

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Bangka Belitung Di Tk Babel Kids Pangkalpinang

Yurinda Withasari¹, Risma²

¹ IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

² IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung

Info Artikel:

Diterima: 31 Maret 2022

Direvisi: 2 April

Dipublikasikan: 30 Mei 2022

Kata Kunci:

Pengembangan Media

Permainan Ular Tangga

Kearifan Lokal Bangka Belitung

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung di TK BABEL KIDS Pangkalpinang. Penelitian ini merupakan hasil kajian rumusan masalah yaitu pengembangan media pembelajaran anak permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung di TK BABEL Kids Pangkalpinang. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran anak permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung di TK BABEL KIDS Pangkalpinang. Metode penelitian yang digunakan merupakan pengembangan atau *Research and Development* dengan model ADDIE 5 tahap yaitu *pertama*, hasil analisis kebutuhan TK BABEL KIDS membutuhkan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga karena media belum ada di TK BABEL KIDS. *Kedua*, analisis desain peneliti sudah menyiapkan desain dan menyusun aturan cara memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung. *Ketiga*, tahap pengembangan peneliti menyebar 2 angket kepada ahli media dan ahli materi dan dinyatakan layak untuk diuji coba ke lapangan. *Keempat*, analisis implementasi bahwa anak berhasil memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung sesuai dengan arahan peneliti. *Kelima*, tahap evaluasi bahwa permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung yang dikembangkan peneliti kepada anak hasilnya baik menurut ahli media dan ahli materi.

Keywords:

Development Media

Snakes and ladders game

Bangka Belitung's Wisdom

ABSTRACT

This study aims to develop learning media for snakes and ladders game based on local wisdom of Bangka Belitung in BABEL KIDS Kindergarten Pangkalpinang. This research is the result of a study of the formulation of the problem, study is the result of a problem formulation study, namely the development of learning media for children's snake and ladder game based on local wisdom of Bangka Belitung in BABEL Kids Kindergarten Pangkalpinang. The purpose of this study was to determine the development of learning media for children's snake and ladder game based on local wisdom from Bangka Belitung at BABEL KIDS TK Pangkalpinang. The research method used Research and Development with the 5-stage ADDIE model, namely first, the results of the needs analysis of the BABEL KIDS Kindergarten require the development of learning media for the children's snake and ladder game because the media does not exist yet in BABEL KIDS Kindergarten. Second, the research design analysis had prepared the designs and compiled rules on how to play the snake and ladder game based on local wisdom from Bangka Belitung. Third, in the development stage, researchers distributed 2 questionnaires to media experts and material experts and were declared eligible for field trials. Fourth, the implementation analysis shows that the children succeeded in playing the snake and ladder game based on local wisdom from Bangka Belitung in accordance with the direction of the researcher. Fifth, the evaluation stage that the snake

and ladder game based on local wisdom from Bangka Belitung developed by researchers has good results according to media experts and material experts.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author.

Koresponden:

Yurinda Withasari, Risma,
Email: ywithasari@gmail.com

PENDAHULUAN

Kearifan lokal sebagai gagasan-gagasan, nilai-nilai, pandangan-pandangan setempat yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan di ikuti oleh anggota masyarakat.¹ Kearifan lokal dasarnya untuk pengambilan kebijakan pada level lokal di bidang kesehatan, pertanian, pendidikan, pengelolaan sumber daya alam dan kegiatan masyarakat perdesaan.² Kearifan lokal ini bisa untuk memperkenalkan budaya antar daerah, dengan adanya kearifan lokal yang ada di Bangka ini, dapat untuk mengetahui ada kekayaan apa saja yang ada di Bangka. Kearifan lokal ini bisa memperkaya tentang adanya wisata apa saja yang ada di Bangka ini. Kearifan lokal bisa dikembangkan oleh sekelompok masyarakat yang ada di daerah, supaya bisa mempopulerkan kearifan lokal apa saja yang ada di daerahnya.

Kearifan lokal sebagai kebijaksanaan setempat ataupun pengetahuan setempat. Secara umum kearifan lokal diartikan sebagai pandangan hidup dan pengembangan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah terutama untuk memenuhi kebutuhan mereka yang meliputi seluruh aspek kehidupan, seperti: agama, iptek, ekonomi, sosial-budaya, filsafat ataupun semboyan hidup.³ Kearifan lokal sebagai pengembangan kehidupan yang berwujud aktivitas oleh masyarakat lokal.

