris : Dr. Sri Sumarni, M.Pd



3. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



4. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd



**Palembang, Juli 2020**

**Koordinator Program Studi**



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

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Caroline Febry Delima

NIM : 06141381621048

Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Subtema Binatang Buas Untuk Anak Kelompok B 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, 29 Juli 2020



Caroline Febry Delima

NIM 06141381621048

## **PRAKATA**

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Subtema Binatang Buas Untuk Anak kelompok B 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 Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan Ibu Dr. Sri Sumarni, 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 Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Syafdaningsih, M.Pd., dan Ibu Dra. Evy Ratna Kartikawaty, M.Pd., Ph.D 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

Caroline Febry delima

## **PERSEMBAHAN SKRIPSI**

**Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada :**

- ❖ Tuhan Yesus Kristus**
- ❖ Kedua orang tua tercinta Bapak ( Alm. T. Simatupang ) dan Mama ( D. Marpaung) terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tak pernah henti selama ini.**
- ❖ Kakak ku Meidiana Eviryanti, Eka Kurnia, Dwi Kurnia, Helen Agustina yang selalu ada membantu**
- ❖ Dosen pembimbing ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.**
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., Almh ibu Dra. Yetty Rahelly, M.Pd., Ph.D., ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., ibu Mahyumi Rantina, M.Pd dan ibu Febryanti Utami, M.Pd.**
- ❖ Staf karyawan FKIP, Mbak Anggi**
- ❖ Sahabat tercinta Rini Martia, Indah Puspita Sari, Nadya Tasha Pradita, Erni Cahaya, terima kasih telah mendengarkan keluh kesah dan dukungannya.**
- ❖ Sahabat seperjuangan Ismatul Izza Al-iftitah, Sri Wahyuni, Juniarni Indarto, Cicih Novitasari, Hasti Yustina terima kasih atas dukungan dan bantuannya**
- ❖ Sahabat pg-paud angkatan 2016**
- ❖ Adik tingkat angkatan 2017,2018,2019**
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku**

**Motto**

**“Kejarlah cita-citamu setinggi langit, tapi jangan lupakan dari mana kamu berasal”**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN MUKA</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>PRAKATA</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiv
<b>ABSTRAC</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Permasalahan Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Hakikat Permainan .....	7
2.1.1 Pengertian Permainan .....	7
2.1.2 Jenis-Jenis Permainan.....	8
2.1.3 Manfaat Permainan.....	9
2.1.4 Karakteristik Permainan .....	10
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan .....	11
2.1.6 Definisi Permainan Ular Tangga .....	11
2.1.7 Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Subtema Binatang Buas.....	12
2.1.7.1 Kelebihan .....	12

2.1.7.2 Kekurangan .....	13
2.2 Hakikat Audio .....	13
2.2.1 Definisi Media Audio .....	13
2.2.2 Manfaat Media Audio .....	14
2.3 Hakikat Tema .....	14
2.3.1 Pengertian Tema .....	14
2.3.2 Subtema Binatang Buas .....	15
2.4 Karakteristik Anak Kelompok B .....	15
2.4.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Anak Kelompok B .....	17
2.5 Penelitian Relevan .....	18
2.6 Hakikat Penelitian Pengembangan .....	20
2.6.1 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	20
2.6.2 Model Pengembangan Produk <i>Rowntree</i> .....	21
2.6.3 Prosedur Evaluasi Formatif Tessmer .....	22
2.6.4 Kerangka Berpikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Jenis Penelitian .....	26
3.2 Jenis Data .....	26
3.3 Prosedur Penelitian .....	26
3.3.1 Perencanaan .....	27
3.3.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak .....	27
3.3.2 Pengembangan .....	27
3.3.2.1 Pengembangan Desain Permainan Ular Tangga .....	27
3.3.2.2 Produksi Prototipe .....	28



