



**PENGEMBANGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR
TANGGA DI TK B GUGUS KARDINAH KENDAL**

TESIS

Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Oleh:

NUR ROHMAWATI

NIM. 202103037

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
KONSENTRASI PAUD FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2023

**PENGEMBANGAN MODEL *DISCOVERY LEARNING*
BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL ULAR
TANGGA DI TK B GUGUS KARDINAH KENDAL**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari syarat untuk memperoleh
Gelar Magister Pendidikan Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Oleh:

NUR ROHMAWATI

NIM. 202103037

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
KONSENTRASI PAUD FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

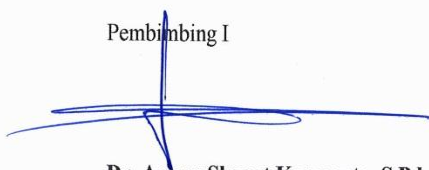
2023

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis Oleh Nur Rohmawati (NIM 202103037) ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji.

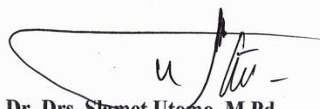
Kudus, Agustus 2023.

Pembimbing I



Dr. Agung Slamet Kusmanto, S.Pd., M.Pd. Kons
NIDN. 0624068401

Pembimbing II



Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

Mengetahui
Ketua Program Studi



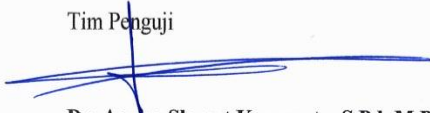
Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN. 0607036901

PENGESAHAN PENGUJI

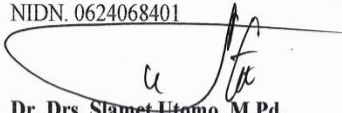
Tesis oleh Nur Rohmawati (NIM 202103037) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dasar.

Kudus, Agustus 2023

Tim Penguji


Dr. Agung Slamet Kusmanto, S.Pd., M.Pd. Kons
NIDN. 0624068401

Ketua


Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN. 0019126201

Sekretaris


Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd. M.Pd
NIDN. 0718098502

Anggota


Dr. Wawan Shokib Rondli, S.Pd. M.Pd
NIDN. 0615037901

Anggota

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan




Dr. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN. 0629086302

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.”

PERSEMBAHAN:

Penelitian ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan dan mendukung atas perjuangan selama menempuh kuliah di pascasarjana UMK Kudus.
2. Kepada suami saya yang senantiasa menemani dalam setiap bimbingan.
3. Kepada anak-anak saya yang menjadi motivasi dalam menyusun tesis ini.
4. Kepada semua pihak-pihak yang telah mendukung atas terselesainya tugas akhir penelitian ini.
5. Almamater saya di Pascasarjana Program Magister Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyusun Tesis ini, dan dengan petunjuk-petunjuk-Nya penulis mampu menyelesaikannya. Shalawat serta salam semoga terlimpah selalu kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya dan seluruh umat yang meyakini kebenarannya.

Kemudian dengan terselesainya penulisan tesis ini perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan berpartisipasi, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si. Rektor Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus..
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus.
3. Dr. Sri Utaminingsih, S.Pd, M.Pd. selaku Pembimbing dan Kaprodi Pascasarjana Program Magister Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus.
4. Dr. Agung Slamet Kusmanto, M.Pd, Kons. selaku Pembimbing I yang dengan ikhlas telah banyak mengarahkan dan membantu dalam penulisan Tesis ini.
5. Dosen Pascasarjana Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus yang banyak memberikan inspirasi kepada penulis untuk berkarya lebih maksimal.
6. Teman-teman mahasiswa pascasarjana Universitas Muria Kudus (UMK) Kudus.
7. Kepala Gugus Kardinah Kendal yang telah memberikan ijin tempat penelitian.
8. Semua pihak yang telah banyak membantu atas terselesainya Tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Kepada mereka semua, Penulis tidak dapat memberikan apa-apa selain untaian rasa terima kasih yang tulus dengan diiringi do'a semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan mereka dengan sebaik-baiknya balasan.

Pada akhirnya penulis menyadari bahwa penulis tesis ini masih sangat jauh dari sempurna. Namun demikian penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat dan bernilai kontribusi untuk dunia para civitas akademika, bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya..

Kudus, Juli 2023

Penulis

Nur Rohmawati
NIM. 202103037

ABSTRACT

Rohmawati, Nur, 2023. "Development of a Discovery Learning Model Assisted by Traditional Snakes and Ladders Games in Kindergarten B Gugus Kardinah Kendal". Thesis, Basic Education Study Program Concentration of Elementary School Teacher Education. Basic Education Masters Study Program. Muria Kudus University. Advisor I: Dr. Agung Slamet Kusmanto, M.Pd, Kons; Supervisor II: Dr. Slamet Utomo, M.Pd.

Early childhood requires educational efforts to achieve all aspects of optimal development, both physical and psychological development, especially in terms of children's cognitive-psychomotor growth and abilities. Therefore a learning system is needed that motivates children's learning interest in new inventions that are able to develop learning systems that involve children with a learning system while playing using learning media.

