

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA DALAM PEMBELAJARAN TEMA DAERAH TEMPAT TINGGALKU PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR

Ira Kurnia Utami

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (irautami16010644037@mhs.unesa.ac.id)

Muhammad Husni Abdullah

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, (husniabdullah@unesa.ac.id)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan serta kelayakan media berdasarkan kevalidan dan kepraktisan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggal. Metode yang digunakan penelitian pengembangan atau *Research Based Development*, dengan mengacu pada model ADDIE yang mana terdapat 5 tahapan. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa kevalidan media ular tangga mencapai presentase 84.1% (sangat valid) dari ahli media dan 90.9% (sangat valid) dari ahli materi. Sedangkan kepraktisan media ular tangga berdasarkan hasil angket respon siswa memperoleh presentase 91% (sangat praktis). Dapat disimpulkan bahwa media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, media ular tangga, pembelajaran.

Abstract

The purpose of this research is to describe the development process, and the feasibility of the media based on the validity and practicality of snake ladder media in learning the theme of the area where I live. The method used in development research or Research Based Development, with reference to the ADDIE model in which there are 5 steps. The results of the research obtained the validity of snakes and ladders media got a percentage of 84.1% (very valid) from media experts and 90.9% (very valid) from material experts. While the practicality of snake ladder media based on the results of the questionnaire responses of students received a percentage of 91% (very practical). It can be concluded if the snake ladder media developed by researchers is suitable to be used as learning media.

Keywords: Development, ladder snake media, learning.

PENDAHULUAN

Pada era perkembangan zaman yang semakin maju saat ini, banyak aspek dalam kehidupan manusia yang mengalami perubahan, tak terkecuali dalam kurikulum yang berlaku di Indonesia. Perkembangan dalam kurikulum dapat terlihat dari perubahan yang dilakukan oleh pemerintah terhadap kurikulum, mulai dari Kurikulum berbasis Kompetensi (KBK), lalu menjadi Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) hingga sekarang menjadi kurikulum 2013. Salah satu perbedaan kurikulum 2013 dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya adalah pada kurikulum 2013 yang berlaku saat ini mata pelajaran menjadi terpadu satu kesatuan dalam satu tema yang saling berkaitan. Hal ini tentu saja akan memberikan pola baru yang digunakan guru pada saat pembelajaran.

Dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013, maka pembelajaran perlu menerapkan prinsip yang (1) berpusat pada peserta didik, (2) memberikan pengalaman yang bersifat langsung kepada peserta didik, (3) memberikan proses

pembelajaran yang menyenangkan. Maka untuk mencapai hal itu semua, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik secara efektif. Dengan menggunakan media, peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan kondisi yang menyenangkan di dalam kelas dan tentu saja dengan menggunakan media, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SDN Banjarejo 1 pada Senin 2 desember 2019 dan senin 9 desember 2019, diperoleh informasi sebagai berikut. Pertama, di SDN Banjarejo 1 sudah melaksanakan kurikulum 2013 secara penuh, hal ini berarti mulai dari kelas 1 hingga kelas 6 sudah menerapkan kurikulum 2013 secara menyeluruh. Kedua, di kelas IV penggunaan media sebagai sarana belajar masih jarang digunakan, guru hanya menggunakan media yang sudah tercantum pada buku tema dikarenakan kurangnya alat dan bahan dalam membuat media. Tentunya hal ini akan berpengaruh dengan tingkat kebosanan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran di kelas. Apalagi

pembelajaran tematik ini terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah jenuh.

Beberapa informasi yang diperoleh selama observasi membuat peneliti ingin memunculkan solusi dan inovasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif sekaligus menyenangkan yaitu dengan mengembangkan suatu media pembelajaran. Alasan peneliti ingin mengembangkan media sebagai salah satu alternatif dikarenakan selama melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV, peneliti memperoleh informasi jika penggunaan media yang masih belum maksimal yang menjadi salah satu alasan mengapa pembelajaran terkesan membosankan. Adapun pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan informasi dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang siswa dalam berpikir dan menarik minat siswa hingga sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Sukiman, 2012). Media pembelajaran ini akan dikemas menjadi sebuah permainan yaitu dengan permainan ular tangga yang dapat menarik perhatian siswa dan disamping itu juga turut melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media ini akan memudahkan siswa dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru, dikarenakan peneliti melakukan beberapa modifikasi pada media. Media ular tangga menjadi media yang cocok digunakan dalam pembelajaran tematik karena bersifat menarik dan berbasis permainan yang akan membuat peserta didik menjadi lebih bersemangat.