3.3.3 Evaluasi.....	28
3.3.3.1 <i>Self Evaluation</i> .....	28
3.3.3.2 <i>Expert Review</i> .....	29
3.3.3.3 <i>One-to one Evaluation</i> .....	30
3.3.3.4 <i>Small Group Evaluation</i> .....	30
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.4.1 Wawancara .....	31
3.4.2 <i>Walkthrough</i> .....	31
3.4.3 Observasi .....	33
3.5 Metode Analisis Data.....	34
3.5.1 Analisis Data Wawancara.....	34
3.5.2 Analisis Data <i>Walkthrough</i> .....	35
3.5.3 Analisis Data Observasi.....	36

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	38
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan.....	38
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak .....	38
4.1.2 Hasil Tahap Pengembangan .....	39
4.1.2.1 Membuat Desain Media.....	39
4.1.2.2 Produksi Prototipe .....	40
4.1.3 Hasil Tahapan Evaluasi .....	40
4.1.3.1 Hasil Tahap <i>Self Evaluation</i> .....	41
4.1.3.2 Hasil Tahap <i>Expert Review</i> .....	41

4.1.3.3 Hasil <i>One to One Evaluation</i> .....	45
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i> .....	46
4.2 PEMBAHASAN .....	48
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Simpulan .....	59
5.2 Saran .....	60
DAFTAR RUJUKAN .....	61
LAMPIRAN .....	62

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi <i>Content</i> Materi .....</b>	<b>32</b>
<b>Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain Media .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4 Kategori Skor Validasi .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 5 Kategori Tingkat Kevalidan Produk.....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 6 Kategori Skor Praktis .....</b>	<b>37</b>
<b>Tabel 7 Hasil Penilaian Validator Materi.....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 8 Hasil Penilaian Validator <i>Design</i> .....</b>	<b>43</b>
<b>Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator .....</b>	<b>44</b>
<b>Tabel 10 Data Observasi Anak Pada <i>Tahap One-to-One Evaluation</i> .....</b>	<b>46</b>
<b>Tabel 11 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>Small Group</i>.....</b>	<b>47</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Alur Desain <i>Formative Tessmer</i> .....	22
Gambar 2 Pengembangan <i>Rowntree</i> Modifikasi <i>Rowntree</i> dan <i>Tessmer</i> .....	24
Gambar 3 Kerangka Berpikir .....	25
Gambar 4 Sebelum Diperbaiki .....	29
Gambar 5 Sesudah Diperbaiki.....	29

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1 Lembar Wawancara .....</b>	<b>66</b>
<b>Lampiran 2 Hasil Evaluasi .....</b>	<b>69</b>
<b>Lampiran 3 Data Observasi .....</b>	<b>76</b>
<b>Lampiran 4 Data Validitas Materi dan Desain .....</b>	<b>80</b>
<b>Lampiran 5 Foto Wawancara Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>85</b>
<b>Lampiran 6 Gambar Observasi Peserta Didik.....</b>	<b>86</b>
<b>Lampiran 7 Usul Judul Skripsi.....</b>	<b>87</b>
<b>Lampiran 8 Sk Pembimbing Skripsi .....</b>	<b>88</b>
<b>Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan.....</b>	<b>90</b>
<b>Lampiran 10 Surat Izin Penelitian Dari Dekan .....</b>	<b>91</b>
<b>Lampiran 11 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian.....</b>	<b>92</b>
<b>Lampiran 12 Kartu Bimbingan Pembimbing 1 .....</b>	<b>93</b>
<b>Lampiran 13 Kartu Bimbingan Pembimbing 2 .....</b>	<b>95</b>
<b>Lampiran 14 Bukti Cek Plagiat .....</b>	<b>97</b>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Subtema Binatang Buas Yang Valid Dan Praktis Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. Penelitian ini menggunakan model *Rowntree* (perencanaan, pengembangan dan evaluasi) dan evaluasi formatif *Tessmer* dengan tahapan *self evaluation, expert review, one-to-one evaluation* dan *small group evaluation*. Teknik analisis data yaitu *walkthrough*, observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas materi sebesar 93,7% dan validitas media/ *design* sebesar 98,4%, diperoleh rata-rata validitas produk sebesar 96% dengan kategori sangat valid. Dikatakan sangat valid karena kesesuaian produk dengan materi, kesesuaian materi dengan perkembangan anak usia 5-6 tahun, kesesuaian tampilan dan gambar, keamanan permainan dan warna. Tahap *one to one evaluation* melibatkan 3 orang anak dengan hasil 90% dan tahap *small group evaluation* melibatkan 9 orang anak dengan hasil 93% dari keduanya diperoleh rata-rata sebesar 92% dengan kategori sangat praktis. Dikatakan sangat praktis karena sesuai dengan indikator tingkat pencapaian anak yaitu mampu menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas, memperhatikan guru menjelaskan aturan permainan, ketertarikan anak terhadap media, mudah digunakan dan dilengkapi dengan petunjuk yang jelas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Subtema Binatang Buas Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak dinyatakan valid dan praktis, serta layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak kelompok B.