Kearifan lokal berupa pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang terwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Kearifan lokal yaitu segala sesuatu kebijaksanaan yang didasari nilai-nilai kebaikan yang dipercaya, diterapkan dan senantiasa dijaga keberlangsungannya dalam kurun waktu yang cukup lama oleh sekelompok orang dalam lingkungan atau wilayah tertentu menjadi tempat tinggal mereka.⁴ Kearifan lokal yang mempunyai nilai baik di setiap daerah yang dipercaya dan diterapkan oleh setiap daerah yang mempunyai kearifan lokal yang menarik dan kearifan lokal yang berbeda-beda.

Dalam pendidikan anak usia dini, kearifan lokal juga bisa diterapkan dalam media permainan ular tangga yang dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak lebih tertarik untuk belajar sambil bermain, anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung, media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satu untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika, media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.⁵ Melalui permainan ular tangga ini anak lebih semangat untuk belajar, anak juga tidak mudah bosan. Selain itu, anak juga bisa menambah wawasan tentang kearifan lokal yang ada pada media permainan ular tangga.

Di TK BABEL Kids Pangkalpinang peneliti belum menemukan adanya permainan ular tangga yang berbasis kearifan lokal dan peneliti juga belum menemukan permainan ular tangga. Maka, dengan ini peneliti akan mengembangkan media ular tangga. Dengan adanya pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal ini, diharapkan dapat memudahkan anak dalam memahami permainan ular tangga dan bisa membuat anak lebih banyak mengetahui tentang kearifan lokal yang ada di Bangka Belitung.

Permainan ular tangga yang dimainkan secara tradisional sudah sangat langka sekali, karena anak di jaman sekarang sudah banyak memainkan permainan ular tangga pada aplikasi yang ada di *handpone*. Maka dari itu peneliti ingin mengembangkan tentang permainan ular tangga yang berbasis kearifan lokal, karena dengan permainan ini anak bisa memainkan ular tangga secara tradisional yang bisa menambah wawasan anak lebih luas dan bisa meningkatkan kreativitas dan kecerdasan pada anak.

¹ Harun, dkk, "Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural dan Kearifan Lokal Bagi Siswa PAUD", (Yogyakarta: UNY Press, 2019), hlm. 56.

² Zulkifli Sjamsir, "Pembangunan Pertanian dalam Pusaran Kearifan Lokal", (Makassar: CV Sah Media, 2017), hlm. 104.

³ Moh Rifai, "Membangun Kedaulatan Bangsa Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila: Pemberdayaan Masyarakat Dalam Kawasan Terluar, Terdepan, dan Tertinggal (3T)", (Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila Universitas Gadjah Mada, 2015) hlm. 539.

⁴ Rinitami Njatrijani, "Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang", Edisi Jurnal, Vol. 5 No 1, 2019, hlm. 18.

⁵ Netti Herawati dan Bachtiar S. Bachri, "Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa", (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), hlm. 16.

Anak di masa sekarang jarang sekali memainkan permainan tradisional seperti permainan ular tangga, mereka lebih banyak menggunakan *gadget* untuk memainkan permainan, sehingga permainan tradisional seperti ular tangga ini sudah jarang sekali ditemukan peneliti. Dengan ini peneliti ingin mengangkat judul tentang pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal, agar anak dapat mengetahui tentang adanya kearifan lokal yang ada di Bangka Belitung.

Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Menurut pendapat Sugiyono dalam Fachrozi pengembangan adalah berupa desain produk baru, yang lengkap dengan spesifiknya.⁶ Pengembangan berupa sebuah desain produk baru untuk memperbaiki media gambar yang sudah ada. Sedangkan menurut pendapat Borg & Gall dalam Fachrozi pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasikan produk pendidikan.⁷ Agar proses yang akan dipakai bisa mengembangkan wawasan baru kepada anak-anak. Menurut pendapat Sugiyono metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut.⁸

Pengembangan ini akan menghasilkan produk yang baru, sehingga anak lebih tertarik dalam memainkan. Sedangkan menurut pendapat Sadiman dalam Kustandi media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁹ Perantara pesan agar pesan bisa sampai kepada penerima pesan. Pengertian pembelajaran yaitu usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber belajar agar bisa terjadi proses belajar dalam diri anak. Menurut pendapat Briggs dalam Yaumi bahwa media pembelajaran juga dipandang sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar.¹⁰ Agar anak bisa menstimulasikan pembelajaran yang telah anak pelajari.

