

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1 METRO TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Siti Kholipah¹, Maryatun², Meyta Pritandhari³

Universitas Muhammadiyah Metro

Email: siti.kholipah@gmail.com¹, maryatun@yahoo.com², meyta.pritandhari@gmail.com³

KATA KUNCI

Pengembangan, Media Pembelajaran, Ular Tangga

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas X IPS SMA Muhammadiyah 1 Metro dengan materi lembaga jasa keuangan di Indonesia dan penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R & D) dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis diperoleh skor rata-rata ahli materi 4,1 dan ahli media mendapatkan skor rata-rata 4,1 dengan kategori "Layak". Uji coba kelompok kecil pada 29 siswa memperoleh nilai rata-rata 4,4 dengan kategori "Sangat Layak". Media pembelajaran tangga ular yang dikembangkan peneliti mempunyai keunggulan memiliki kartu yang tidak hanya materi dan kartu tetapi juga kartu motivasi. Kelemahan produk hanya terbatas pada satu bahan. Saran pemanfaatan produk tingkat lanjut agar semua pihak yang ingin mengembangkan produk ini dapat menambahkan bahan lain agar lebih komprehensif.

KEYWORDS

Development, Learning Media, Snake Ladder

ABSTRACT

This study aims to develop a learning media snake ladder on economic subjects for students class X IPS SMA Muhammadiyah 1 Metro with material financial services institutions in Indonesia and this study also aims to produce a valid learning media. This research is a Research and Development (R & D) research with development model of ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The results show that the learning medium of the ladder snake is feasible to be used in learning. This is indicated by the analysis result obtained by the average score of expert material of 4.1 and the media experts get the average score of 4.1 with the category "Eligible". A small group trial on 29 students obtained a mean score of 4.4 with the category "Very Eligible". Snake ladder learning media developed by researchers have the advantage of having a card that

not only the material and card cards but also the motivation card. The weakness of the product is limited to one material. Advice on advanced product utilization for all parties who want to develop this product can add other materials to be more comprehensive.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan alat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan kualitas sumber daya manusia yang baik diharapkan dapat membawa kemajuan bagi suatu bangsa. Kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran di sekolah yakni dengan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu guru, peserta didik, lingkungan sekolah, maupun media pembelajaran yang digunakan. Guru dituntut untuk memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang diantaranya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar dan mengajar. Hal ini karena media pembelajaran sangat membantu guru atau pengajar dalam memberikan pengajaran secara maksimal, efektif, dan efisien.

Sebagai langkah awal, peneliti mengadakan prasurvei yang dilakukan pada hari Selasa, 7 November 2017 di SMA Muhammadiyah 1 Metro. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar berupa buku cetak dan modul ekonomi. Metode yang digunakan biasanya dengan diskusi kelompok dan pemberian tugas kepada siswa. Namun dalam hal ini guru tidak menggunakan media yang dapat dijadikan acuan bagi siswa untuk lebih mudah dalam menyerap materi yang dipelajari, sehingga hasrat belajar siswa masih kurang. Salah satu media pembelajaran alternatif adalah dengan permainan ular tangga untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan. Sehingga siswa memahami materi tidak hanya menghafal, tetapi melalui ular tangga siswa diharapkan lebih mudah memahami materi tersebut, sehingga tertarik untuk mencari jawaban terhadap soal yang diberikan.

Media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan sebagai perantara atau pengantar. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2016: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh Gagne' dan Briggs dalam Arsyad (2016: 4) yang secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video camera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat bantu atau perantara dalam bentuk apapun yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan merangsang kegiatan belajar. Menurut Arsyad (2016: 19) "fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru". Penggunaan

media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Menurut pendapat Leshin, Pollock & Reigeluth yang dikutip oleh Arsyad (2016: 38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, yaitu: (1) media berbasis guru manusia; (2) media berbasis cetak; (3) media berbasis visual; (4) media berbasis audiovisual; dan (5) media berbasis komputer. Berdasarkan klasifikasi media oleh ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti gunakan adalah media berbasis visual/cetak.