Pengembangan media ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dijadikan acuan bagi peneliti yaitu penelitian oleh Nurfadlilah Salam tahun 2017 berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan ular tangga pada materi sistem saraf di kelas XI MA Madani Alauddin Paopao". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media dinyatakan layak oleh ahli media dengan skor presentase 3.60% dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dikembangkan oleh peneliti antara lain terletak pada subjek penelitian, cara penggunaan media, alat dan bahan yang digunakan dalam membuat media serta materi yang digunakan.

Penggunaan media permainan ular tangga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru dengan baik. Suasana baru yang lebih baik juga akan tercipta, mengingat media ini telah dimodifikasikan sedemikian rupa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan merasakan

pengalaman baru dalam hal memahami materi yang biasanya hanya mendengar penjelasan guru dan membaca pada buku tema, kali ini peserta didik akan dapat memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media ular tangga. Kelebihan lain yang dimiliki oleh media ular tangga ini adalah bisa melatih kerja sama karena digunakan secara berkelompok. Menurut Satrianawati (2018:72), permainan ular tangga memiliki kelebihan yaitu dapat menarik siswa untuk belajar, karena siswa dapat bermain sekaligus belajar dalam satu waktu. Jadi proses pembelajaran yang biasanya terkesan kaku akan menjadi menyenangkan karena adanya media ular tangga modifikasi ini. Media ular tangga dimodifikasi dari segi tampilan dan cara bermain dari permainan ular tangga pada umumnya. Media ini digunakan secara berkelompok yang disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang berlaku saat ini.

Berdasarkan paparan di atas, maka dilakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media yang dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran. Adapun judul penelitian pengembangan yang dilakukan adalah "Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tema *daerah tempat tinggal* peserta didik kelas IV Sekolah Dasar"

Penelitian ini bertujuan untuk 1) untuk mendeskripsikan proses pengembangan media Ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggal pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, 2) untuk mengetahui tingkat kelayakan media Ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggal pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar, 3) untuk mengetahui kepraktisan media Ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggal pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar

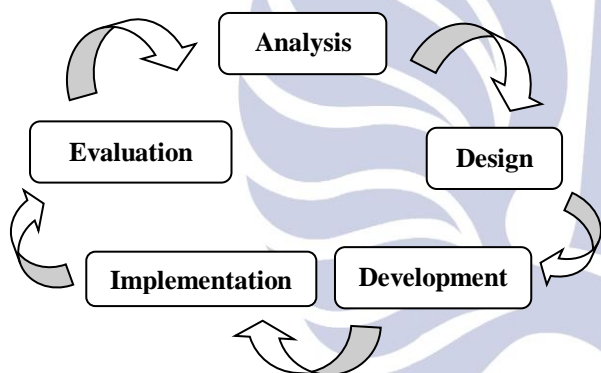
Manfaat penelitian pengembangan ini yakni sebagai berikut. Bagi Guru, Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru pada saat proses pembelajaran dengan memanfaatkan media ular tangga agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Bagi Peneliti lain, Penelitian ini dapat mengembangkan wawasan pembelajaran tematik dengan menggunakan suatu media yang inovatif serta bagaimana penerapannya dalam lapangan. Bagi Sekolah, Hasil penelitian ini dapat digunakan sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas dan mutu sekolah serta diharapkan dapat menambah wawasan bagi pihak sekolah untuk melakukan hal baru dalam pembelajaran. Bagi Peserta Didik, Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan daya tarik Peserta Didik terhadap materi yang diajarkan serta memberi motivasi bagi Peserta Didik supaya turut berperan aktif dalam pembelajaran.

Batasan pengembangan media ular tangga yaitu sebatas memuat materi dalam tema 8 “daerah tempat tinggalku”, subtema 1 pebelajaran 1. Dan ditujukan pada peserta didik kelas IV Sekolah dasar

METODE

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau biasa disebut “Research Based Development”. Menurut Endang (2018:248) penelitian pengembangan merupakan suatu langkah / proses untuk mengembangkan suatu produk baik yang masih baru atau belum ada sebelumnya ataupun menyempurnakan suatu produk yang sudah ada sebelumnya sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

Prosedur atau tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996). Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Impementation and Evaluation. Model ini dapat digunakan dalam berbagai jenis pengembangan baik pengembangan dalam metode, strategi, model.