Pengertian Ular Tangga

Menurut Pendapat Rahman ular tangga yaitu salah satu permainan papan yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dan halma.¹¹ Permainan yang bisa dimainkan 2 orang anak atau lebih dari dua orang anak. Sedangkan menurut pendapat Rane ular tangga yaitu pengembangan dasar pertunjukkan agama hindu dalam mengajarkan moral dan agama khususnya pada anak.¹²

Pengembangan yang bisa mengajarkan moral kepada setiap anak. Ular tangga merupakan permainan yang sudah populer dikalangan anak-anak. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua hingga empat orang secara bergiliran. Supaya lebih menarik, desain ular tangga ini akan mengangkat tema tentang kebersihan sehari-hari. Selain memberikan kesenangan dalam bermain, anak-anak juga akan diajarkan tentang pentingnya kebersihan sehari-hari. Permainan ular tangga ini biasanya sangat disukai oleh anak-anak, selain mudah cara memainkannya permainan ini juga tidak mudah membosankan bagi anak-anak.

Menurut Nurjati dalam Winarti permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan gambar yang bisa disesuaikan dengan fungsinya, permainan ini bisa dikelompokkan sesuai dengan umur anak ataupun bentuk tampilan gambar dan aturan permainannya.¹³ Permainan ular tangga ini biasanya dimainkan lebih dari dua orang anak. Permainan ular tangga merupakan media dua dimensi yang diperuntukkan kepada anak-anak dan memiliki ciri-ciri terdapat kotak-kotak kecil, ular dan tangga. Diharapkan dengan permainan tersebut akan berdampak positif terhadap perkembangan anak. Penjelasan permainan ular tangga juga didefinisikan oleh Rohana, dkk dalam Agustina yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini bersifat ringan karena peraturan permainannya sederhana, mendidik, dan menghibur anak-anak dengan cara yang positif.¹⁴ Selain permainan ini bersifat ringan permainan ini juga bisa menghibur anak-anak ditambah dengan kearifan lokal maka anak lebih banyak mengetahui dan memahami ada kearifan lokal apa saja yang ada di Bangka.

Menurut Ratnaningsih dalam Netti bahwa keunggulan dan kelemahan permainan ular tangga yaitu keunggulannya media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar,

⁶ Iwan Fachrozi, dkk, "Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga, Program Studi Pendidikan Olahraga", Jurnal, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang, 2020.

⁷ Ibid.

⁸ Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm.311.

⁹ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, Pengembangan Media Pembelajaran, (Jakarta: Kencana,2020), hlm. 04.

¹⁰ Ibid., hlm. 01.

¹¹ Rahman Faizal, Ular Tangga Makalah Politeknik, (Yogyakarta: tidak diterbitkan, 2010), hlm. 10.

¹² Budi Ariyanto, "Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar", Karya Ilmiah, Fakultas Bahasa dan Sains Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 2020.

¹³ Winarti Agustina, Media Pembelajaran Jumping Frog Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), hlm. 76.

¹⁴ Ibid, hlm. 80.

media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak dan penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas. Sedangkan kelemahan permainan ular tangga, penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak, permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran, kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan dan bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.¹⁵ Permainan ular tangga bisa memudahkan anak dalam meningkatkan minat belajar anak dan bisa juga anak merasa kesulitan dalam menanggapi pemahamannya sehingga anak akan merasa sulit untuk bermainnya.

Pengertian Kearifan Lokal

Menurut pendapat Suhartini dalam Rapanna bahwa kearifan lokal adalah gagasan konseptual yang hidup di dalam masyarakat, tumbuh dan berkembang yang secara terus menerus dalam kesadaran masyarakat yang mengatur kehidupannya dari sifatnya sadral sampai sifatnya profan.¹⁶ Kearifan lokal yang mengenalkan antar budaya yang ada disekitarnya. Sedangkan, menurut pendapat Wagiran dalam Martawijaya kearifan lokal adalah bagian dari budaya yang menjadi modal dasar dalam suatu peningkatan karakter, yang khususnya di bagi dalam peserta didik.¹⁷ Budaya yang dijadikan modal dasar dalam meningkatkan karakter.

Menurut pendapat Suhartini dalam Rapanna bahwa kearifan lokal ikut berperan dalam pengelolaan sumberdaya alam dan lingkungannya.¹⁸ Untuk mengelola sumber daya alam yang ada di daerah disekitarnya. Sedangkan menurut pendapat Ridwandalam Marfai bahwa kearifan lokal dapat dipahami sebagai usaha manusia dengan menggunakan akal budinya untuk bertindak dan bersikap terhadap sesuatu, objek atau peristiwa yang terjadi dalam ruang tertentu.¹⁹ Untuk meningkatkan usaha dengan menggunakan akal budinya. Sementara itu menurut Andi dan Syarifudin dalam Marfai bahwa kearifan lokal merupakan suatu bentuk tata nilai, sikap, persepsi, perilaku dan respon suatu masyarakat lokal dalam berinteraksi pada suatu sistem kehidupan dengan alam dan lingkungan tempatnya hidup secara arif.²⁰ Kearifan lokal merupakan suatu budaya yang bisa menjadi modal dasar yang dikenalkan kepada seluruh masyarakat yang ada, kearifan lokal ini biasanya memperkenalkan budaya apa saja yang ada di daerahnya.

