

## ANALISIS DATA VALIDASI AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA ULAR TANGGA *POP UP* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL GERAKAN SALAT

Sandyan Eka Nur Kholifah<sup>1</sup>, Ifa Aristia Sandra Ekayati<sup>2</sup>  
[Ifa.sandyan@gmail.com](mailto:Ifa.sandyan@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research using a type of development research that produces a product of pop up snake and ladder media. This media was developed as a innovation to improve children's ability to recognize the prayer movement. The model used in this development research is the model by Sugiyono which consist of ten stages. However, due the covid-19 pandemic, researchers only used five of the ten stages. Among them are (1) Potential problems (2) Data collection (3) Product design (4) Product validation (5) Product revision. This study used three validators consisting of media experts as research subjects. Meanwhile, pop up snake and ladder media is the object of this research. The results of data analysis from the validators obtained results from validator 1 of 96%, from validator 2 by 92% and from validator 3 by 86%. From this process, the percentage of eligibility is 91.3% with the eligibility criteria "Very Appropriate".*

**Keywords:** Pop up ladder and snake media, prayer movement

### ABSTRAK

*Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang menghasilkan sebuah produk berupa media ular tangga pop up. Media ini dikembangkan dengan sebagai inovasi media untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal gerakan salat. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, menggunakan model pengembangan dari Sugiyono yang terdiri dari sepuluh tahapan. Namun, dikarenakan adanya pandemi Covid-19 peneliti hanya menggunakan lima dari sepuluh tahapan yang ada. Diantaranya adalah (1) Potensi masalah (2) Pengumpulan data (3) Desain produk (4) Validasi produk (5) Revisi produk. Penelitian ini menggunakan tiga validator yang terdiri dari ahli media sebagai subjek penelitian. Sementara itu, media ular tangga pop up merupakan objek dari penelitian ini. Hasil analisis data dari para validator diperoleh hasil dari validator 1 sebesar 96%, dari validator 2 sebesar 92% serta dari validator 3 sebesar 86%. Dari proses tersebut diperoleh hasil prosentase kelayakan sebesar 91,3% dengan kriteria kelayakan "Sangat Layak".*

**Kata Kunci :** Media ular tangga pop up, gerakan salat.

## PENDAHULUAN

Menurut *Heinich et all*, dalam Safira, A.R. menjelaskan bahwa media ialah apapun yang membawa informasi antara pemberi informasi [1].

Definisi media menurut Yusuf Hadimiarso yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan yang dimiliki peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran [2].

Media pembelajaran untuk anak memiliki karakteristik yang khusus. Penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini harus dapat menimbulkan rasa ingin tahu anak agar anak dapat menggali informasi lebih banyak dari media yang digunakan [3]. Penggunaan media yang tepat, diharapkan dapat membantu anak dalam mencapai indikator belajar yang secara konkrit dan bermakna untuk anak [4]. Untuk itu, pendidik sebagai seorang fasilitator dalam pembelajaran harus dapat menggunakan media pembelajaran dengan tepat.

Pada kenyataannya, pendidik sebagai fasilitator dalam pembelajaran memiliki kendala untuk memilih media yang tepat. Dalam kegiatan mengenalkan gerakan salat pada anak, pendidik masih menggunakan media yang monoton sehingga kurang menarik perhatian anak. Akibatnya, anak menjadi mudah bosan dan tujuan utama dari pembelajaran yang diharapkan tidak dapat tersampaikan dengan baik.

Salah satu kendala yang dihadapi oleh lembaga TK adalah minimnya inovasi media yang digunakan untuk mengenalkan gerakan salat pada anak. Pada umumnya, lembaga hanya menggunakan media cetak dua dimensi yang menyebabkan kurang tertariknya anak terhadap materi

pembelajaran yang disampaikan. Sebagai contoh pada lembaga TK Dharma Wanita Sukoharjo. Dimana lembaga tersebut menggunakan buku cetak bergambar dua dimensi yang menyebabkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

Hakikat salat untuk manusia bukan sekedar ritual wajib. Lebih dari itu, salat merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting untuk kehidupan manusia. Abu Hurairah R.A. meriwayatkan sebuah hadist yang mengumpamakan ibadah salat seperti air yang mengalir, dimana air tersebut dapat membersihkan kita dari dosa-dosa setiap kali kita melaksanakan ibadah salat. Dalam hadist tersebut Rasulullah memberikan gambaran ibadah salat yang dapat membersihkan manusia dari dosa sebagaimana air mengalir yang dapat membersihkan kotoran [5].

Dalam QS. Thaha:14 yang bermakna “sesungguhnya Aku ini adalah Allah, tidak ada Tuhan (yang hak) selain Aku, maka sembahlah Aku dan dirikanlah salat untuk mengingat Aku” memerintahkan kita untuk mendirikan salat agar kita dapat mengenal Allah SWT. sebagai Tuhan kita. Sebagai umat muslim tentu menjadi sangat penting untuk mengenal Allah sebagai Tuhannya dan menjalin komunikasi dengan-Nya. Jika kita dapat lebih dekat dengan Allah maka kita akan memiliki kemudahan dalam segala hal karena Dialah pengatur segala urusan.