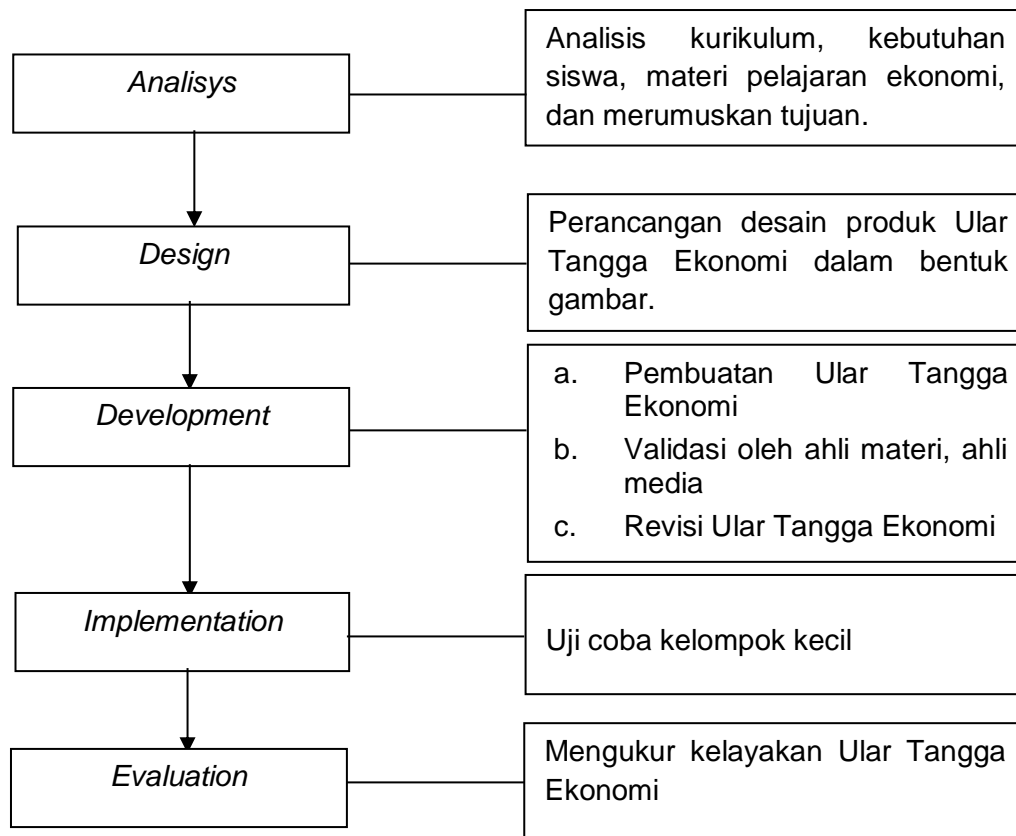
Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu serta berciri khas gambar ular dan tangga ini sudah dikenal sejak zaman dahulu. Menurut Anjani (2012), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Di dalam papan permainan terdapat kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Sedangkan menurut Mulyani (2013: 122) yang menjelaskan ular tangga sebagai permainan yang terdiri dari selembar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu.

Pendapat serupa juga dikemukakan Kristiani (2015: 99) ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang, dimana masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda dengan tujuan mencapai kotak berangka 100. Jadi, permainan ular tangga adalah interaksi antara pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Dimana gambar ular dan tangga menjadi ciri khas dalam permainan ini.

Permainan ular tangga dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan mengasyikkan dapat membuat siswa antusias dalam bermain. Berdasarkan alasan tersebut maka permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Tujuan dari pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran yang valid.

METODE

Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. Pertimbangan penggunaan model ini, karena pengembangan model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Menurut Dick dan Carry (Mulyatiningsih, 2012: 200-202) ada lima tahapan dalam model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Tahapan-tahapan pengembangan dalam model ADDIE tersebut antara lain sebagai berikut :



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Berikut adalah Langkah langkah yang dilakukan peneliti dalam pengembangan Ular Tangga Ekonomi dengan menggunakan model ADDIE:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal untuk melakukan penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan pra survey di SMA Muhammadiyah 1 Metro. Pra survey yang dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara. Selanjutnya peneliti melakukan analisis tugas untuk menentukan isi dalam satuan pembelajaran. Analisis ini dilakukan untuk merinci materi ajar dalam bentuk garis besar.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini peneliti melakukan perancangan produk. Perancangan produk Ular Tangga Ekonomi ini meliputi perancangan desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan, merancang aturan permainan, soal, materi dan jawaban, serta merancang instrumen penilaian produk yang dikemas semenarik sesuai kebutuhan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini peneliti menghasilkan produk Ular Tangga Ekonomi. Pembuatan Ular Tangga Ekonomi ini meliputi kegiatan pencetakan kartu soal, materi, motivasi, dan peraturan permainan yang dibuat semenarik mungkin. Kemudian Ular Tangga Ekonomi ini divalidasi oleh beberapa