This research is a Research and Development (R&D) study designed to find the right model product findings to be used practically in the field of education. The research method consists of four stages, namely: Define, Design, Develop and Disseminate. Data analysis techniques used descriptive statistics, N-Gain test and linear regression. Data validity techniques include quantitative data and qualitative data using concurrent triangulation at the same time. The two data are then compared to find out whether there is convergence, difference, or combination.

The conclusion from the results of the study is that the learning model is appropriate for use in improving children's cognitive abilities in Kindergarten B Gugus Kardinah Kendal, this is based on the validity test of linguists, the validity of the learning model expert and the validity of the material expert which provides an assessment that the discovery learning model is aided by the traditional game of snakes and ladders suitable for use in the good category. An effective learning model can improve children's cognitive abilities in Kindergarten B Gugus Kardinah Kendal, this is based on the average value of children's cognitive abilities from the experimental class having children's cognitive abilities that are relatively better compared to the control class using conventional learning models.

Some suggestions in this study are 1) Teachers are advised to apply the discovery learning model assisted by the traditional game of snakes and ladders which has been scientifically proven to be feasible and effective. 2) teachers should be more creative in creating learning models combined with learning media. 3) the design of the model development should refer to the characteristics of the child. 4) the discovery learning model assisted by the traditional snakes and ladders game can be a reference for teachers in learning, 5) the teacher should be able to make the discovery learning model assisted by the traditional snakes and ladders game as the model used

Keywords: Discovery Learning, Traditional Games, Snakes and Ladders

ABSTRAK

Rohmawati, Nur, 2023. "Pengembangan Model *Discovery Learning* Berbantuan Permainan Tradisional Ular Tangga di TK B Gugus Kardinah Kendal". Tesis, Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Program Studi Magister Pendidikan Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I: Dr. Agung Slamet Kusmanto, M.Pd, Kons; Pembimbing II: Dr. Slamet Utomo, M.Pd.

Anak usia dini membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai semua aspek perkembangan yang optimal baik perkembangan fisik maupun psikis, terutama dalam hal pertumbuhan dan kemampuan kognitif psikomotorik anak. Maka dari itu dibutuhkan sistem pembelajaran yang memotivasi minat belajar anak dalam penemuan baru yang mampu mengembangkan sistem pembelajaran yang melibatkan anak dengan sistem belajar sambil bermain dengan menggunakan media pembelajaran.

Penelitian ini adalah *Research and Development* yang dirancang untuk mencari temuan produk model yang tepat untuk dapat digunakan secara praktis dalam bidang pendidikan. Langkahnya yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji N-Gain serta regresi linear. Teknik keabsahan data meliputi data kuantitatif dan data kualitatif dengan menggunakan triangulasi konkuren dalam waktu yang bersamaan. Kedua data selanjutnya dibandingkan untuk mengetahui apakah terdapat konvergensi, perbedaan, atau kombinasi.

Kesimpulan dari hasil penelitian yaitu bahwa model pembelajaran layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK B Gugus Kardinah Kendal hal ini berdasarkan uji validitas ahli bahasa, validitas ahli model pembelajaran dan validitas ahli materi yang memberikan penilaian bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan permainan tradisional ular tangga layak digunakan pada kategori baik. Model pembelajaran efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK B Gugus Kardinah Kendal, hal ini berdasarkan nilai rata-rata kemampuan kognitif anak dari kelas eksperimen memiliki kemampuan kognitif anak yang relatif meningkat lebih baik dibanding kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Beberapa saran pada penelitian ini adalah 1) Guru di sarankan untuk mengaplikasikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan permainan tradisional ular tangga yang secara ilmiah sudah terbukti layak dan efektif. 2) guru hendaknya bisa lebih berkreasi dalam menciptakan model pembelajaran yang dikombinasikan dengan media pembelajaran. 3) desain pengembangan model agar hendaknya mengacu kepada karakteristik anak. 4) itu model pembelajaran *discovery learning* berbantuan permainan tradisional ular tangga ini bisa menjadi referensi bagi guru dalam pembelajaran, 5) guru hendaknya bisa menjadikan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan permainan tradisional ular tangga sebagai model yang digunakan.

Kata Kunci: *Discovery Learning*, Permainan Tradisional, Ular Tangga

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
<i>ABSTRACT</i>	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Cakupan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Konsep Model <i>Discovery Learning</i>	10
2.1.2 Media Pembelajaran	13
2.1.3 Permainan Ular Tangga Tradisional	15
2.1.4 Kemampuan Psikomotorik	18
2.1.5 Kemampuan Kognitif	20
2.2 Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Berpikir	26