Bagan 1: Konsep Model Pengembangan ADDIE

Berikut penjelasan tahap pengembangan dengan model ADDIE: (1) *Analysis* (tahap analisis): Pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi di SDN Banjaterjo 1 Bojonegoro. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa penggunaan media di sekolah tersebut masih belum maksimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas IV, ditemukan fakta bahwa guru belum melakukan inovasi dalam menciptakan suatu media. Guru hanya menggunakan gambar-gambar yang terdapat dalam buku tema sebagai media. Yang mana hal ini bisa membuat suasana belajar menjadi membosankan. Hal hal yang dilakukan peneliti dalam tahap analisis yaitu menganalisis kurikulum yang digunakan sekolah, menganalisis karakter dan kebutuhan peserta didik, menganalisis materi. (2) *Design* (tahap perancangan): Dalam tahap ini media yang dikembangkan oleh peneliti masih bersifat rancangan. Hasil/desain masih berupa konsep yang nantinya dijadikan dasar dalam proses

pengembangan. Dalam tahap ini ditentukan bahan serta bagaimana desain yang dibuat untuk media ular tangga. Hal hal yang dilakukan peneliti dalam tahap perancangan yaitu merancang indikator yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, merancang media dengan menggunakan aplikasi Photoshop cs6, merancang skenario pembelajaran. (3) *Development* (tahap pengembangan): Dalam tahap ini peneliti merealisasikan rancangan produk yang telah dikembangkan. Hal hal yang dilakukan peneliti dalam pengembangan yakni: menghasilkan materi pembelajaran, membuat dan menggunakan media ular tangga, melakukan validasi dan revisi pada materi dan media ular tangga. (4) *Implementation* (tahap implementasi): Pada tahap ini peneliti menerapkan media yang telah dikembangkan oleh peneliti pada situasi yang nyata/sebenarnya. Dalam hal ini peneliti mengujicobakannya dalam skala kecil karena diakibatkan oleh adanya wabah covid-19 yang tidak memperkenankan orang untuk berkumpul dalam jumlah banyak. Jadi penerapan media ini tidak dilaksanakan dalam lingkungan sekolah, namun dialihkan di rumah peneliti dengan melibatkan 10 peserta didik yang tinggal di sekitar rumah peneliti. Pemilihan 10 peserta didik ini juga disesuaikan dengan melibatkan anak yang berada pada jenjang SD kelas IV. Pada tahap ini peneliti juga membagikan angket kepada 10 peserta didik yang dijadikan subjek penelitian. Hasil pengisian angket digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti. (5) *Evaluation* (Evaluasi): Tahapan ini merupakan tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini peneliti mengukur sejauh mana ketercapaian dari tujuan dilakukannya pengembangan ini. Selain itu pada tahap ini, masukan masukan serta saran yang diberikan oleh para ahli baik ahli media maupun materi digunakan oleh peneliti untuk menyempurnakan media yang dikembangkan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: data kualitatif diperoleh dari uji coba produk yang berasal dari saran dan masukan dari validator ahli yang melakukan penilaian terhadap media Ular Tangga yang dikembangkan oleh peneliti dan data kuantitatif diperoleh dari penilain yang dihitung dengan menggunakan beberapa rumus dan disesuaikan dengan skala penilaian menurut para ahli.

Instrumen pengumpulan data, instrumen data yang digunakan peneliti dalam pengembangan media ular tangga ini yaitu lembar validasi ahli media dan materi, angket respon siswa. Angket respon siswa digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku. Angket yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan yang memiliki 2 butir jawaban (angket tertutup).

Subjek penelitian, peneliti melibatkan 10 peserta didik yang berada pada jenjang kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan untuk lokasi penelitian dialihkan di rumah peneliti yang beralamat di Jalan WR Supratman, Kabupaten Bojonegoro. Peneliti tidak melakukan proses pengambilan data di gedung SDN Banjarejo I dikarenakan gedung sekolah pun ditutup, efek dari wabah covid-19 yang melanda Indonesia.

Teknik analisis data, dalam penelitian ini rumus yang digunakan untuk menganalisis kevalidan dari media berdasarkan hasil penilaian dari validator yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Kriteria validasi media dan materi

81% - 100% = Sangat valid/sangat layak

61% - 80% = Valid/Layak

41% - 60 % = Cukup

21% - 40 % = Kurang

0- 20% = Sangat kurang

Selain melakukan analisis pada data hasil validasi, peneliti juga melakukan analisis pada data hasil angket respon siswa, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = skor yang diperoleh

N = skor maksimal

Kriteria kepraktisan media:

81% - 100% = Sangat praktis

61% - 80% = Praktis

41% - 60 % = Cukup

21% - 40 % = Kurang

0- 20% = Sangat kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasi penelitian

Pengembangan media ular tangga ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahap yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Impementation* (implementasi) and *Evaluation* (evaluasi).

