



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Nur Oktavia Anggraeni¹⁾, Yunus Abidin²⁾, Yona Wahyuningsih³⁾

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: nuroktavia@upi.edu

yunusabidin@upi.edu

yonawahyuningsih@upi.edu

Abstrak. Perkembangan teknologi yang terjadi semakin pesat pada era abad ke-21 menuntut sistem pendidikan untuk melakukan transformasi pendidikan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran, hal yang dapat dilakukan dalam upaya memperkenalkan teknologi pada siswa sekolah dasar adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman, yakni media pembelajaran berbasis digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, agar pembelajaran lebih bermakna. Pengembangan permainan ular tangga dalam bentuk digital dapat menjadi pilihan untuk mengembangkan media digital yang inovatif serta menambah variasi dalam pelaksanaan pembelajaran, salah satunya pembelajaran IPS dengan tema Keragaman Budaya di Indonesia. Pengembangan media digital ini menggunakan platform *genially* dengan metode *Design and Development* (D&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV sekolah dasar ini valid digunakan dengan persentase penilaian ahli materi 82, 14%, penilaian ahli media 83, 82%, dan penilaian ahli bahasa 85%. Pada tahap uji coba yang dilakukan mendapat persentase penilaian 87, 41% dari siswa dan 91, 66% dari respon yang diberikan oleh guru.

Kata kunci: media pembelajaran digital; permainan ular tangga; sekolah dasar; konsep keragaman; design and development.

Abstract. Technological developments that 21st-century more rapidly in the 21st century era require the education system to carry out educational transformations in developing science and technology. One of the important elements in the learning process is learning media, what can be done in an effort to introduce technology to elementary school students is to create learning media that is in line with the demands of the times, namely digital-based learning media that is adapted to the characteristics of students, so that learning is more meaning. The development of snakes and ladders games in digital form can be an option for developing innovative digital media and adding variety in the implementation of learning, one of which is social of al studies learning with the theme Cultural Diversity in Indonesia. The develgenial digital media uses the genially platform with the Design and Development (D&D) method. The results showed that the development of digital snakes and ladders game media on cultural diversity material in grade IV elementary school Indonesia was valid to use with a percentage of material expert assessment of 82.14%, media expert assessment of 83.82%, and 85% of linguist assessment. At the trial stage, the percentage of the assessment was 87.41% from the students and 91.66% from the response given by the teacher.

Keywords: digital learning media; Snakes and ladders game; primary school; the concept of diversity; design and development.

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi telah semakin pesat terjadi. Melakukan transformasi pendidikan merupakan sebuah pilihan yang amat tepat dalam mengembangkan ilmu dan teknologi pada era sekarang ini (Nurkholis, 2013). Perkembangan dan perubahan yang terjadi pada masyarakat menuntut pula perubahan sistem pendidikan yang kita laksanakan. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat ini, maka turut membawa perkembangan pula dalam pendidikan, khususnya dalam penggunaan TIK.

“Technology in education has the potential for improving teaching and learning. If the current technology is appropriately designed for instruction.” [teknologi dalam pendidikan berpotensi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran, jika teknologi yang dirancang sesuai dengan instruksi] (Baytak et al., 2011).

Pembelajaran IPS diberikan sejak bangku sekolah dasar dimaksudkan agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi pembelajaran IPS yang diberikan kepada siswa sekolah dasar adalah mengenai Keragaman Budaya di Indonesia, yang diberikan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Salah satu penyebab vital yang menjadi kerusakan bagi bangsa Indonesia karena adanya masalah perbedaan, baik unsur suku, budaya, agama, ras, dan antargolongan (Hilmi, 2017). Keragaman budaya di Indonesia menjadi penting untuk diperkenalkan kepada peserta didik agar peserta didik memiliki rasa cinta tanah air terhadap bangsa Indonesia, dapat membuat peserta didik menjadi lebih menghargai keragaman budaya yang terdapat di sekitarnya, sehingga akan timbul pula dalam diri peserta didik untuk saling menghormati terhadap perbedaan yang terdapat di sekitarnya. Memajukan kebudayaan Indonesia pun telah menjadi Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang merupakan amanat Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, hal ini didasarkan melihat derasnya arus globalisasi yang masuk ke Indonesia dapat melunturkan identitas dan ketahanan budaya. Maka diperlukanlah penguatan terhadap kondisi Sumber Daya Manusia dibidang kebudayaan yang mampu memiliki jati diri dan kepercayaan yang kokoh dalam menghadapi pengaruh dan dampak masuknya budaya-budaya eksternal ke Indonesia (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Hal tersebut yang mendasari peneliti menerapkan konten materi keragaman budaya di Indonesia pada media pembelajaran permainan ular tangga digital ini.