ahli yaitu ahli materi, ahli media. Dengan adanya uji validasi maka akan menghasilkan saran, komentar, dan masukan yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi media yang dikembangkan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Setelah dilakukan tahap pengembangan dan dinyatakan layak maka selanjutnya Ular Tangga Ekonomi ini akan diimplementasikan kepada peserta didik. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan Ular Tangga Ekonomi dalam kegiatan pembelajaran. Ular Tangga Ekonomi ini diuji cobakan kepada kelompok kecil siswa kelas X IPS SMA Muhammadiyah 1 Metro untuk mengetahui kelayakan produk Ular Tangga Ekonomi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk Ular Tangga Ekonomi secara keseluruhan. Untuk mengukur dan mengetahui pendapat peserta didik maka peneliti menggunakan angket untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Dalam perhitungan angket ini peneliti menggunakan rumus menurut Widoyoko (2017: 136) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Dimana:

\bar{X} = skor rata – rata

$\sum x$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

HASIL PENELITIAN

1. Data Hasil Validasi Ahli dan Peserta didik

Data hasil pengujian oleh ahli bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan yang dinilai dari segi tampilan desain ular tangga dan kelayakan isi atau materi. Masing-masing ahli terdiri dari 2 ahli media dan 1 ahli materi. Pengujian oleh siswa yaitu untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan dengan jumlah 29 siswa.

2. Analisis Data

Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil penilaian oleh ahli media termasuk dalam kriteria “Layak” dengan rerata skor sebesar 4,1; hasil penilaian oleh ahli materi termasuk dalam kriteria “Layak” dengan rerata skor sebesar 4,1 dan hasil pengujian dengan kelompok kecil yaitu 29 siswa termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dengan rerata skor sebesar 4,4. Hasil analisis data oleh siswa secara keseluruhan

menunjukkan bahwa media ular tangga yang telah dikembangkan sudah sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Revisi Produk

Hal-hal yang telah direvisi dari saran tim ahli dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 2. Saran/Masukan Pengujian Media oleh Tim Ahli

No	Saran/Masukan Secara Umum	
1	Ahli materi	a. Tidak ada masukan karena dianggap sudah baik sesuai dengan SK/KD serta kurikulum 2013.
2	Ahli media	<ul style="list-style-type: none"> a. Kertas kurang tebal b. Desain supaya bisa dilipat c. Pembulatangannya kurang besar d. Gunakan kertas tebal dan dilaminating e. Bedakan warna tanda pada bulatan f. Warna pada kartu diperbaiki g. Gambar <i>finish</i> dan <i>start</i> diperbaiki

Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang telah dilakukan, media pembelajaran ular tangga sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran, namun revisi produk tetap dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli. Perbaikan dilakukan agar media pembelajaran ular tangga yang dihasilkan lebih layak dan lebih baik lagi untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti pada media pembelajaran ular tangga:



Warna bulatan masih sama, belum bervariasi dan kurang menarik

Gambar 2. Media Sebelum Revisi



Warna bulatan sudah bervariasi dan menarik

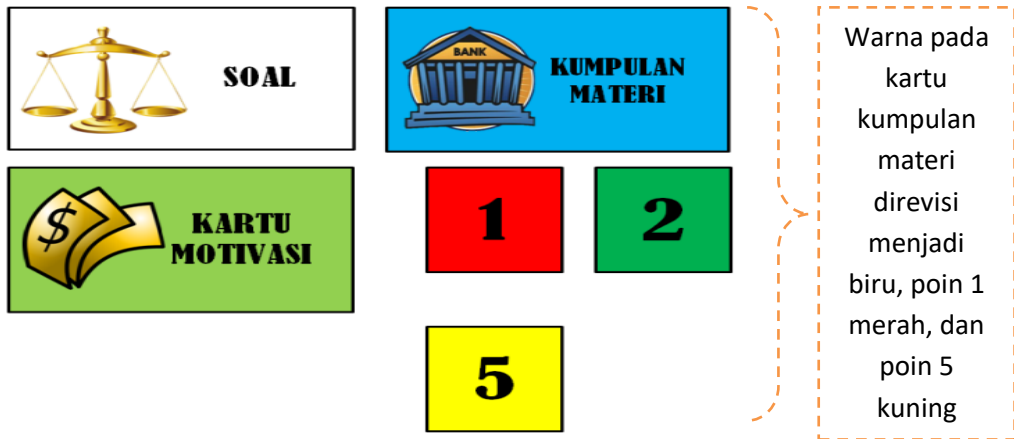
Gambar 3. media sebelum revisi

Saran yang telah diberikan oleh tim ahli untuk memperbaiki warna bulatan merupakan hal yang baik untuk dilakukan karena tampilan awal kurang terlihat menarik. Warna bulatan perlu direvisi karena agar terlihat lebih menarik, selain itu agar dapat membedakan gambar simbol pada media ular tangga. Sehingga bulatan yang awalnya berwarna coklat sebelum direvisi menjadi berwarna *orange*, coklat, biru, ungu dan merah jambu. Setelah dilakukan revisi media pembelajaran ular tangga terlihat lebih hidup dan lebih berwarna sehingga lebih menarik perhatian siswa.