Analysis (tahap analisis), Tahap ini merupakan tahap utama yang dilakukan dalam model pengembangan

ADDIE. Tahap ini dilakukan peneliti dengan melakukan observasi awal di SDN Banjarejo I Bojonegoro. Peneliti memperoleh beberapa informasi dari kepala sekolah dan guru kelas IV di SDN Banjarejo I Bojonegoro. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh informasi jika penggunaan media dalam pembelajaran masih belum maksimal. Guru hanya menggunakan gambar-gambar yang ada pada buku tema sebagai media. Pemanfaatan media berupa gambar-gambar inilah yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih mudah bosan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu media yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengembangkan media ular tangga. Pemilihan ular tangga sebagai media dikarenakan permainan ini familiar di kalangan anak-anak, selain itu permainan ini merupakan hal baru karena belum pernah dijadikan sebagai media pembelajaran di SDN Banjarejo I Bojonegoro. Adapun hal-hal yang dilakukan peneliti dalam tahap analisis yakni: (1) Menganalisis Kurikulum yang digunakan sekolah. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, diperoleh informasi bahwa SDN Banjarejo I sudah menerapkan kurikulum 2013 secara penuh. (2) menganalisis Karakter dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh informasi jika peserta didik di kelas IV cenderung lebih mudah bosan akan sesuatu, hal ini terlihat dari peserta didik yang kurang bersemangat dan jarang merespon pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru saat pembelajaran. Guru yang selalu hanya menggunakan media yang sama yakni berupa gambar semakin menambah tingkat kebosanan siswa. Oleh karena itu berdasarkan karakter peserta didik yang mudah bosan, peneliti mengembangkan sebuah media yang belum pernah diterapkan di sekolah tersebut dan membuat siswa untuk lebih aktif lagi pada saat pembelajaran. Media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dapat membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. (3) Menganalisis Materi. Berdasarkan masukan dan konsultasi, guru kelas IV menyarankan untuk menggunakan materi yang terdapat pada tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1, yang terdiri atas mata pelajaran IPA dengan materi gaya dan Bahasa Indonesia dengan materi mengenai cerita fiksi.

Design (tahap perancangan), Tahap ini diawali dengan pembuatan alas untuk media ular tangga yang terbuat dari karton tebal berukuran 40cm x 40cm, beserta penyangga di keempat sisinya. Lalu dilanjutkan dengan mendesain alas media ular tangga lalu mencetaknya dengan bahan berupa banner lalu ditempelkan pada karton tebal dengan mendesainnya pada aplikasi photoshop cs6, desain untuk kartu penghargaan dan hukuman berukuran 7cm x 5cm, serta desain cover untuk wadah/box penyimpanan media ular tangga. Pada tahap ini peneliti

juga merancang instrumen berupa angket untuk menilai produk media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti. Angket berisikan checklist yang diperuntukan bagi ahli media, ahli materi serta siswa yang dijadikan objek penelitian terhadap media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti.

Development (tahap pengembangan), tahap ini diawali dengan (1) Pembuatan alas, kartu serta cover wadah/box penyimpanan media ular tangga. Peneliti mendesain menggunakan photoshop cs6. Langkah pertama adalah dengan menyiapkan lembar kerja kosong di aplikasi photosop, untuk ukuran alas menggunakan ukuran 40cmx40cm, kemudian dilanjutkan membuat petak petak yang diisi dengan gambar, materi, soal yang berkaitan dengan materi yang dibahas oleh peneliti, setelah mendesain alas media, dilanjutkan dengan mendesain kartu penghargaan dan kartu hukuman, selanjutnya mendesain cover wadah/box penyimpanan media ular tangga. (2) Proses validasi dan revisi, Media ular tangga yang telah dikembangkan oleh peneliti kemudian dinilai oleh validator ahli yang terdiri dari 2 dosen Universitas Negeri Surabaya yaitu Julianto, S.Pd., M.Pd. sebagai validator materi dan Drs. Suprayitno, M.Si sebagai validator media. Setelah diperoleh hasil penilaian dari 2 validator, peneliti melakukan revisi dari masukan masukan yang diberikan oleh para validator. Adapun masukan dari validator media untuk Panduan Penggunaan Media perlu dikemas lebih menarik lagi serta Penyangga media perlu dibuat dari bahan yang lebih kuat dan lebih dirapikan lagi. Sedangkan masukan dari validator materi yaitu mengubah beberapa konsep dari materi dan bahasa yang digunakan agar menjadi bahasa komunikatif yang mengajak pembaca atau siswa untuk melakukan sesuai atau berpikir. Saran dan masukan dari para validator inilah yang dijadikan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan media ular tangga.