Nurjanah, menyatakan bahwa pada anak usia 4-5 tahun perkembangan beragamnya disebut sebagai fase fantasi atau kreativitas. Sehingga diperlukan adanya media yang dapat menyampaikan materi kepada anak dengan cara yang menyenangkan [6].

Berdasarkan dari pemaparan diatas peneliti mengembangkan media ular

tangga *pop up* sebagai pembaharuan media untuk mengenalkan gerakan salat kepada anak usia dini. Media ular tangga *pop up* memadukan antara permainan ular tangga dengan kartu *pop up*. Keunggulan yang dimiliki dari inovasi media tersebut yaitu, adanya kartu *pop up* yang dapat memberikan kesan tiga dimensi ketika dibuka. Selain itu, media menggunakan perpaduan dengan permainan ular tangga yang disusun secara menarik untuk lebih menarik minat anak dalam proses belajar.[7]

Rubin menuturkan bahwa *pop up* merupakan sebuah ilustrasi yang memiliki kesan tiga dimensi apabila dibuka, ditarik atau diangkat [8]. Ular tangga merupakan salah satu permainan yang dimainkan oleh dua pemain atau lebih dengan komponen papan kotak besar yang tersusun dari kotak-kotak kecil dan didalamnya terdapat gambar beberapa ular dan tangga untuk menghubungkan satu kotak dengan kotak lainnya. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif [9].

Media ular tangga *pop up* dapat disimpulkan sebagai media yang terdiri dari papan besar dan dibagi dalam kotak-kotak kecil yang memiliki sebuah ilustrasi jika diangkat, dibuka atau ditarik akan menimbulkan kesan hidup serta dilengkapi dengan ilustrasi tangga dan ular untuk menghubungkan kotak-kotaknya. Media ini memiliki bentuk yang unik. Pada umumnya media ular tangga hanya menggunakan papan dua dimensi, media ular tangga *pop up* memiliki kombinasi kartu *pop up* yang memiliki bentuk tiga

dimensi. Memiliki warna yang beragam dan gambar-gambar yang unik.

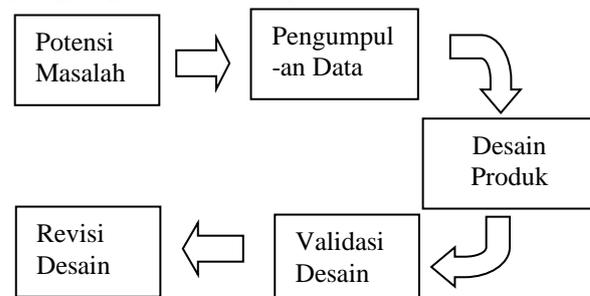
Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisa kelayakan media ular tangga *pop up* berdasarkan analisa data dari ahli media. Dengan adanya kebaruan media untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal gerakan salat diharapkan dapat menjadi salah satu solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh lembaga pendidikan dalam memilih media untuk anak.

## METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan media ular tangga *pop up*. Media tersebut dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal gerakan salat, khususnya untuk anak usia 4-5 tahun.

Model pengembangan yang digunakan yaitu dari Sugiyono yang terdiri dari sepuluh langkah [10]. Dikarenakan adanya Pandemi *Covid-19* peneliti hanya menggunakan lima dari 10 langkah yang ada. Model pengembangan ini memaparkan penelitian pengembangan dari sebuah produk dengan pengujian internal oleh ahli tanpa melakukan produksi massal dan pengujian lapangan.

Berikut bagan model penelitian yang digunakan oleh peneliti:



Gambar 1. Model Pengembangan yang diterapkan peneliti [11].

Validator dalam penelitian terdiri dari tiga orang ahli sebagai subjek penelitian. Sedangkan untuk objek penelitiannya yaitu, media ular tangga *pop up* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali gerakan salat. Penelitian berfokus pada penilaian dari validator yang merupakan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media ular tangga *pop up* untuk digunakan dalam proses pengenalan gerakan salat kepada anak.

Tahapan dalam penelitian ini dimulai dengan mengumpulkan data serta informasi dari masalah yang akan diteliti. Peneliti melakukan wawancara dengan pihak lembaga TK Dharma Wanita Sukoharjo serta mengumpulkan beberapa dokumentasi yang dari data peserta didik. Setelah itu, peneliti membuat desain produk berdasarkan pada informasi yang dikumpulkan. Media yang telah didesain selanjutnya divalidasi untuk mengetahui kelayakan dari media tersebut. Layak atau tidaknya media ditentukan dari hasil pengolahan data dari ahli media yang dianalisis dengan menggunakan rumus prosentase kelayakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan tiga orang validator yang merupakan ahli media. Berikut adalah daftar ahli media:

**Tabel 1. Daftar nama validator**

No.	Nama	Keterangan
1.	Dwi Imam Efendi, M.Pd.	Validator 1
2.	Risma Nugrahani, M.Pd.	Validator 2
3.	Dr. Djoko Apriono	Validator 3

Para ahli media tersebut merupakan dosen yang berasal dari lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

yang berada di Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.