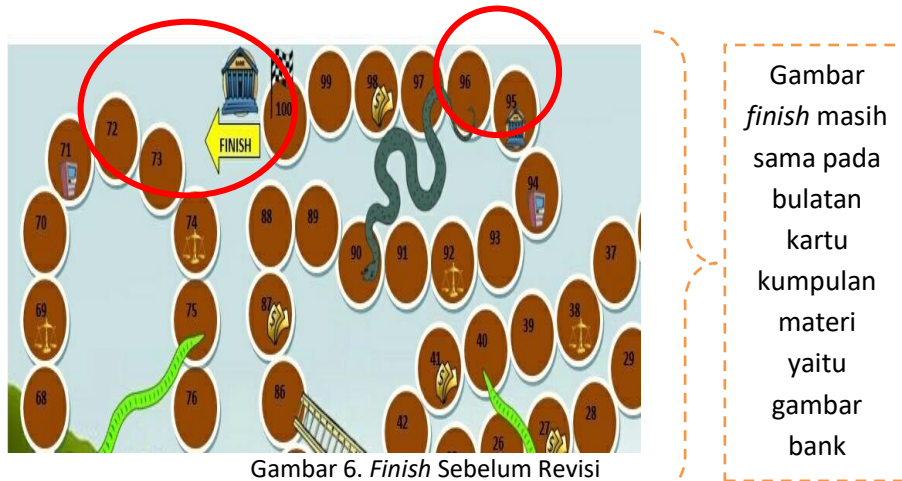
Warna pada kartu kumpulan materi dengan warna poin 1 masih sama (merah)