Implementation (tahap implementasi), media ular tangga yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya diujicobakan. Namun dikarenakan wabah covid-19 yang terjadi di Indonesia, menyebabkan peneliti tidak dapat menerapkan media ular tangga pada situasi yang nyata yakni lingkungan sekolah. Hal ini dikarenakan himbauan dari pemerintah yang tidak memperkenankan warga untuk berkumpul dengan jumlah yang banyak, jadi sekolah pun juga diliburkan pada saat wabah covid-19 ini terjadi. Sesuai dengan surat edaran medikbud nomor 36962/MPK.A/HK/2010 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran corona virus disease (covid-19) yang ditanda tangani oleh menteri Nadiem Anwar Makarim pada tanggal 17 maret 2020. Oleh karena itu pada tahap implementasi ini peneliti beralih untuk mengujicoba media ular tangga pada peserta didik yang berada di

sekitar tempat tinggal peneliti. Tahap implementasi dilaksanakan pada Sabtu 9 mei 2020 berlokasi di rumah peneliti yang beralamat di Jalan WR Supratman. Media telah diujicobakan pada 10 peserta didik yang berada pada jenjang kelas IV. Pada saat pengujicobaan media, peneliti membagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama 5 orang dan sesi kedua 5 orang. Hal ini juga berkaitan dengan himbauan pemerintah untuk tidak berkumpul dalam jumlah yang banyak. Setelah 10 peserta didik menyelesaikan permainan ular tangga, peneliti meminta mereka untuk mengisi angket yang berkaitan dengan media ular tangga yang selesai mereka gunakan. Penilaian inilah yang dijadikan peneliti untuk melihat tingkat kepraktisan media ular tangga.

Evaluation (tahap evaluasi). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari tahapan tahapan yang telah dilakukan. Salah satunya pada tahap pengembangan, masukan dan saran dari para validator ahli dijadikan peneliti untuk mengembangkan dan menyempurnakan media ular tangga ini untuk menjadi lebih baik lagi. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media untuk memperbaiki penyangga pada media ular tangga agar lebih kuat dan rapi serta mempercantik desain panduan penggunaan media ular tangga. Lalu dari ahli materi yaitu agar bahan ajar dilengkapi keterangan akan gambar yang digunakan. Serta beberapa yang harus dibetulkan akan konsep dari materi dan bahasa yang digunakan adalah bahasa komunikatif yang mengajak pembaca atau siswa untuk melakukan sesuatu atau berpikir.

Berikut desain media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 1. Desain media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku

No	Desain
1.	



Desain papan media ular tangga beserta penyangga di keempat sisinya.



Desain wadah/box penyimpanan media ular tangga

PANDUAN PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA

1. Permainan ular tangga modifikasi ini dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 4-5 anak dalam tiap kelompok.
2. Guru membagikan panduan penggunaan media ular tangga dan diinstruksikan bagaimana cara menggunakan media ini secara benar.
3. Setiap kelompok mempersiapkan diri untuk permainan ular tangga.
4. Sebelum media ular tangga digunakan, guru mempersiapkan siswa terlebih dahulu untuk menguasai media yang akan digunakan agar lebih familiar dengan media tersebut, siswa diberikan waktu sekitar 10 menit untuk mengamati.
5. Menentukan siswa yang mengawali permainan dilakukan dengan cara hompimpa, siswa yang menang akan mengawali permainan ini.
6. Siswa diberikan waktu 60 menit untuk memainkan media ular tangga ini.
7. Pion yang diluncurkan akan berjalan sesuai angka yang ditunjukkan oleh dadu.
8. Jika pion berhenti pada petak bertanda tangga, maka siswa bisa memindahkan pionnya hingga mencapai petak yang bertitik di ujung tangga.
9. Jika pion berhenti pada petak bertanda ular ular, maka siswa bisa memindahkan pionnya hingga mencapai petak yang bertitik di ujung kepala ular.
10. Jika pion berhenti pada petak yang berisi pertanyaan, maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada pada petak tersebut pada lembar yang dibagikan oleh guru dengan menuliskan nomor pertanyaan beserta jawabannya.
11. Penulisan kartu: Kartu Penghargaan dan Hukuman: - Jika pion berhenti pada petak yang berisi tulisan penghargaan, maka siswa bisa mengambil 3 kartu penghargaan.
12. Jika pion berhenti pada petak yang berisi tulisan hukuman, maka siswa bisa mengambil 1 kartu hukuman.
13. Siswa harus sportif menjalankan hukuman dan penghargaan yang mereka dapat.
14. Setelah permainan selesai, lembar kerja dikumpulkan dan dinilai oleh guru.
15. Siswa yang lebih banyak mendapat pertanyaan dengan benar maka akan mendapat penghargaan.
16. Guru juga akan memberikan hadiah dan bagi kelompok yang meraih anggarannya menjawab pertanyaan secara benar paling banyak.