Kearifan Lokal Bangka Belitung

Dalam Nurvi Yanti masyarakat Melayu Bangka menganut sistem sosial kemasyarakatan sebagaimana suku bangsa pada umumnya. Bagi masyarakat Melayu Bangka, kontak dengan dunia luar merupakan suatu hal yang biasa, karena kebanyakan orang Bangka menghuni wilayah pesisir dan Bandar. Kearifan lokal dapat dimaknai sebagai suatu pola berpikir atau kebiasaan yang dimiliki oleh masyarakat tertentu yang dihasilkan dalam waktu yang panjang sehingga masyarakat memiliki nilai-nilai khas. Kearifan lokal akan mengacu pada berbagai kekayaan budaya yang bertumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat.²¹ Banyak di berbagai daerah kearifan lokalnya berbeda-beda.

Masyarakat melayu Bangka memiliki kearifan lokal yang masih melekat hingga sekarang. Kearifan lokal ini mempunyai luhur yang mereka rawat dan tumbuh berkembang dalam keseharian mereka serta diajarkan secara turun- menurun, serta menjadi penanda identitas mereka sebagai melayu Bangka hingga membentuk karakter. Kearifan lokal masyarakat melayu Bangka dikembangkan oleh para leluhur orang melayu dalam menyiasati lingkungan hidup sekitar mereka, menjadikan pengetahuan itu sebagai bagian dari kearifan lokal dan memperkenalkan serta meneruskan itu dari generasi mereka ke generasi berikutnya. Beberapa bentuk pengetahuan tradisional itu muncul lewat cerita-cerita. Legenda, nyanyian, ritual, pantang larang dan juga aturan atau hukum adat.²² Menurut pendapat Suhartini dalam Rappana bahwa kearifan lokal ikut berperab dalam pengelolaan sumber daya alam dan lingkungannya.²³

METODE

¹⁵ Netti Herawati dan Bachtar, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018), hlm. 16.

¹⁶ Patta Rapanna, *Membumikan Kearifan Lokal dalam Kemandirian Ekonomi*, (Makassar: CV Sah Media, 2016), hlm. 7.

¹⁷ M. Agus Martawijaya, *Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal: untuk Meningkatkan Karakter dan Ketuntasan Belajar*, (Jakarta: CV. Masagena, 2016), hlm. 69-70.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 07.

¹⁹ Aris Marfai, *Pengantar Etika Lingkungan dan Kearifan Lokal*, (Yogyakarta: IKAPI, 2019), hlm. 35.

²⁰ *Ibid*,

²¹ Nurviyanti Cholid, "Nilai-Nilai Moral Dalam Kearifan Lokal Budaya Melayu Bangka dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling Masyarakat", *Jurnal Hasil Penelitian*, Vol. 4 No. 2, 2019, hlm. 7-9.

²² *Ibid*, hlm. 7-9.

²³ Pattah Rappana, *Membumikan Kearifan Lokal dalam Kemandirian Ekonomi*, (Makassar: CV Sah Media, 2016), Hlm 07.

Penelitian yang digunakan peneliti menggunakan model penelitian dan pengembangan atau Reserarch and Development. Model penelitian dan pengembangan model menghasilkan sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tertentu. Pengembangan sebuah produk tidak digunakan dalam satu bidang, melainkan mencakup dalam berbagai bidang salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Model penelitian dan pengembangan menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada.²⁴

Dalam penelitian ini peneliti mengambil penelitian dengan model ADDIE karena model ini sangat sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah untuk dipelajari. Menurut Dick dan Carry ada lima tahapan dalam model ADDIE ini yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.²⁵ Prosedur pengembangan ADDIE 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.²⁶

Penelitian dan pengembangan terdapat lima tahapan dalam model ADDIE yaitu antara lain: Tahap Analisis (*Analysis*): Analisis kurikulum, Analisis kebutuhan anak, dan Analisis kompetensi. Tahap Desain (*Design*): Perancangan desain produk, Penyusunan aturan permainan, Soal, Materi, dan Jawaban, dan Menyusun instrumen penilaian produk. Tahap Pengembangan (*Development*): Pembuatan Produk, Validasi, Revisi I. Tahap Implementasi (*Implementation*): Uji coba kelompok kecil, Revisi II (jika diperlukan), Uji coba lapangan, dan Revisi III (jika diperlukan). Tahap Evaluasi (*Evaluation*).