Gambar 4. Kartu Sebelum Revisi

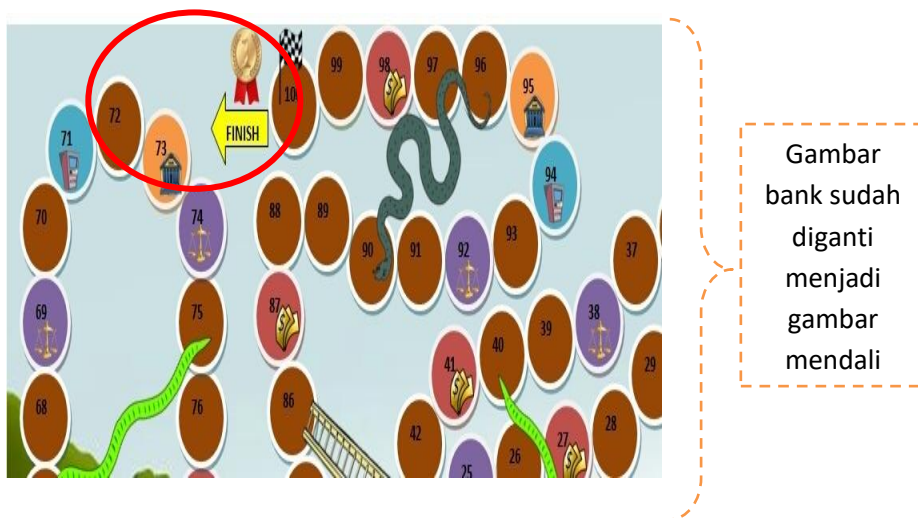


Gambar 5. Kartu Setelah Direvisi

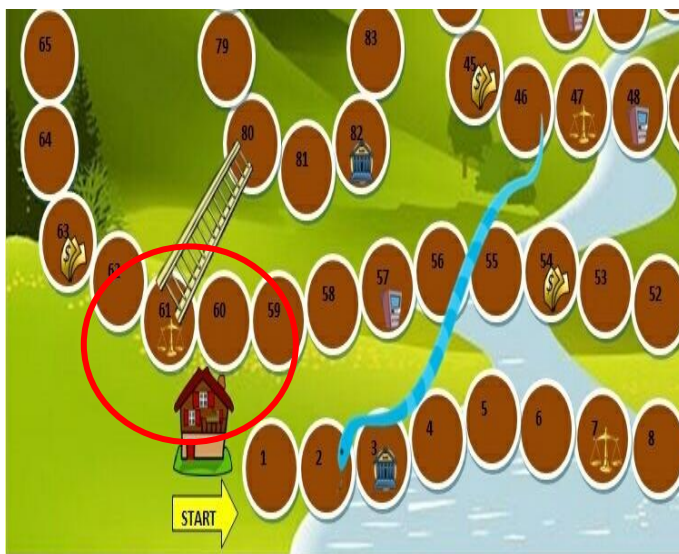
Warna pada kartu yang pertama dibuat oleh peneliti masih belum bervariasi sehingga perlu dilakukan revisi agar menjadi lebih baik. Warna pada kartu setelah direvisi atas saran dan masukan oleh tim ahli maka didapatkan kartu yang menjadi lebih baik dari sebelum direvisi.



Gambar 6. *Finish* Sebelum Revisi



Finish pada media pembelajaran ular tangga disarankan oleh ahli untuk dibuat dengan gambar lambang berbeda agar mudah untuk membedakannya dengan lambang pada kartu materi. Rebelum revisi gambar *finish* menggunakan gambar bank yang sama pada gambar bulatan pada kartu kumpulan materi. Sehingga gambar bank disarankan untuk diganti dengan gambar mendali. Pemilihan gambar mendali dipilih karena gambar mendali menandakan bahwa pemain telah selesai dalam permainan media pembelajaran ular tangga. Gambar mendali juga dipilih karena menandakan sebuah kemenangan yang didapat para pemain dalam permainan ular tangga.



Gambar *start* masih sederhana yaitu hanya gambar sebuah rumah dan tulisan *start*.



Gambar *start* ditambahkan dengan orang yang sedang melangkah untuk menandakan awal permainan dimulai

Gambar 9. Start Setelah Revisi

Start pada media ular tangga disarankan oleh ahli media untuk menambahkan gambar yang lebih menarik agar tidak monoton. Sehingga pada *start* ditambahkan gambar orang yang sedang melangkah. Pemilihan gambar ini untuk menandakan tempat permainan akan dimulai. Jadi sebelum pengocokkan dadu oleh pemain pertama, semua bidak/pion berkumpul dalam *start*.

Hasil media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan memiliki beberapa kelebihan yaitu media pembelajaran ular tangga mampu membantu siswa untuk memecahkan soal yang berkaitan dengan materi, dengan adanya media pembelajaran ular tangga ini dapat mengasah kemampuan siswa untuk selalu aktif menyelesaikan persoalan yang ada. Selain itu media pembelajaran yang peneliti kembangkan memiliki kartu yang tidak hanya kartu materi dan kartu soal saja tetapi juga dilengkapi dengan kartu motivasi. Kelemahan media pembelajaran ular tangga yang peneliti kembangkan terbatas hanya pada materi lembaga jasa keuangan di Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan peneliti sudah layak dan baik untuk digunakan. Saran dalam pengembangan media pembelajaran ular tangga diarahkan ke 3 sisi yaitu:

1. Saran Pemanfaatan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran

Guru maupun mahasiswa dapat menggunakan media ular tangga yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dalam penggunaan permainan siswa diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran ular tangga dengan seksama sehingga tidak terjadi kesalahan dalam permainan. Selain itu siswa diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

2. Saran Diseminasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran

Produk hasil pengembangan media pembelajaran ular tangga ini dapat disebarluaskan (digunakan) di semua kelas pada Sekolah yang bersangkutan yaitu SMA Muhammadiyah 1 Metro atau bahkan di semua Sekolah di Kabupaten Kota Metro. Namun dalam penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari siswa sehingga penyebaran produk tidak sia-sia.

3. Saran Pengembangan Ular Tangga Sebagai Media Lanjutan

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi lembaga jasa keuangan yang ada di Indonesia. Kelemahan media ular tangga yang telah dikembangkan dapat diperbaiki oleh peneliti selanjutnya yaitu pengembangan masih terbatas pada tahap uji coba kelompok kecil saja karena keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media ular tangga agar lebih memperhatikan tahapan-tahapan dalam proses pengembangan media ular tangga ataupun sumber belajar yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, Pratiwi Citra. 2012. *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*.
<http://pracitra.blogspot.com/2012/11/media-pembelajaran-permainan-ular-tangga.html>
diakses pada 15 November 2017 pukul 13.45 WIB.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta : Bhuana Ilmu Populer.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Langensari Publishing.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Widoyoko, Eko Putro. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.