ULAR TANGGA

1. Permainan ular tangga modifikasi ini dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 4-5 anak dalam tiap kelompok.
2. Guru membagikan panduan penggunaan media ular tangga dan diinstruksikan bagaimana cara menggunakan media ini secara benar.
3. Setiap kelompok mempersiapkan diri untuk permainan ular tangga.
4. Sebelum media ular tangga digunakan, guru mempersiapkan siswa terlebih dahulu untuk menguasai media yang akan digunakan agar lebih familiar dengan media tersebut, siswa diberikan waktu sekitar 10 menit untuk mengamati.
5. Menentukan siswa yang mengawali permainan dilakukan dengan cara hompimpa, siswa yang menang akan mengawali permainan ini.
6. Siswa diberikan waktu 60 menit untuk memainkan media ular tangga ini.
7. Pion yang diluncurkan akan berjalan sesuai angka yang ditunjukkan oleh dadu.
8. Jika pion berhenti pada petak bertanda tangga, maka siswa bisa memindahkan pionnya hingga mencapai petak yang bertitik di ujung tangga.
9. Jika pion berhenti pada petak bertanda ular ular, maka siswa bisa memindahkan pionnya hingga mencapai petak yang bertitik di ujung kepala ular.
10. Jika pion berhenti pada petak yang berisi pertanyaan, maka siswa harus menjawab pertanyaan yang ada pada petak tersebut pada lembar yang dibagikan oleh guru dengan menuliskan nomor pertanyaan beserta jawabannya.
11. Penulisan kartu: Kartu Penghargaan dan Hukuman: - Jika pion berhenti pada petak yang berisi tulisan penghargaan, maka siswa bisa mengambil 3 kartu penghargaan.
12. Jika pion berhenti pada petak yang berisi tulisan hukuman, maka siswa bisa mengambil 1 kartu hukuman.
13. Siswa harus sportif menjalankan hukuman dan penghargaan yang mereka dapat.
14. Setelah permainan selesai, lembar kerja dikumpulkan dan dinilai oleh guru.
15. Siswa yang lebih banyak mendapat pertanyaan dengan benar maka akan mendapat penghargaan.
16. Guru juga akan memberikan hadiah dan bagi kelompok yang meraih anggarannya menjawab pertanyaan secara benar paling banyak.

Desain panduan penggunaan media ular tangga



PION MUNDUR 2 LANGKAH

Desain kartu hukuman bagian depan dan belakang



Mendapat Giliran main 1 kali lagi

Desain kartu penghargaan bagian depan dan belakang



Wadah penyimpanan kartu

Tingkat Kevalidan media ular tangga, media ular tangga yang sudah divalidasi kepada 2 dosen Universitas Negeri Surabaya. Masing-masing dosen selaku validator media dan validator materi. Pemilihan dosen sebagai validator pun sudah melalui pertimbangan peneliti dan persetujuan dari dosen pembimbing. Data hasil proses validasi tersebut dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor
A. Tampilan		
1.	Warna pada media menarik	3
2.	Cetakan dan Bentuk potongan media Ular Tangga rapi.	4
3.	Bahan yang digunakan pada media aman digunakan pada siswa sekolah dasar	4
4.	Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	3
5.	Jenis dan ukuran huruf tidak mengganggu pemahaman siswa	3
B. Penggunaan		
6.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4
7.	Kemampuan media dalam menciptakan rasa senang siswa	4
8.	Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi	3
9.	Kesesuaian media dengan lingkungan belajar	3
10.	Efisiensi media	3
11.	Kejelasan petunjuk penggunaan media Ular Tangga	3
Skor Total		37

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui jika penilaian dari ahli media terhadap media ular tangga menunjukkan skor perolehan 37 dengan skor maksimal 44. Maka dapat diperoleh presentase kevalidan media ular tangga menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{44} \times 100\%$$

$$P = 84.1\%$$

Hasil presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 84.1%, menyatakan bahwa media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah skor
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kejelasan materi bagi peserta didik	3
4.	Pemilihan gambar sesuai dengan materi	4
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	3
6.	Kerelevanan media dengan materi	4
7.	Kedalaman materi yang tersaji	4
8.	Materi yang disajikan membangkitkan minat dan perhatian siswa	4
9.	Penggunaan kalimat yang tidak bermakna ganda	3
10.	Menggunakan bahasa yang efektif	3
11.	Ketepatan tanda baca	4
Skor Total		40

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui jika penilaian dari ahli materi menunjukkan skor perolehan 40 dengan skor maksimal 44. Maka dapat diperoleh presentase kevalidan materi pada media ular tangga menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{44} \times 100\%$$

$$P = 90.9\%$$

Hasil presentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 90.9%, menyatakan bahwa materi pada media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat valid.