Untuk menentukan skor dari para ahli, peneliti menggunakan beberapa indikator yang dijabarkan lagi menjadi beberapa aspek. Berikut adalah indikator yang digunakan oleh peneliti:

**Tabel 2. Indikator penilaian**

Indikator	Butir Penilaian
Tampilan	1. Ukuran media sesuai dengan kebutuhan anak 2. Kontras warna dapat menarik perhatian anak 3. Gambar menarik dan sesuai dengan kebutuhan pengembangan agama anak usia dini 4. ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan anak 5. Gambar pada media sesuai dengan tema penelitian 6. Keserasian pemilihan warna
Penyajian	7. Kesesuaian gambar dengan materi 8. Media dapat mendukung pengembangan kemampuan anak mengenal gerakan sholat 9. Kemenarikan media
Efisiensi	10. Media mudah digunakan 11. Pengemasan konsep media dapat menarik minat belajar anak
Keakuratan media	12. Desain warna dan papan permainan 13. Kesesuaian penggunaan bahan yang digunakan 14. Keamanan untuk anak

Melalui proses validasi tersebut, maka diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil validasi validator media**

Validator Ke-	Rata-rata ke validan
1	4,8
2	4,6
3	4,3
Total	13,7

Data tersebut diatas dianalisis menggunakan rumus prosentase kelayakan untuk menentukan kelayakan dari objek penelitian. Rumus yang digunakan yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

P = Prosentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor responden

$\sum xi$  = Jumlah skor keseluruhan

Kriteria kelayakan yang digunakan:

**Tabel 4. Kriteria kelayakan**

Presentase	Kriteria kelayakan
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Sangat kurang layak

Berdasarkan pengolahan data tersebut diperoleh hasil prosentase kelayakan validator 1 sebesar 96%, validator 2 sebesar 92% serta dari validator 3 sebesar 86%. Sehingga, dari ketiga hasil tersebut diperoleh rata-rata prosentase kelayakan dari para validator sebesar 91,3% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”.

Selain data yang diperoleh, penelitian mendapat beberapa revisi dari ahli media. Berikut adalah rincian revisi yang diperoleh:

**Tabel 4. Revisi ahli media**

Revisi	Tindakan
Perlu adanya buku panduan penggunaan media untuk pendidik	Buku panduan telah dibuat
Pemenang sebaiknya ditentukan dengan sistem poin	Aturan main diatur sesuai dengan saran. Pemenang ditentukan berdasarkan sistem poin bukan dengan cara peserta yang sampai pada garis

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media permainan ular tangga *pop up* yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal gerakan salat. Rata-rata prosentase kelayakan yang didapat dari para validator yaitu sebesar 91,3% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Dalam proses validasi, diperoleh beberapa revisi dari para ahli. Diantaranya terkait dengan petunjuk penggunaan serta aturan main untuk menentukan pemenang dalam permainan. Berdasarkan saran tersebut, peneliti telah melakukan tindakan revisi sesuai dengansaran yang diberikan oleh para ahli.

Dari data-data tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga *pop up* “Sangat Layak” untuk digunakan. Media tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan media untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal gerakan salat.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. R. Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Caremedia Communication, 2020.
- [2] A. S. Dini, "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN." UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- [3] S. P. Guslinda and R. Kurnia, *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing, 2018.
- [4] B. Ajar and P. P. G. PPG, "Media pembelajaran anak usia dini." Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2010.
- [5] M. K. Al Mahfani and U. N. Izzah, *Sholat Khusyuk untuk Wanita*. WahyuMedia, 2012.
- [6] S. Nurjanah, "Perkembangan nilai agama dan moral (STTPA Tercapai)," *Paramurobi J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 43–59, 2018.
- [7] M. Ilham, D. D. Sari, Z. Basrul, L. Sundana, F. Rahman, and N. Akmal, *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Jejak Pustaka.
- [8] M. Sholeh, "Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *J. Gentala Pendidik. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 138–150, 2019.
- [9] E. Nur'aini, "Menumbuhkan Kebiasaan Membaca Buku Pelajaran melalui Media Ular Tangga," *BRILIANT J. Ris. Dan Konseptual*, vol. 2, pp. 441–447, 2017.
- [10] A. Sumardi and A. Fadly, "Media buku bergambar dalam mengenalkan sapaan kekerabatan Bahasa Minang pada remaja Nagari Duo Koto," *J. Teor. dan Praksis Pembelajaran IPS*, vol. 3, no. 2, 2018.
- [11] Sugiyono, *Metode Penelitian*. Bandung: CV Alfabet, 2001.