

# PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL ENGLEK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN DI KB RAUDLATUL ULUM

Della Triana Tari

Muhsinin

*e-Mail: cholish.family@gmail.com*

PIAUD STITNU Al Hikmah Mojokerto

## Abstrak

Anak kelompok bermain Raudlatul Ulum Watrsumpak, Trowulan sebagian besar dalam kemampuan kognitif kurang maksimal. Hal itu bisa terlihat dengan rendahnya kemampuan anak dalam pengetahuan secara terampil dan lincah berkaitan dengan kognitifnya. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok bermain Raudlatul Ulum Watrsumpak, Trowulan alternatif yang digunakan adalah menggunakan permainan tradisional engklek. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tujuan metode penelitian dan pengembangan adalah digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam hal ini kaitannya adalah untuk mengetahui meningkatnya kemampuan motorik kasar anak kelompok bermain Raudlatul Ulum Watrsumpak, Trowulan dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang terlihat dari lembar observasi serta grafik. Kesimpulan Penelitian dan pengembangan ini adalah bahwa pengembangan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok bermain Raudlatul Ulum Watrsumpak, Trowulan.

**Kata kunci:** Permainan tradisional engklek, kemampuan kognitif.

## Abstract

Children groups play Raudlatul Ulum Watrsumpak, Trowulan mostly in the cognitive abilities less than the maximum. It can be seen with the low ability of children in knowledge skillfully and agile related to cognitive. To improve the cognitive abilities of children playing group Raudlatul Ulum Watrsumpak, Trowulan alternative used is to use traditional games of the crank. In this study, researchers used research and development methods (Research and Development). The purpose of research and development method is used to produce a specific product and test the effectiveness of the product. In this case the relation is to know the increase of abusive motor abilities of children playing group Raudlatul Ulum Watrsumpak, Trowulan by using traditional games engklek. Research shows a visible increase of the observation sheet and graph. Conclusion This research and development is that the development of traditional games engklek can improve cognitive ability in children playing group Raudlatul Ulum Watrsumpak, Trowulan.

**Keywords:** Traditional game engklek, cognitive ability.

## Pendahuluan

Setiap anak pada zaman sekarang yang kategorinya adalah seorang siswa tahu yang namanya game, kebanyakan dari mereka sangat suka memainkannya baik melalui komputer maupun *handphone*. Mereka beralasan bahwa game dapat dijadikan alat untuk *refreshing* saat suntuk dalam belajar. Namun dalam kenyataannya mereka banyak



memainkan game-game yang tidak bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuannya dan malah menjadikan ketagihan sehingga lupa untuk belajar. Begitu juga sama halnya yang dialami oleh anak-anak usia dini yang seharusnya mereka banyak dilatih dan dirangsang beberapa aspek perkembangannya malah terbengkalai oleh games on line masa kini yang lebih mengutamakan anak bermain dengan cara berdiam diri menghadap layar handphone. Maka dari itu pentingnya mengenalkan permainan tradisional *tempo duloe* yang menyenangkan kepada anak di era derasnya kemajuan teknologi modern dan menjaga kelestarian budaya permainan tanah air.

Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional. Namun sayangnya seiring dengan kemajuan zaman, permainan yang bermanfaat bagi anak ini mulai ditinggalkan bahkan dilupakan. Anak-anak terlena dengan video game yang ternyata banyak memberi dampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan, psikologis maupun penurunan konsentrasi dan semangat belajar.

Permainan tradisional merupakan bentuk apresiasi dan ekspresi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi baik secara fisik, mental serta emosi.

Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang ditelan perkembangan zaman, sesungguhnya banyak menyimpan keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olah raga terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak zaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan disepan layar manitor. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dapat memudahkan kita untuk menggunakan sesuatu atau menyelesaikan suatu pekerjaan dengan mudah. Disamping itu teknologi juga berpengaruh sangat besar bagi perkembangan permainan, dimana permainan ini tidak memerlukan suatu aktifitas gerak. Misalnya Game Online dan game komputer dan juga play station, dimana cara memainkan permainan ini hanya dengan duduk dan melihat monitor atau layar. Sehingga menjadikan anak malas bergerak untuk melakukan aktivitas olahraga. Selain itu anak juga akan melupakan permainan-permainan tradisional warisan dari leluhur kita yang seharusnya kita kembangkan dan lestarikan.