***Kata kunci:*** Permainan ular tangga, audio, subtema binatang buas

## ABSTRACT

This study aims to produce a game of ladder snake based on valid and practical wild animal subtheme for group B children in kindergarten. This study uses the Rowntree model with three stages namely (planning, development and evaluation) and Tessmer formative evaluation with stages of self evaluation, expert review, one-to-one evaluation and small group evaluation. Data analysis techniques are walkthrough, observation and interview. The results showed that the material validity was 93.7% and the media / design validity was 98.4%, the average product validity was 96% with a very valid category. It is said to be very valid because of the suitability of the product with the material, the suitability of the material with the development of children aged 5-6 years, the suitability of the display and picture, the safety of the game and color. The one to one evaluation stage involved 3 children with 90% results and the small group evaluation phase involved 9 children with 93% results from both of them obtained an average of 92% with a very practical category. It is said to be very practical because it is in accordance with indicators of the level of disability of the child that is able to use the right and left hand in various activities, paying attention to the teacher explaining the rules of the game, the child's interest in the media, easy to use and equipped with clear instructions. Thus it can be concluded that the Development of the Snake Ladder Game Based on Audio of the Wild Animal Subthema for Group B Children in Kindergarten is declared valid and practical, and is suitable for use as a learning medium for group B children.

**Keywords:** Snakes and ladders game, audio, wild animal sub-themes

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Permainan merupakan sebuah bentuk aktivitas fisik yang sering dilakukan oleh anak untuk menjelajahi dunianya, dari hal yang belum dikenali sampai pada hal yang diketahui dan dari yang tidak bisa diperbuatnya sampai dengan bisa melakukannya, sehingga mendapatkan kegembiraan dan kesenangan dan dapat membantu anak untuk mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional anak. Menurut Cipto, dkk (2018:96) permainan adalah sebuah bentuk aktivitas fisik yang sering dilakukan oleh anak dengan tujuan untuk mendapatkan kegembiraan dan kesenangan. Namun, pada kenyataannya seiring dengan perkembangan dan kemudahan dalam mengakses teknologi, anak-anak lebih tertarik dengan permainan yang ada *padagadget* sehingga berkurangnya sosialisasi antar anak, perkembangan motorik pada anak menjadi lambat dan kurang optimal.

Guru seharusnya menggunakan media yang terbaik untuk bisa memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan anak akan lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru perlu melakukan terobosan dengan membuat media pembelajaran yang lebih menarik agar anak menjadi lebih termotivasi dan bersemangat dalam menerima materi pembelajaran.