Tingkat kepraktisan media ular tangga. Untuk mengukur tingkat kepraktisan media ular tangga yang dikembangkan, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket respon siswa. Angket dibagikan setelah penggunaan media ular tangga selesai dilakukan. Hasil respon siswa terhadap media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil angket respon siswa terhadap media ular tangga

No	Pertanyaan	Respon		(N)
		Ya	Tidak	
1.	Apakah gambar-gambar yang ditampilkan dalam media Ular Tangga sudah menarik?	9	1	10
2.	Apakah media Ular Tangga dapat memotivasi kamu untuk belajar?	9	1	10
3.	Apakah kamu senang belajar dengan menggunakan media ular tangga?	10	0	10
4.	Apakah bahasa yang digunakan pada media ular tangga mudah dipahami?	10	0	10
5.	Apakah media ular tangga dapat membantu kamu dalam memahami materi?	9	1	10
6.	Apakah media ular tangga bermanfaat untuk digunakan dalam pembelajaran tema?	9	1	10
7.	Apakah kamu merasa bersemangat saat menggunakan media ular tangga ini?	10	0	10
8.	Apakah kamu menyukai kombinasi warna yang digunakan pada media ular tangga ini?	10	0	10
9.	Apakah penggunaan media ular tangga ini mudah?	7	3	10
10.	Apakah gambar yang tersaji dalam media ular tangga dapat membantumu memahami materi?	8	2	10
Jumlah (f)		91	9	100

Presentase dari hasil angket respon siswa terhadap media ular tangga dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{91}{100} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Hasil presentase yang diperoleh dari angket respon siswa sebesar 91%, menyatakan bahwa media ular tangga

yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggal diawali dengan melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara di SDN Banjarejo I Bojonegoro. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diperoleh informasi jika penggunaan media dalam pembelajaran di kelas masih belum maksimal. Guru hanya menggunakan gambar-gambar yang terdapat pada buku tema sebagai media. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru serta kurangnya alat dan bahan untuk membuat media yang inovatif. Selain itu ditemukan permasalahan lain yakni peserta didik kurang bersemangat dan kurang aktif pada saat mengikuti pembelajaran di kelas. Seringnya guru menggunakan media yang sama mengakibatkan peserta didik menjadi lebih mudah bosan.

Oleh karena itu peneliti mengembangkan media yang inovatif dan belum pernah diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV SDN Banjarejo I Bojonegoro serta media yang interaktif agar pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiqon (2012:30) mengenai ciri media yaitu memotivasi dan meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Adapun media yang akan dikembangkan oleh peneliti yakni media ular tangga. Menurut Satrianawati (2018:72-73), media ular tangga dapat meningkatkan keaktifan dan minat peserta didik untuk belajar. Hal ini tentu saja sesuai dengan permasalahan yang peneliti temukan yakni peserta didik kurang bersemangat dan kurang aktif selama pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, media ular tangga ini menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Media ular tangga di desain dengan mengisi petak-petak pada media ular tangga pertanyaan-pertanyaan serta beberapa informasi mengenai materi yang terdapat pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1. Dengan melakukan modifikasi pada media ular tangga, peserta didik tidak hanya bermain tetapi juga belajar, sesuai dengan pendapat wati (2016:12-16) tentang manfaat media yang dapat membantu guru dalam menyajikan informasi (materi).

Kelayakan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggal yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dari kevalidan media berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk kepraktisan media dilihat berdasarkan angket respon siswa yang diberikan pada saat uji coba produk. Berikut akan dibahas kelayakan media ular tangga yang dilihat dari kevalidan dan kepraktisan media ular tangga.

Media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi oleh dosen PGSD yaitu Drs. Suprayitno, M.Si. Proses validasi dilaksanakan pada Senin, 4 Mei 2020. Pertimbangan peneliti dalam memilih dosen tersebut sebagai validator dikarenakan dosen yang bersangkutan mempunyai pengetahuan dan keahlian mengenai media pembelajaran. Pemilihan dosen sebagai validator juga sudah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing. Berdasarkan penilaian dari ahli media, kevalidan media ular tangga memperoleh presentase sebesar 84.1% dan masuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media untuk memperbaiki penyangga pada media ular tangga agar lebih kuat dan rapi serta mempercantik desain panduan penggunaan media ular tangga.

Terkait dengan desain, media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti memiliki warna yang cerah dan gambar-gambar yang menarik. Pemilihan warna yang cerah oleh peneliti disesuaikan dengan karakter dari peserta didik. Media ular tangga pun tergolong mudah untuk dibawa karena menggunakan bahan yang ringan namun tetap awet. Hal ini sesuai dengan kriteria pemilihan media menurut Sadjiman (2012:86) yang menyatakan kriteria pemilihan media yang baik dapat dilihat dari faktor kepraktisan dan keluwesan artinya media yang baik adalah media yang mudah untuk dibawa dan dijinjing.

Selain melakukan uji validasi pada media, peneliti juga melakukan uji validasi pada materi. Peneliti melakukan uji validasi materi pada dosen PGSD yaitu Julianto, S.Pd., M.Pd. Pertimbangan peneliti dalam memilih dosen tersebut sebagai validator dikarenakan dosen yang bersangkutan mempunyai keahlian dalam bidang materi IPA yang menjadi fokus penelitian. Berdasarkan penilaian dari ahli materi, kevalidan materi memperoleh presentase sebesar 90.9% dan masuk kedalam kategori sangat valid. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu agar bahan ajar dilengkapi keterangan akan gambar yang digunakan. Lalu ada beberapa yang harus dibetulkan akan konsep dari materi dan bahasa yang digunakan adalah bahasa komunikatif yang mengajak pembaca atau siswa untuk melakukan sesuatu atau berpikir.