Jika ditinjau dari jenis penelitian ini yang akan membahas tentang pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal, maka penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* dengan model ADDIE 5 langkah yaitu tahap analisis (*Analysis*), tahap desain (*Design*), tahap pengembangan (*Development*), tahap implementasi (*Implementation*), dan tahap evaluasi (*Evaluastion*) sedangkan metode penganalisisannya dilakukan dengan validasi kualitatif dan kuantitatif. Pertama dengan data kualitatif ini yaitu berupa tanggapan dan masukan atau saran dari validator. Untuk data kuantitatif dengan memperoleh suatu hasil penelitian yang akan dilalukan validator untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang akan dikembangkan.

Data primer yang diperoleh dari sumber-sumber asli, langsung dari lapangan. Data primer yang digunakan dari penelitian ini adalah data primer yang di dapat langsung dari guru yang ada disekolah dengan menggunakan metode mewawancarainya dan memberikan lembar penilaian materi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang mengenai peserta didik dalam suatu pembelajaran, peran media pembelajaran guna untuk menunjang kesulitan pembelajaran yang sulit dipahami oleh setiap peserta didik. Sedangkan, yang berupa lembar penilaian materi ini yang bertujuan sebagai acuan dasar dalam penelitian keberhasilan sebuah produk. Lembar penilaian berupa pertanyaan dalam menggali informasi dalam pengumpulan data seperti kelayakan media permainan ular tangga, ketepatan isi, kemenarikan desainnya, dan respon peserta didik setelah menggunakan media permainan ular tangga yang berbasis kearifan lokal. Sumber primer yaitu ibu Indriyati jabatan sebagai kepala sekolah TK BABEL KIDS Pangkalpinang, ibu Dewi Lestari jabatan sebagai guru di TK BABEL KIDS Pangkalpinang, dan ibu Efinda jabatan sebagai guru di TK BABEL KIDS Pangkalpinang.

Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari data sumber asli atau data primer. Data sekunder ini adalah berbagai buku sebagai salah satu refrensi dan internet sebagai salah satu pendukung dari teori yang akan dibahas. Dari buku Sugiono dan artikel. Penelitian ini dilakukan secara bertahap sejak 15 November sampai dengan 24 Januari 2022. Penelitian dan pengembangan ini akan dilakukan di TK BABEL KIDS Pangkalpinang. Beralamat di Jl. KH. Hasan Basri Sulaiman (Jl. Balai) No. 97 Kel. Rawa Bangun Kec. Taman Sari.

Teknik pengumpulan data menggunakan kelayakan suatu produk data hasil validasi yang akan dilakukan oleh validasi ahli yang berupa lembar penilaian yang menggunakan skala likert untuk mengetahui suatu instrument yang sudah dirancang valid atau tidak. Observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan Reduksi data, display data, dan penarikan kesimpulan.

²⁴ Nur Syifa Fitriana, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi As usna Pada Pembelajaran Tematik", skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018.

²⁵ Nanang Yuliyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016" Skripsi, Fakultas Ekonomi Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

²⁶ Dewi Ayu Imaliyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Tema „Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan" Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara dan observasi kepada kepala sekolah TK BABEL KIDS Pangkalpinang. Berdasarkan hasil wawancara bahwa kepala sekolah TK BABEL KIDS menerima dengan adanya peneliti yang ingin mengembangkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal karena pada awalnya TK BABEL KIDS belum pernah menerapkan permainan ular tangga di sekolahnya, maka dari itu kepala sekolah sangat mendukung dengan adanya peneliti menerapkan permainan ular tangga tersebut. Dari hasil wawancara peneliti kepada kepala sekolah yaitu pada Analisis kurikulum, Peneliti menemukan dalam perencanaan pembelajaran TK BABEL KIDS ini mengangkat tema budaya yaitu pada tema ketiga minggu kesatu. Dengan sub tema pakaian adat maka guru akan mengenalkan pakaian adat yang ada di Bangka kepada anak. Pada Analisis Kebutuhan siswa, media yang ada di TK BABEL KIDS yakni *flash card*, gambar-gambar, boneka, alat musik kulintang, bintang, balok, bola warna warni, *puzzle* dan lain-lain. Pada Analisis kompetensi, TK BABEL KIDS menggunakan 6 aspek perkembangan yaitu nilai moral dan agama, motorik, sosial emosional, kognitif, Bahasa, dan seni. Dengan adanya 6 aspek ini guru juga ada mengenalkan beberapa budaya Bangka seperti pada aspek nilai moral dan agama maka guru akan mengenalkan pantai yang ada di Bangka Belitung dan menanyakan pantai itu ciptaan siapa.

