

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PERILAKU  
UNTUK MENSTIMULASI PERILAKU SOPAN SANTUN PADA ANAK  
KELOMPOK A DI TAMAN KANAK-KANAK SARASWATI TABANAN  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Oleh**

**I Gusti Ayu Putu Savitri, NIM 1711061028**

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

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi beberapa tahapan yaitu : Analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implemetation*), evaluasi(*Evaluation*). Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*Development*). Instrumen yang digunakan untuk mengukur tingkat validitas media permainan ular tangga perilaku yaitu berupa angket penilaian yang dinilai oleh empat ahli. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Media permainan ular tangga perilaku dinyatakan valid dari para ahli dengan rata-rata nilai CVR 1,00 dan CVI 1,00. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga perilaku untuk menstimulasi perilaku sopan santun pada anak kelompok A di TK Saraswati Tabanan mendapatkan hasil validitas sangat tinggi sehingga media permainan ular tangga perilaku layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata- kata kunci : media, ular tangga, perilaku sopan santun

## ABSTRACT

Lack of moral development in children causes low polite behavior in early childhood. There are still many children who are not polite when learning takes place. This is because the teacher does not stimulate moral development in children. This study aims to create a behavioral snake and ladder game media to stimulate polite behavior in early childhood. This type of research is development research using the ADDIE model, but this development only reaches the development stage. The research subjects were two material and learning media experts. The methods used to collect data are observation, interviews, and questionnaires. The instrument used to collect data is a questionnaire. Data analysis was carried out through qualitative and quantitative analysis. The study results are that the average CVR value is 1.00 and CVI 1.00 with very high criteria. It can be concluded that the behavioral snake and ladder game media developed is valid and suitable for use in learning. This research implies that the teacher can use the snake and ladder game media behavior to stimulate polite behavior in early childhood learning.