Berdasarkan proses validasi media dan materi inilah, peneliti melakukan revisi/perbaikan sesuai dengan masukan dan saran dari para ahli untuk menyempurnakan media ular tangga. Oleh karena itu berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji validasi media dan materi, maka dapat disimpulkan jika media ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti sangat valid dan layak untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggal.

Selain menguji kelayakan media ular tangga, peneliti juga menguji kepraktisan dari media. Kepraktisan media ular tangga, diperoleh dari hasil angket respon siswa. Setelah uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti, hasil angket respon siswa mendapat presentase sebesar 91% dan masuk dalam kategori sangat praktis untuk digunakan.

Media ular tangga yang dikembangkan peneliti ini praktis untuk digunakan karena selain penggunaannya yang mudah, media ini juga sudah cukup familiar di dunia anak. Karena hal inilah, media ular tangga mendapat respon yang baik dari peserta didik. Mereka merasa semangat, senang, dan tertarik untuk menggunakan media ini. Hal ini sejalan dengan pendapat Sundayana (2016:8), bahwa media dikatakan praktis jika media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran.

Adapun masukan yang diberikan oleh peserta didik yang menjadi subjek penelitian yakni agar mengemas lebih sederhana lagi aturan penggunaan media ular tangga. Beberapa peserta didik masih ada yang bingung pada saat membaca panduan penggunaan media ular tangga.

Oleh karena itu, peneliti tidak hanya memperhatikan masukan dari para ahli media dan materi tetapi juga masukan dari peserta didik sebagai subjek penelitian, karena bagaimanapun juga peserta didiklah yang nantinya akan menggunakan media ular tangga ini.

Penelitian ini dapat memberikan wawasan inovasi terkait media pembelajaran berbasis permainan yaitu ular tangga yang telah di modifikasi sertadapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan menciptakan pembelajaran di kelas yang lebih interaktif.

PENUTUP

Simpulan

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan diperlukan suatu inovasi baru, salah satunya dengan mengembangkan suatu media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media ular tangga agar Peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil dan pembahasan, pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Pengembangan media ular tangga menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari: pertama, analysis/ tahap analisis yaitu menganalisis Kurikulum yang digunakan sekolah, menganalisis karakter dan kebutuhan peserta didik, menganalisis materi; Kedua, Design/ tahap perancangan yaitu merancang indikator yang disesuaikan dengan kompetensi dasar, merancang

media dengan menggunakan aplikasi Photoshop cs6, merancang skenario pembelajaran; Ketiga, Development/ tahap pengembangan yaitu menghasilkan materi pembelajaran, membuat dan menggunakan media ular tangga, melakukan validasi dan revisi pada materi dan media ular tangga; Keempat, Implementation/ tahap implementasi yaitu menguji coba produk secara terbatas; Kelima. Evaluation/ tahap evaluasi; 2) Kelayakan media ular tangga dinyatakan valid dengan presentase sebesar 84.1% dari ahli media dan 90.9% dari ahli materi; 3) Kepraktisan media ular tangga dinyatakan praktis dengan presentase yang diperoleh sebesar 91% dari angket respon siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media ular tangga dalam pembelajaran tema daerah tempat tinggalku. Peneliti memiliki saran sebagai berikut: 1) Hasil penelitian berupa media ular tangga dapat digunakan sebagai saah satu alternatif media agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton; 2) Hasil penelitian berupa media ular tangga ini dapat dikembangkan lagi menggunakan model pengembangan yang berbeda dari model pengembangan ADDIE; 3) Hasil penelitian berupa media ular tangga dapat dikembangkan lagi dengan memperluas materi yang digunakan. 4) Sebaiknya pemilihan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakter peserta didik. 5) Sebaiknya guru melibatkan peserta didik secara langsung dalam penggunaan media, agar pembelajaran menjadi lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan pembelajaran modern*. Yogyakarta: garudhawaca.
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan media dan sumber Belajar*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaya
- Mustaji. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Grafindo Persada
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sumantri, M Syarif. 2016. *Model Pembelajaran Terpadu di sekolah Dasar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sundayana, Rostina. 2016. Media dan Alat peraga dalam pembelajaran matematika, Bandung: Alfabeta.

Susanto, ahmad. 2016. teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta : prenadamedia group.

Wati, E. R. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Jakarta: Kata pena.

Widi, Endang. 2018. Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif. Jakarta: Cahaya prima sentosa.