Salah satu permainan yang perlu dikenalkan sejak usia dini yaitu permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas. Menurut Feeryka Zudhah (2017) permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara bermainnya adalah dengan meletakkan pion sesuai dengan banyak angka yang di perolehnya. Permainan



ular tangga yang ada selama ini cenderung membosankan karena hanya terdiri dari tampilan visual saja tidak dilengkapi dengan audio yang bisa membuat anak menjadi lebih antusias dan tertarik dalam memainkannya, sehingga timbul kejenuhan dalam menunggu mendapatkan giliran bermain dan sebagian anak yang memiliki rasa cepat bosan akan kehilangan minat untuk bermain.

Permainan ular tangga bisa digunakan sebagai media pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran khususnya pembelajaran yang berkaitan dengan subtema binatang buas. Tujuan dari memperkenalkan permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas sejak usia dini karena ingin mengenalkan dan mengajarkan kepada anak tentang macam-macam binatang buas. Selain mengenalkan macam-macam binatang buas permainan ular tangga ini juga dilengkapi dengan suara-suara dan ciri-ciri dari binatang buas.

Untuk membuat Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Subtema Binatang Buas, peneliti melakukan observasi di beberapa TK. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang pertama dilakukan peneliti di TK Nusa Indah Palembang pada 29 Oktober 2019, diperoleh informasi dari Ibu Guru Linawati Jaffar, S.Pd. AUD, bahwa pembelajaran yang biasanya sering dilakukan pada TK Nusa Indah dalam mengenalkan macam-macam binatang buas masih menggunakan media kartu bergambar dan penayangan video tentang binatang buas misalnya dengan mengenalkan macam-macam suara binatang buas. Permainan yang biasanya digunakan pada TK Nusa Indah berupa permainan tebak gambar dan media pembelajaran yang biasa digunakan untuk melatih motorik halus anak yaitu berupa meronce, menabur dan mewarnai.

Selanjutnya peneliti menawarkan desain produk permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas yang peneliti kembangkan. Kelebihan dari permainan yang peneliti kembangkan ini dilengkapi dengan macam-macam suara dan ciri-ciri dari binatang buas. Tenaga Pendidik di tempat peneliti melakukan observasi mengatakan sangat tertarik dan sangat

membutuhkan desain pengembangan permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas yang peneliti tawarkan. Hal ini dikarenakan permainan ular tangga yang peneliti kembangkan dinilai guru sangat bermanfaat, sehingga dengan menggunakan permainan tersebut dapat menunjang dan mempermudah proses pembelajaran dan membuat anak menjadi tertarik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kedua yang dilakukan peneliti di PAUD Matahari pada tanggal 30 Oktober 2019 di peroleh informasi dari Ibu Guru Siti Supriyati, S.Pd, bahwa biasanya pada saat pembelajaran subtema binatang buas ini, sekolah tersebut menggunakan media gambar, boneka tangan dan menggunakan penayangan video melalui audio visual. Permainan yang digunakan di PAUD Matahari adalah berupa puzzle tentang binatang buas.

Kemudian peneliti menawarkan desain produk permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas yang peneliti kembangkan. Kelebihan dari permainan yang peneliti kembangkan ini dilengkapi dengan macam-macam suara dan ciri-ciri dari binatang buas dan jawaban guru menyatakan sangat tertarik dan sangat membutuhkan desain pengembangan permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas yang peneliti tawarkan. Karena dengan permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas dalam proses pembelajaran akan membuat anak lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tersebut dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Selanjutnya hasil wawancara yang ketiga dilakukan peneliti di TK Negeri 1 Pembina pada tanggal 31 Oktober 2019 di peroleh informasi dari Ibu Guru Ratna Ningsih, S.Pd. AUD, bahwa biasanya pada kegiatan pembelajaran subtema binatang buas menggunakan media cetak seperti macam-macam gambar binatang buas dan guru menjelaskan ciri-ciri binatang buas. Permainan yang biasa sekolah lakukan yaitu pesan berantai dan media pembelajaran yang biasa digunakan untuk melatih motorik halus anak TK tersebut adalah dengan melakukan kegiatan memercik, mengisi pola dan meronce.