*Sunda manda* atau juga disebut *éngklék, téklék, ingkling, sundamanda/sundah-mandah, jlong jling, lempeng, dende* atau *dampu* adalah permainan anak tradisional yang populer di Indonesia, khususnya di masyarakat pedesaan. Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan, dan Sulawesi. Di setiap daerahnya dikenal dengan nama yang berbeda. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari "*zondag-maandag*" yang berasal dari Belanda dan menyebar ke nusantara pada zaman kolonial, walaupun dugaan tersebut adalah pendapat sementara. Permainan Sunda manda biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan dua sampai lima orang peserta. Di Jawa, permainan ini



disebut *engklek* dan biasanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Permainan yang serupa dengan peraturan berbeda di Britania Raya disebut dengan *hopscotch*. Permainan *hopscotch* tersebut diduga sangat tua dan dimulai dari zaman Kekaisaran Romawi.

Menurut Dr. Smpuck Hur Gronje, permainan ini berasal dari Hindustan. Lalu engklek ini di perkenalkan ke Indonesia. Oleh karena itu engklek hampir di kenal di seluruh Provinsi di Indonesia walau dengan nama yang berbeda.

**Permainan Engklek** atau taplak gunung atau juga sudamanda adalah permainan tradisional di Indonesia. Permainan *engklek* ini sangat baik untuk anak - anak dikarenakan anak akan belajar bersosialisasi dan juga baik untuk kesehatan karena permainan ini cukup banyak gerakan sehingga mengurangi peningkatan obesitas pada anak. Cara bermain engklek *secara umum* pertama kita menggambar di atas tanah ataupun di jalan 8 kotak dan setengah lingkaran di bagian atas sendiri. Lalu kita beri nomor pada masing kotak. Kemudian yang di gambar setengah lingkaran itu diberi nomor sembilan dan dibagian setengah lingkarannya diberi nomor sepuluh. Permainan ini biasanya di mainkan oleh anak perempuan, tetapi anak laki-laki juga kadang ikut bermain. Setelah itu kalau jumlah pemainnya hanya dua orang cukup melakukan suit untuk menentukan siapa yang main terlebih dahulu. Tapi kalau lebih dari dua bisa lakukan dengan cara hompimpa. Akan tetapi kadang-kadang untuk menentukan siapa yang duluan bermain adalah dengan cara siapa yang lempar gacoannya yang berupa batu atau pecahan genteng tersebut, tepat pada kotaknya dan juga yang paling jauh pada nomor di kotaknya. Yang paling dekat akan mendapat urutan bermain pertama dan yang paling jauh mendapat urutan paling akhir. Lalu setelah itu pemain mesti melompat dari satu kotak ke kotak lainnya dengan satu kaki, terserah mau kaki kanan atau kiri yang jadi tumpuannya.

Permainan engklek ini sangat bagus untuk melatih otot-otot kaki saat melompat, semacam olah raga dan juga melatih ketepatan dan kejelian dalam melempar gacoan ke dalam kotak yang akan dituju. Permainan engklek lebih cenderung kepada perkembangan gerak fisik motorik kasar.

Permasalahan yang dialami oleh anak usia dini yang sering dijumpai adalah permasalahan pada perkembangannya, dan apabila permasalahan tersebut tidak segera diatasi akan sangat berdampak buruk bagi perkembangannya kelak. Berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan perkembangan anak tidak hanya menghambat perkembangan emosi dan sosialnya, akan tetapi juga menghambat perkembangan fisik, intelektual, kognitif, dan bahasa.

**Pengertian Teori Kognitif** - Istilah "*Cognitive*" berasal dari kata cognition artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian yang luasnya cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya, kemudian istilah kognitif ini menjadi populer sebagai salah satu wilayah psikologi manusia / satu konsep umum yang mencakup semua bentuk pengenalan yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan masalah pemahaman, memperhatikan, memberikan, menyangka, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, pertimbangan, membayangkan, memperkirakan, berpikir dan



keyakinan. Termasuk kejiwaan yang berpusat di otak ini juga berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan rasa. Menurut para ahli jiwa aliran kognitifis, tingkah laku seseorang itu senantiasa didasarkan pada kognisi, yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi.