2.4	Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan	29
3.2	Prosedur Pengembangan.....	30
3.3	Sumber Data dan Subjek Penelitian	32
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	33
3.5	Teknik Keabsahan Data.....	39
3.6	Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian.....	48
4.2	Pembahasan	86
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Hasil Studi Prapenelitian	30
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Tes kemampuan Kognitif Anak	35
Tabel 3.3	Instrumen Validasi Pakar Materi	36
Tabel 3.4	Instrumen Validasi Pakar Model	36
Tabel 3.5	Instrumen Validasi Pakar Bahasa	37
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Pengamatan	37
Tabel 3.7	Instrumen Wawancara Kebutuhan Model	38
Tabel 3.8	Instrumen Wawancara Respon terhadap Penggunaan model	39
Tabel 3.9	Kisi-Kisi Tes kemampuan Kognitif Anak	40
Tabel 3.10	Hasil Uji Validitas	40
Tabel 3.11	Hasil Uji Reliabilitas.....	40
Tabel 3.12	Klasifikasi Nilai Angket Respon siswa	47
Tabel 4.1	Pengamatan pembelajaran di TK B Gugus Kardinah.....	50
Tabel 4.2	Hasil kuesioner kebutuhan model pembelajaran	53
Tabel 4.3	Interval Skor dengan Kategori Skala 4	62
Tabel 4.4	Hasil Validator Ahli Model Pembelajaran.....	63
Tabel 4.5	Hasil Uji Validasi 2.....	64
Tabel 4.6	Rekap Nilai Hasil Validasi	66
Tabel 4.7	Daftar Nilai Responden Uji Coba Kelompok Kecil	67
Tabel 4.8	Jawaban Guru Pada Uji Coba skala kecil pada model discovery learning berbantuan permainan ular tangga.....	68
Tabel 4.9	Konversi skala persentase	69
Tabel 4.10	Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas Eksperimen 1 kelompok B TK Kartini Sendangdawuhan.....	70
Tabel 4.11	Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas Eksperimen 2 kelompok B TK Pertiwi Handayani	71
Tabel 4.12	Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas Eksperimen 3 kelompok B TK Pertiwi Tambaksari.....	72

Tabel 4.13	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Kartini Sendangdawuhan (Eksperimen 1)	74
Tabel 4.14	Rekapitulasi nilai Indeks Gain Kelas Eksperimen 1.....	75
Tabel 4.15	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Pertiwi Handayani (Eksperimen 2)	76
Tabel 4.16	Rekapitulasi nilai Indeks Gain Kelas Eksperimen 2.....	77
Tabel 4.17	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pertiwi Tambaksari (Eksperimen 3)	78
Tabel 4.18	Rekapitulasi nilai Indeks Gain Kelas Eksperimen 3.....	79
Tabel 4.19	Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pertiwi Wijaya Kusuma (Kontrol).....	80
Tabel 4.20	Rekapitulasi nilai Indeks Gain Kelas Kontrol	80
Tabel 4.21	Uji Normalitas.....	82
Tabel 4.22	Hasil Uji Homogenitas.....	83
Tabel 4.23	Paired Samples Test Kemampuan Kognitif Pada Anak	83
Tabel 4.24	Rekap Paired Samples Statistics	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Permainan Ular Tangga.....	17
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	30
Gambar 3.2	One Group Pretest Posttest Design	32
Gambar 4.1	Desain Tahap Stimulasi/Pemberian Rangsangan	56
Gambar 4.2	Desain Tahap Pernyataan/Identifikasi Masalah	57
Gambar 4.3	Desain Tahap Pengumpulan Data.....	58
Gambar 4.4	Desain Tahap Pembuktian	58
Gambar 4.5	Desain Tahap Penarikan Kesimpulan.....	59
Gambar 4.6	Desain Pengembangan model pembelajaran <i>discovery learning</i> berbantuan permainan tradisional ular tangga	60
Gambar 4.7	Grafik Kemampuan Kognitif Anak Pada Uji Coba Skala Besar Pada Kelas Eskperimen 1, Kelas Eskperimen 2, Kelas Eskperimen 3.....	73
Gambar 4.8	Histogram Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen 1	75
Gambar 4.9	Histogram Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen 2.....	61
Gambar 4.10	Histogram Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelas Eksperimen 3.....	79
Gambar 4.11	Histogram Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelas Kontrol.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Validasi Pakar Ahli Bahasa.....	106
Lampiran 2 Lembar Validasi Pakar Ahli Model/Media Pembelajaran.....	110
Lampiran 3 Lembar Validasi Pakar Ahli Materi.....	114
Lampiran 4 Hasil Pretest dan Posttest TK Kartini Sendangdawuhan (EKSPERIMEN 1).....	106
Lampiran 5 Tabulasi Hasil Pretest dan Posttest TK Pertiwi Handayani	117
Lampiran 6 Hasil Pretest dan Posttest TK Pertiwi Tambaksari	118
Lampiran 7 Tabulasi Hasil Pretest dan Posttest TK Wijaya Kusuma	119
Lampiran 8 Hasil Tespada Uji Coba Sekala Kecil	120
Lampiran 9 Uji Normalitas	121
Lampiran 10 Uji Homogenitas.....	125
Lampiran 11 Hasil Uji Indeks Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	128
Lampiran 12 Uji Paired Sampel T Test.....	130
Lampiran 13 Foto Kegiatan Penelitian	132