Kemudian peneliti menawarkan desain produk permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas yang peneliti kembangkan. Kelebihan dari permainan yang peneliti kembangkan ini dilengkapi dengan macam-macam suara dan ciri-ciri binatang buas dan guru memberikan jawaban sangat setuju dan tertarik. Anak-anak sangat membutuhkan desain permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas tersebut karena dengan permainan ular tangga tersebut dapat mengembangkan dan merangsang perkembangan motorik halus pada anak dan akan membuat kegiatan pembelajaran tersebut menjadi menarik.

Berdasarkan dari permasalahan di atas peneliti mencari alternatif lain dalam permainan yang menarik bagi minat anak dan yang sesuai dengan karakteristik anak kelompok B. Dari analisis kebutuhan pada 3 (tiga) TK tersebut, maka produk yang peneliti kembangkan sangat penting dan bermanfaat. Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Linawati Jaffar, S.Pd. AUD, Siti Supriati, S.Pd dan Ratna Ningsih, S.Pd. AUD menyatakan bahwa pihak sekolah sangat membutuhkan desain permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas, hal ini dikarenakan sebelumnya belum ada desain permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas pada Sekolah mereka.

Kelebihan dari permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas yang akan dikembangkan ini bukan seperti permainan ular tangga yang sudah ada sebelumnya yang hanya bergambarkan ular, tangga dan angka-angka saja, melainkan sebuah permainan yang dilengkapi dengan subtema binatang buas dan juga dilengkapi dengan tombol-tombol yang apabila di tekan akan mengeluarkan suara dan ciri-ciri dari binatang buas tersebut.

Senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Melani yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”. Dinyatakan sangat valid karena berdasarkan hasil validasi para ahli (*expert review*) yang terdiri dari ahli materi dan ahli

desain sehingga alat permainan edukatif ular tangga materi matematika ini layak digunakan sebagai bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *expert review* alat permainan edukatif ular tangga materi matematika sebesar 4,00% (kategori sangat valid) dikatakan valid karena penilaian telah memenuhi suatu yang diukur atau dinilai dari instrumen.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil teknik observasi pada tahap *one-to-one evaluation* di dapatkan hasil observasi anak mendapatkan hasil 87% (sangat praktis), sedangkan pada tahap *small group evaluation* di dapatkan hasil rata-rata observasi sebesar 93% (sangat praktis). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika untuk anak usia 5-6 tahun telah teruji kepraktisan dan kevalidannya.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan penelitian yang relevan maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio Subtema Binatang Buas Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak.

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- (1) Bagaimana mengembangkan permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang valid;
- (2) Bagaimana mengembangkan permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas untuk anak kelompok B di Taman Kanak-kanak yang praktis.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang di atas, tujuan dalam makalah ini adalah sebagai berikut:

- (1) Menghasilkan permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang valid;

- (2) Menghasilkan permainan ular tangga berbasis audio subtema binatang buas untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang praktis.

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Seminar ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

(1) Guru

Bagi para guru diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai media dalam pembelajaran yang lebih berinovasi dan menarik untuk peserta didik

(2) Siswa

Untuk membantu anak dalam memahami pembelajaran dan mengembangkan motorik halus anak

(3) Sekolah

Untuk menambah variasi dalam media pembelajaran yang ada di sekolah;