Anak usia dini berada pada tahapan pra operasional pada usia 2-7 tahun. Dikatakan pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Lebih lanjut, tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasi- kan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataannya, pra operasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari satu kejadian dalam kejadian yang lain.
2. Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya.
3. Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain. misalnya dua buah gelas yang berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk dituangi air dengan jumlah yang sama maka anak akan cenderung menebak isi gelas yang tinggi lebih banyak daripada isi gelas yang pendek, karena anak hanya mampu melihat pada ketinggian pada gelas air yang tinggi tanpa memperhitungkan kuantitas atau volume yang sama pada gelas yang pendek tetapi besar.
4. Pada tahap ini anak memiliki angan-angan karena ia berpikir secara intuitif yakni berpikir dengan berdasarkan ilham.

Pada umumnya pembelajaran di KB untuk perkembangan fisik motoriknya lebih banyak difokuskan kepada perkembangan motorika halus, sedangkan motorik kasar sering kali kurang mendapat perhatian. Bahkan banyak Guru kurang mengetahui bahwa permainan tradisional dapat diberikan sebagai materi pembelajaran yang sangat amat menunjang bagi perkembangan fisik motorik kasar. Tentunya permainan lebih dimodifikasi agar tidak terkesan monoton sehingga dapat memudahkan anak-anak untuk memahami pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka pengembangan permainan tradisional engklek sebagai salah satu media pembelajaran sangatlah penting. Disini penulis mengembangkan permainan ini dengan menyajikan permainan engklek yang dibuat, dicetak di atas banner. Pengembangannya hanya dengan menambah beberapa gambar di masing-masing kotak pada engklek. Karna media ini dibuat untuk anak usia KB, maka objek gambar juga lebih bertema buah-buahan dan hewan. Motifasi belajar anak dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru, maka melalui media permainan engklek anak akan lebih tertarik untuk belajar karna konsep media engklek menggunakan konsep belajar sambil bermain, sehingga sangat memungkinkan motifasi belajar akan meningkat. Maka dari pada itu penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “ Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 3-4 Tahun di KB Raudlatul Ulum Watesumpak Twowulan , Mojokerto.”



## Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Endang Mulyatiningsih (2012: 161) penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Sugiyono (2013: 297) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian pengembangan lebih diarahkan pada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap digunakan secara nyata di lapangan. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah Engklek Kognitif.

Penelitian ini dilaksanakan di KB Raudlatul Ulum Jln. Hayamwuruk, Dsn. Watesumpak, Ds.Watesumpak, Kec. Trowulan Kab. Mojokerto. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap yang meliputi tahap persiapan pada bulan September – Oktober 2017. Tahap pelaksanaan sampai tahap pelaporan.

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk, dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Menurut Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2012: 200- 202) ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

#### a. Analisis kurikulum

Meliputi analisis kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 1 Klaten. Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran ular tangga dalam konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*).

#### b. Analisis kebutuhan siswa

Meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan media.

#### c. Analisis kompetensi

Analisis ini meliputi analisis terhadap Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) apa yang akan dimuat dalam media engklek kognitif.

### 2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut:

#### a. Perancangan Desain Produk



- Peneliti mulai merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- b. Penyusunan Aturan Permainan, Soal, Materi, dan Jawaban  
Produk media pembelajaran yang dikembangkan memiliki bentuk seperti permainan, hanya saja isi di dalamnya adalah materi yang terdapat dalam kompetensi dasar yang telah ditentukan dalam tahap analisis, sehingga perlu dibuat peraturan yang nantinya bisa mengarahkan siswa untuk dapat menggunakan media dengan baik..
  - c. Menyusun Instrumen Penilaian Produk  
Pada tahap ini peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditujukan untuk ahli materi (dosen PIAUD dan guru kelas KB Raudlatul Ulum), ahli media (dosen Teknologi Pendidikan UNY), dan siswa sebagai sasaran implementasi produk.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)  
Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah:
- a. Pembuatan Produk  
Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pencetakan produk. Semua komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada permainan ular tangga.
  - b. Validasi  
Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (dosen PIAUD dan guru kelas KB Raudlatul Ulum) dan ahli media (dosen Bermain dan Permainan STITNU Al Hikmah). Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)  
Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:
- a. Uji coba kelompok kecil  
Pada tahap ini produk produk diujicobakan kepada siswa KB Raudlatul Ulum. Pada tahap ini juga dibagikan angket untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)  
Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk Engklek Kognitif. Evaluasi ini digunakan untuk mengetahui keefektifan pengembangan media Engklek Kognitif dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 3-4 tahun.  
Pada penelitian pengembangan ini dilakukan dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Subjek uji coba yang terlibat adalah seorang ahli media, satu orang ahli materi, dan para siswa KB Raudlatul Ulum. Sedangkan objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran yang meliputi aspek pembelajaran, aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual serta kognitif.