Tahap Desain (Design)

Pada tahap desain atau perancangan produk awal media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung pada dasarnya konsep desain sama dengan konsep permainan ular tangga yang pada umumnya yaitu ada gambar ular, gambar tangga, bentuk kotak, dadu dan disini peneliti menambahkan sedikit variasi yang berbeda dengan adanya tambahan gambar kearifan lokal di setiap kotak dari angka kotak yang ke 1 sampai dengan kotak yang terakhir ke 100. Pada setiap kotak dari angka 1 sampai 100 mempunyai gambar yang berbeda tetapi beberapa kotak memiliki gambar yang sama. Panjang dan lebar ular tangga yang di desain yaitu sebesar 3-meter x 3-meter sehingga anak dapat langsung memainkan permainan ular tangganya. Permainan ular tangga ini dicetak di atas bahan *flexy Jerman* agar bisa memudahkan peneliti untuk menerapkan dan menyimpan kembali. Berikut ini adalah gambar dadu dan permainan ular tangga yang pada umumnya dan hasil rancangan dari peneliti.

Pada tahap Penyusunan aturan permainan soal dan jawaban, peneliti akan membuat peraturan cara bermain permainan ular tangga yang berbasis kearifan lokal Bangka Belitung. Peraturan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung sama dengan peraturan permainan ular tangga yang pada umumnya seperti memilih siapa yang akan jalan duluan, mengocokkan dadu, menjalankan permainannya sesuai dengan urutan angka, jika ada tangga maka pemain akan naik mengikuti tangga, jika mendapatkan kepala ular maka pemain akan turun mengikuti sampai ekor ular, untuk memenangkan permainan berhenti pada petak terakhir atau nomor terakhir. Akan tetapi, peneliti sedikit menambahkan jika anak melemparkan dadu dan mendapatkan nomor tiga dan dinomor tiga tersebut ada gambar pohon sahang maka anak tersebut diperintahkan untuk menebak gambar apa yang ada di kotak tersebut. Saat pemain menjalankan dadunya sesuai angka yang muncul pada lemparan hasil dadu yang sudah didapatkan maka mereka akan menjalankan permainan ular tangga, kemudian jika anak mendapatkan nomor 2 dan ada tangganya maka anak akan menaiki tangga tersebut menuju ke kotak atasnya. Jika anak mendapat kotak yang ada gambar kepala ular maka anak akan menuruni kepala ular tersebut menuju ke kotak bawahnya sesuai dengan dimana letak ekor ular, dan untuk memenangkan permainan maka berhenti pada kotak terakhir atau nomor terakhir.

Pada tahap menyusun kisi-kisi instrumen penilaian anak, peneliti akan menyusun instrumen penilaian Anak terkait dengan kualitas saat anak memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung daftar isian (*check list*) untuk peneliti. Kisi- kisi instrumen penilaian anak yaitu: Anak mampu melempar dadu, Anak mampu berjalan di dalam kotak sesuai dengan angka di media permainan ular tangga, Anak mampu menyebutkan gambar kearifan lokal yang sesuai dengan kotak yang ada di dalam media permainan ular tangga, Anak mampu menyanyikan lagu daerah sesuai dengan gambar yang ada di media permainan ular tangga, dan Anak mampu mengikuti peraturan permainan dalam media permainan ular tangga.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan ini bertujuan untuk melihat kelayakan permainan ular tangga yang akan diterapkan untuk anak yang sudah dirancang peneliti. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan permainan ular tangga akan direvisi kembali sesuai dengan saran dan kritik dari validator. Pada tahap pembuatan produk, diawali dengan mendesain produk menggunakan *Corel Draw X7*. Pada papan ular tangga didesain berbentuk persegi panjang dengan ukuran 3-meter x 3-meter dan terdapat 100 petak yang berbentuk kotak kecil ditambahkan beberapa gambar didalam kotak kecil tersebut seperti gambar ular,

tangga, sahang, baju adat, dambus, bernyanyi, tudung saji, kerito surong, perang ketupat, pantai batu bedaun, teri melayu, teluk seruju, seribu dulang, pantai siangau, pantai jerangkat, dan pantai tikus mas.

Pada tahap Validasi Produk, media yang telah dibuat peneliti maka selanjutnya akan divalidasi. Pada tahap validasi ini bertujuan agar bisa memperoleh pengakuan kelayakan dan akan mendapatkan masukan yang baik untuk perbaikan mengenai media permainan ular tangga yang akan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini media akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Permainan ular tangga layak untuk diuji coba ke lapangan. Pada tahap revisi produk permainan ular tangga dilakukan berdasarkan masukan dari para ahli media yang sudah diberikan terhadap tahap validasi.