(4) Peneliti Selanjutnya

Diharapkan melalui penelitian ini bisa menambah wawasan pengetahuan tentang masalah yang diteliti dan dapat menjadi bahan penelitian yang akan datang.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Terknik Dan Prosedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agustina, Dwi. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Berbasis Model Perubahan Konseptual Pada Materi Gerak Harmonik. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*.ISSN: 2355-7109
- Astuti, dkk. (2019). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca di Kelas II SD. Skripsi Universitas Jambi.
- Cahyono, Agus. (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.
- Cipto, Widiyanto, dkk. (2018). Pengaruh Permainan Bola Bakar Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Babatan 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan kesehatan*. 6(1): 96.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran. peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran edisi ke-2 revisi*. Yogyakarta:Penerbut Gava Media.
- Dewi, Istri Ratna A.A, dkk.(2016).Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A.*E-Journal Pedidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 4(2)
- Dewi, Purnama Putu, dkk. (2017). Pengaruh Metode Bermain Berbatuan Media Audio Bisik Berantai Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(3): 318.
- Dewi, Tipani Liani, dkk. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*.2(1)
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Ferryka, Putri Zudhah. (2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*. 29:100
- Gervarius, Adam. (2019). Pengembangan Tema Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1): 47.
- Handayana, Sri., dkk. (2019). Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Pekon Negeri Ratu 2 Pesisir Barat Melalui Lukisan Teknik Kolase. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 1(1): 57.
- Kusmiati, Ai Meils., dan Gano Sumarno. (2018). Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan perseptual Motorik Anak di SDN margawatu II garut kota. *Jurnal of Teaching Physical education in elementary school* . 1(2): 21.
- Hijriati. (2017). Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. PG- PAUD FKIP UNSYAH BANDA ACEH. 3(2)68.
- Maryatum, Ika Budi. (2017). Pengembangan Tema Pembelajaran Untuk Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak*. 6(1):41
- Masnipal. (2018). *Menjadi guru PAUD Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Melani. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. Palembang. Skripsi. Palembang: FKIP UNSRI.
- Mulyani, Novi. (2018). *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Mulyasa.(2017).*Manajemen PAUD*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, Elsa Marselia. (2018). Pengembangan Media Rare Plant And Animal World Pada Pembelajaran Tematik Kelas II SDN Sumbersari I Malang. Bachelors Degree (S1) Thesis, University Of Muhammadiyah Malang.
- Palilingan, Verry Rony. (2016). *Aplikasi Augmented Reality Edukasi Wild Animals Berbasis Mobile Untuk Anak Taman Kanak-Kanak*. Tondano: Unimja Press.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun, 2014. *Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Pratiwi, Wiwik. (2017). Konsep Bermain Anak Usia Dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 5(2): 116.
- Prawiradilaga, D.S. (2015). *Prinsip Desain Pembelajaran (Instruksional Design Principles)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prawiradilaga, D. Salma. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan: e-learning*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Purnama, Sigit. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif*. Bandung: PTRemaja Rosdakarya.
- Rahmat, Pupu Saeful. (2018). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara
- Rahmawati, Melia. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbentuk Teka-Teki Silang Untuk Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak*. Palembang. Skripsi. Palembang: FKIP UNSRI
- Rosidah, Ria. (2017). Pengembangan Media Buku Cerita Matematika Untuk Anak Kelompok B Tk Negeri Pembina Inderalaya Selatan. *Skripsi*. Inderalaya: Universitas Sriwijay
- Sari, Puspita Yanti. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Audio Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. VI(1): 4.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metedologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan RND)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarsono, Adi. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam. *Jurnal Magistra*. 4(2): 73.
- Suparti dan Susanti Mariana. (2016). Analisis Kebutuhan Media Audio Cerita Pendidikan Karakter Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Teknodik*. 20(2): 134.
- Susanto, Ahmad. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sutarti, T. dan Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Cv Budi Utama.



- 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.
- Widoyoko, Eko Putra. (2016). *Teknik-Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Wulansari, Yuli dan Durinta Puspita. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Pintar Pada Mata Pelajaran Administrasi Kepegawaian Kelas xi. 5(2): 2.
- Yulianto, Nanang. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas xi Akuntansi SMK Negeri ! Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi. Universitas negeri yogyakarta
- Yusuf, M. (2017). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.