Unsur penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran. Melalui media pembelajaran, siswa akan diberi kemudahan dalam memahami materi pembelajaran (Komari & Sariyani, 2019). Namun meskipun demikian, saat ini penggunaan media pembelajaran khususnya saat pembelajaran IPS, pasalnya masih terdapat beberapa hambatan, seperti kesulitan-kesulitan dalam merancang media pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan materi pembelajaran, pengoperasian media pembelajaran, dan lain sebagainya (Putri & Citra, 2019). Berdasarkan tuntutan abad 21 menjelaskan bahwasanya pembelajaran yang bersifat inovatif memiliki unsur yang

berintegrasi dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (TPACK), kemampuan berpikir tingkat tinggi (*High Order Thinking Skills*), dan berorientasi pada peserta didik, serta melibatkan kolaborasi antara siswa dan guru (Miyarso, 2019 dalam Seles et al., 2020). Oleh karena itu, dibutuhkan kemampuan guru yang kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Antusiasme guru dan kreativitas guru sangat diperlukan untuk menunjang dan meningkatkan kinerja siswa di sekolah (Setyowati & Fimansyah, 2018). Usia anak sekolah dasar adalah usia dimana anak sangat suka untuk bermain.

Teori kognitif-developmental bahwa dengan bermain mampu mengaktifkan otak anak, menyeimbangkan fungsi belahan otak kanan dan kiri, membentuk struktur syaraf, serta dapat mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman anak (Jean Piaget dalam Christianti, 2007). Dengan demikian, jika kondisi otak anak aktif maka sangat baik untuk anak dalam menerima pelajaran.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang mendunia. Media ular tangga pintar memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran (Andrianto et al., 2021). Menggunakan permainan ular tangga yang berbasis digital memiliki kelebihan diantaranya yaitu manfaat dari materi yang dipelajari bisa dirasakan langsung oleh siswa, memberikan manfaat kegiatan literasi digital untuk menambah wawasan siswa, menambah keterampilan siswa dalam mengoperasikan alat digital dan merangsang siswa memahami kebermaknaan hidup (Putra et al., 2020). Pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dengan berbasis permainan ular tangga yang dijalankan secara efektif dalam proses belajar mengajar membantu peserta didik dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Anggraini et al., 2018).