Foto 1. Desain Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Bangka Belitung.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini setelah produk awal direvisi pada tahap selanjutnya memasuki tahap implementasi. Hasil revisi pada produk permainan selanjutnya akan diuji coba ke lapangan. Pada uji coba kelompok kecil ini peneliti menyebarkan angket kepada ahli media untuk memberikan penilaian produk yang disiapkan peneliti. Sebelum itu peneliti menjelaskan cara bermain kepada ahli media setelah dijelaskan langsung di uji coba kelompok kecil. Setelah itu ahli media akan memberikan penilaian di lembar angket yang sudah disebar peneliti.

Pada uji coba lapangan pertama peneliti melibatkan sembilan anak kelas *kiddy* kemudian dikelompokkan menjadi satu kelompok untuk mencoba permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang sudah disediakan peneliti. Satu kelompok ini memainkan permainan secara bergiliran. Sebelum anak memainkan permainannya peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara bermain permainan ular tangga berbasis kearifan lokal kepada anak. Lalu anak memainkan permainan sesuai dengan arahan yang sudah diberikan peneliti dan anak memainkan permainannya secara bergiliran. Pada saat anak memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal anak kurang fokus saat memainkan permainan ular tangga. Anak tidakmenetap di dalam kotak angka yang sudah anak jalankan, anak juga kurang mengetahui tentang lagu daerah Bangka Belitung. Anak lebih banyak merebutkan dadunya dan anak kurang paham dalam maju dan mundur saat mengikuti angka dalam kotak. Guru dalam kelas juga memberikan saran agarpeneliti melakukan uji coba langsung memainkan permainan ular tangga dahulu agar anak bisa paham betul saat memainkan permainan ular tangga dan sebelum awal anak memainkan permainan peneliti harus menjelaskan terlebih dahulu gambar apa saja yang ada di dalam kotak ular tangga.

Pada uji coba lapangan kedua karena ada masukan dan saran dari guru pada uji coba lapangan pertama, pada uji coba lapangan kedua ini peneliti melibatkan sembilan anak kelas *kiddy* kemudian anak dikelompokkan menjadi satu kelompok. Peneliti memberikan arahan dan contoh kepada anak, lalu peneliti menjelaskan ada gambar apa saja dalam kotak permainan ular tangga, setelah peneliti memberikan contoh cara bermain lalu anak memainkan permainan ular tangga secara bergiliran. Pada uji coba kedua anak sudah mulai memahami dan menguasai cara bermain ular tangga berbasis kearifan lokal, anak juga sudah mengetahui cara bermain permainan seperti apa. Jika anak mendapatkan gambar tangga anak langsung menaikinya, lalu jika anak mendapatkan kepala ular anak sudah langsung menuruni ke ujung ekor ularnya, anak memainkannya secara teratur sampai akhir permainan ular tangga berbasiskearifan lokal Bangka Belitung.



Foto 2. Anak Memainkan Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Bangka Belitung.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal. Pengembangan media pembelajaran ini bisa untuk mengembangkan pengetahuan anak mengenai kearifan lokal Bangka Belitung. Kelayakan media pembelajaran diperoleh dari hasil penilaian ahli media. Berikut ini tabel hasil penilaian anak saat bermain permainan ular tangga. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Anak Pengambilan data dari hasil anak memainkan permainan ular tangga yang disiapkan peneliti.

Tabel 1. Data Hasil Anak Memainkan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Bangka Belitung.

No	Nama Anak	Skor Soal Nomor					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Atika	4	3	3	2	3	15
2.	Bian	4	3	3	2	3	15
3.	Calysta	4	3	3	2	3	15
4.	Ditya	4	3	4	2	3	16
5.	Hakeem	4	3	4	2	3	16
6.	Inara	4	3	4	2	3	16
7.	Iru	4	4	4	2	3	17
8.	Mika	4	3	3	2	3	15
9.	Queen	4	3	3	2	3	15
Total							140
Rata-rata							15,556
X							9,003

Berdasarkan hasil pada tabel yang memperoleh nilai rata-rata 15,556 dan nilai X sebesar 9,003, maka dinyatakan bahwa permainan ular tangga yang dikembangkan kepada anak hasilnya baik.

Analisis kevalidan permainan ular tangga

Dari analisis data di hasil validasi permainan ular tangga didasari pada hasil rata-rata dari validasi 2 dosen ahli media dan 1 guru ahli materi. Berikut ini adalah hasil penilaian dari ahli media dan ahli materi:

Tabel 2. Data Penilaian Keseluruhan aspek dari validator

No	Aspek	Validator			Rata-Rata
		Dosen Ahli 1	Dosen Ahli 2	Guru	
1	Kelayakan media	5	5	5	5
2	Kualitas media	5	5	5	5
Total					10
Rata-rata					5