## Teknik Pengumpulan Data

### 1. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

- Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran ular tangga berupa kritik dan saran dari para ahli materi dan ahli media.
- Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran ular tangga dari ahli materi, ahli media, dan siswa KB Raudlatul Ulum.

### 2. Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket). Menurut Sugiyono (2013: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Angket kelayakan media pembelajaran ular tangga menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik (Sugiyono, 2013: 93). Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban diberi skor yaitu sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang baik = 2, sangat kurang baik = 1.

Berikut beberapa angket yang digunakan dalam penelitian ini:

#### a. Angket untuk ahli materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian materi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3. Aspek Penilaian Materi oleh Ahli Materi**

No	Aspek	No Pernyataan
<b>Aspek Pembelajaran</b>		
1	Kesesuaian materi	1,2,3
2	Interaktivitas siswa dengan media	4
3	Penumbuhan kemampuan kognitif	5
4	Kelengkapan	6
5	Kualitas bahan	7,8
6	Kedalaman soal	9
7	Kemudahan untuk dipahami	10,11
8	Sistematis	12
9	Ketepatan evaluasi	13
10	Pemberian umpan balik	14,15

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi.

#### b. Angket untuk ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau dari aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Aspek penilaian media oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.



**Tabel 4. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media**

No	Aspek	No Pertanyaan
1	Efisien	1,2
2	Mudah dikelola ( <i>maintenable</i> )	3
3	Mudah digunakan ( <i>usabilitas</i> )	4
4	Mudah digunakan ( <i>usabilitas</i> )	5,6
5	Dapat dimanfaatkan kembali ( <i>reusable</i> )	7
Aspek Komunikasi Visual		
6	Komunikatif	8
7	Sederhana	9
8	Tipografi (huruf dan susunannya)	10,11,12
9	Gambar	13,14,15
10	Tata letak	16
11	Warna	17,18
12	Desain	19,20

Sumber: Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi.

## Uji Coba Instrumen Penelitian

### 1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Rumus yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson dalam Arikunto, (2013: 87) sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum X - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r = \frac{N \sum X - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r$ : = koefisien korelasi antara variabel x dan y

$N$  = jumlah responden

$\sum X$  = jumlah skor butir item

$\sum Y$  = jumlah skor total item

$\sum X^2$  = jumlah skor kuadrat butir item

$\sum Y^2$  = jumlah skor total kuadrat butir item

Nilai rhitung dicocokkan dengan rtabel *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika rhitung lebih besar dari rtabel 5% maka butir instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika rhitung lebih kecil dari rtabel 5% maka butir instrumen tersebut tidak valid. Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 30 siswa di luar sampel (siswa KB Raudlatul Ulum). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak.

## Teknik Analisis Data



Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk katakata dari hasil validasi ahli materi (dosen dan guru), ahli media, dan siswa. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket. Hal ini untuk mengetahui kelayakan Ular Tangga Administrasi Pajak.

#### 1. Analisis Data Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran ular tangga dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 9. Aturan Pemberian Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Klasifikasi	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Sumber: Sugiyono (2013: 93) dengan modifikasi

- b. Menghitung nilai rerata skor tiap indikator (Eko Putro Widoyoko, 2011: 237)
- c. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- d. Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek Sumber: Sukardjo (2005: 53) dengan modifikasi



## 2. Analisis Data Angket Motivasi Belajar

Pengembangan engklek kognitif ini mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

### a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, peneliti melakukan wawancara dan observasi di KB Raudlatul Ulum Watesumpak. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas KB tersebut, ditemukan beberapa hal yaitu guru menganggap bahwa media yang digunakan telah dapat menumbuhkan keaktifan pada siswa sehingga pengembangan kognitif dapat terlihat secara signifikan.

### Daftra Pustaka

- Abdul Majid. (2008). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2011). *Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Eko Putro Widoyoko. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Hamzah B. Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuliani Nurani. (2004). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.