

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENCARI JEJAK (*BIG MAZE* ULAR TANGGA) DALAM KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK B DI TK WISATA KUMARA TIMUR

Oleh

Dedek Yuni Sukmawati

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan sebagai media untuk (1) Mendeskripsikan rancang bangun Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze* Ular Tangga) dalam kemampuan kognitif pada anak, (2) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze* Ular Tangga) dalam kemampuan kognitif pada anak, (3) Mengetahui respon siswa terhadap Media Pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze* Ular Tangga) di Kelompok B Tk Wisata Kumara Timur. Model pengembangan ini memanfaatkan model ADDIE dengan lima tahapan, yakni: (1) *Analysis* (Analisis), (2) *Design* (Desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementations* (Implementasi) dan *Evaluations* (Evaluasi). Didalam penelitian ini berfokus pada tahapan pengembangan saja, sedangkan untuk tahapan implementasi serta evaluasinya hanya dilaksanakan dalam skala yang kecil saja. Pada penelitian ini, subjek yang dipilih adalah dosen ahli media yakni satu orang, dosen ahli materi yakni satu orang, guru yang berjumlah satu orang dan juga respon dari dua belas orang siswa. Pada penelitian ini, objek penelitiannya adalah validitas pengembangan media pembelajaran mencari jejak (*Big Maze* Ular Tangga). Metode penelitian ini berupa metode kuisisioner, dimana dilakukan dengan pemberian instrument penilaian *Skala Likert*. Penganalisan data dilakukan dengan penghitungan mean dalam mencari nilai rerata kelayakan pengembangan media pembelajaran mencari jejak (*Big Maze* Ular Tangga) dalam kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Wisata Kumara Timur. Hasil analisis data memperoleh bahwa nilai validitas dari ahli media berjumlah 96%, ahli materi 98%, guru 96%, dan 95% respon siswa pada tingkat kualifikasi sangat baik. Maka, disimpulkan media pembelajaran mencari jejak (*Big Maze* Ular Tangga) dalam kemampuan kognitif dikategorikan valid serta dapat dipergunakan pada proses belajar.

Kata kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Ular Tangga, Kognitif.

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA TO FIND TRACE (BIG MAZE
SNAKE AND LADDER) IN COGNITIVE ABILITY IN GROUP B
CHILDREN AT WISATA KUMARA TIMUR KINDERGARTEN**

By

Dedek Yuni Sukmawati

Early Childhood Education Teacher Education Study Program

Elementary Education Department

ABSTRACT

This research is intended as a medium for (1) to describe the design of Learning Media for Tracking (Big Maze Snakes and Ladders) in cognitive abilities in children, (2) to describe the validity of learning media for Finding Trails (Big Maze Snakes and Ladders) in cognitive abilities in children, (3) Knowing the students' responses to the Learning Media for Searching for Traces (Big Maze Snakes and Ladders) in Group B of East Kumara Tourism Kindergarten. This development model utilizes the ADDIE model with five stages, namely: (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementations and Evaluations. In this study, the focus was only on the development stage, while the implementation and evaluation stages were only carried out on a small scale. In this study, the subjects chosen were media expert lecturers, namely one person, material expert lecturer, namely one person, one teacher and also the responses of twelve students. In this study, the object of research is the validity of developing learning media for tracking (Big Maze Snakes and Ladders). This research method is in the form of a questionnaire method, which is carried out by giving a Likert Scale assessment instrument. Data analysis was carried out by calculating the mean in order to find the average value of the feasibility of developing learning media to find traces (Big Maze Snakes and Ladders) in the cognitive abilities of group B children in Wisata Kumara Timur Kindergarten. The results of data analysis obtained that the validity value of media experts was 96%, material experts 98%, teachers 96%, and 95% of student responses at very good qualification levels. Thus, it can be concluded that the learning media for searching for traces (Big Maze Snakes and Ladders) in cognitive ability is categorized as valid and can be used in the learning process.

Keywords: Development, Learning Media, Snakes and Ladders, Cognitive.