Berdasarkan dari hasil data diatas, maka dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan yaitu 5 dengan kriteria sangat baik, maka dari itu permainan ular tangga dinyatakan valid. Nilai tertinggi pada penilaian keseluruhan aspek dari validator ini adalah 5.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung. Pengembangan media dilaksanakan 5 tahap yaitu sebagai berikut (1) Hasil analisis kebutuhan bahwa TK BABEL KIDS membutuhkan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga karena media belum ada di TK BABEL KIDS. (2) Analisis desain peneliti sudah menyiapkan desain dan sudah menyusun aturan cara memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung. (3) Pada tahap pengembangan 2 angket yang disebar, angket yang disebar kepada ahli media dinyatakan layak untuk diuji coba ke lapangan. (4) Pada analisis implementasi bahwa anak berhasil memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung sesuai dengan arahan dari peneliti. Pada uji coba pertama anak kelas kiddy tu memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung secara bergiliran, pada uji coba pertama anak belum fokus memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung, anak juga tidak menetap di dalam kotak angka yang sudah dijalankan, anak lebih banyak rebutan dadu, anak kurang paham dalam maju dan mundur saat mengikuti angka dalam kotak, dan anak kurang mengetahui tentang lagu daerah Bangka Belitung. Saran dari guru kelas kiddy tu yaitu peneliti melakukan uji coba langsung memainkan permainan ular tangga terlebih dahulu agar anak bisa paham betul saat memainkan permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung peneliti harus menjelaskan terlebih dahulu ada gambar apa saja yang ada di dalam kotak permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung. Di perbaiki di uji coba kedua yaitu, peneliti memberikan arahan dan contoh kepada anak, peneliti menjelaskan terlebih dahulu gambar yang ada di dalam kotak permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung. Pada uji coba kedua anak sudah mulai memahami dan menguasai cara bermain ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung. Anak juga sudah mengetahui cara bermain permainan seperti apa, anak sudah paham dalam menaik turunkan permainan dan anak memainkan permainan secara teratur sampai akhir permainan. (5) Pada tahap evaluasi permainan ular tangga berbasis kearifan lokal Bangka Belitung yang dikembangkan peneliti kepada anak hasilnya baik menurut ahli media dan ahli materi.

Namun, pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal masih mempunyai beberapa kelemahan, yaitu permainan ini belum dimasukkan ke dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Peneliti berharap media permainan ular tangga ini bisa dimasukkan ke dalam perencanaan pembelajaran di TK Babel Kids Pangkalpinang, agar anak bisa mendapatkan pengetahuan tentang kearifan lokal yang ada di Bangka Belitung.

REFERENSI

- Agustina, Winarti. 2020. *Media Pembelajaran Jumping Frog Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisher.
- Ariyanto, Budi. 2020. *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Karya Ilmiah Fakultas Bahasa dan Sains Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.
- Cholid, Nurviyanti. 2019. Nilai-Nilai Moral Dalam Kearifan Lokal Budaya Melayu Bangka dan Implikasinya Terhadap Layanan Bimbingan dan Konseling Masyarakat. *Jurnal Hasil Penelitian*, Vol. 4 No. 2.
- Fachrozi, Iwan, dkk. 2020. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Olahraga*, Program Studi Pendidikan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Faizal, Rahman. 2010. *Ular Tangga Makalah Politeknik*. Yogyakarta: tidak diterbitkan.
- Fitriana, Nur Syifa. 2018. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Terintegrasi As usna Pada Pembelajaran Tematik*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Herawati, Netti dan Bachtiar S. Bachri. 2018. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Harun, dkk. 2019. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Multi Kultural dan Kearifan Lokal Bagi Siswa PAUD*. Yogyakarta: UNY Press.
- Imaliyah, Dewi Ayu. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Tema "Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan"* Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Marfai, Aris. 2019. *Pengantar Etika Lingkungan dan Kearifan Lokal*. Yogyakarta: IKAPI
- Martawijaya, M. Agus. 2016. *Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal: untuk Meningkatkan Karakter dan Ketuntasan Belajar*. Jakarta: CV. Masagena.

- Njatrijani, Rinitami. Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, Vol. 5 No 1, 2019, hlm. 16-31.
- Rapanna, Patta. 2016. *Membumikan Kearifan Lokal dalam Kemandirian Ekonomi*, (Makassar: CV Sah Media.
- Rifai, Moh. *Membangun Kedaulatan Bangsa Berdasarkan Nilai-Nilai Pancasila: Pemberdayaan Masyarakat Dalam Kawasan Terluar, Terdepan, dan Tertinggal (3T)*. Yogyakarta: Pusat Studi Pancasila Universitas Gadjah Mada.
- Sjamsir, Zulkifli. 2017. *Pembangunan Pertanian dalam Pusaran Kearifan Lokal*. Makassar: CV Sah Media.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliyanto, Nanang. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Masa Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi, Fakultas Ekonomi Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.