Dalam perancangan media pembelajaran permainan ular tangga digital yang inovatif ini, peneliti menggunakan *platform genially* untuk mengembangkan *prototype* media pembelajaran ular tangga berbasis digital. Selain itu, media pembelajaran yang akan dihasilkan juga akan mengadopsi pembelajaran HOTS (*Higher Order Thinking and Skill*) sebagaimana tuntutan pembelajaran pada abad 21 ini, dengan proses pengenalan keragaman budaya kesenian di Indonesia yang akan memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk memahami konsep-konsep keragaman budaya kesenian yang ada. Permainan ular tangga yang akan diterapkan pada materi ini tidak hanya berupa bermain permainan ular tangga biasa, namun pada papan ular tangga yang akan dihasilkan oleh peneliti terselubung soal-soal yang berkaitan dengan materi keragaman budaya kesenian Indonesia. Selain itu keunikan juga terletak pada aturan bermainnya. Siswa tidak akan bermain secara individu, melainkan siswa akan bermain secara berkelompok dan akan dilengkapi dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dengan demikian peneliti melakukan sebuah pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)*. Tujuan dari metode penelitian D&D adalah untuk membuat atau mengembangkan produk dan alat dalam kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran dan menciptakan model baru atau meningkatkan model yang sudah ada sehingga dapat bermanfaat untuk pendidik maupun peserta didik. Tahap dari penelitian D&D adalah analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian D&D disebut juga sebagai cara dalam menciptakan prosedur, teknik, dan alat berdasarkan atas analisis metodis pada suatu kasus yang spesifik (Richey & Klein, 2014). Pada teknik pengumpulan data penelitian D&D, dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif (*mixed methods research*). Penelitian rancangan media pembelajaran yang digunakan adalah prosedur pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang mengacu pada formulasi yang dikembangkan oleh Branch. Rancangan penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan dan menciptakan sebuah produk media pembelajaran berupa permainan ular tangga digital yang berisikan materi keragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. Partisipan dalam pengujian media pembelajaran permainan ular tangga digital ini yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV dan peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 150 Gatot Subroto dan Sekolah Dasar Negeri Sukarasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap 1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini merupakan tahapan untuk menyelidiki terlebih dahulu berbagai hal sebelum masuk dalam pembuatan media pembelajaran, diantaranya:

- a. Analisis kebutuhan. Indikator dalam analisis kebutuhan ini berpusat dari pada kesulitan-kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana jalannya proses pembelajaran. Tahapan analisis ini dilakukan dengan proses wawancara kepada dua guru sekolah dasar dan peserta didik pada dua sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru, mengatakan bahwa kedua guru melaksanakan proses pembelajaran IPS dilakukan dengan cara berceramah, tanya jawab, dan memperlihatkan gambar-gambar keragaman budaya di Indonesia yang terdapat pada buku modul, terdapat pula guru yang melakukan evaluasi dengan menggunakan *quizziz*. Adapun hasil wawancara kepada peserta didik, dari jumlah kedua sekolah dasar 63 orang, 37 orang tidak menyukai pembelajaran IPS dengan alasan bahwa pembelajaran IPS sangat membosankan, sulit, dan tidak menarik. Penggunaan media pembelajaran digital pun masih belum digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran IPS khususnya dalam materi keragaman budaya di Indonesia.



Dengan demikian, baik guru maupun peserta didik sangat antusias dan mendukung adanya sebuah media pembelajaran permainan ular tangga digital.

- b. Analisis Karakteristik Peserta Didik. Pada tahap analisis ini dilakukan dengan wawancara langsung kepada guru kelas dan melalui studi literatur. Dari hasil wawancara kedua guru kelas dengan indikator seputar karakteristik peserta didik mengatakan bahwa karakteristik peserta didik pada umumnya mereka aktif bergerak, senang bermain, dan senang belajar dengan berkelompok. Menurut (Vygotsky dalam Septianti & Afiani, 2020) mengatakan bahwa agar pembelajaran bermakna, perlu dirancang dan dikembangkan dengan berpijak pada kondisi siswa sebagai subjek belajar. Pengalaman fisik, manipulasi lingkungan, dan interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya perdebatan dan diskusi dapat membantu dalam perkembangan anak, membantu memperjelas pemikiran sehingga pada akhirnya menjadikannya lebih logis (Piaget dalam Marinda, 2020)). Dengan demikian, materi, strategi, dan media pembelajaran yang diberikan kepada anak usia sekolah dasar harus dapat dihubungkan dengan kegiatan nyata sehari-hari. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak adalah dengan membawa siswa belajar sambil bermain. Melalui bermain peserta didik akan belajar dengan santai, sehingga akan membuat sel-sel otak peserta didik dapat berkembang yang pada akhirnya peserta didik dapat menyerap informasi dan memperoleh kesan mendalam terhadap materi pelajaran (Djo, 2021).
- c. Analisis Kurikulum. Pada dua sekolah dasar, terdapat perbedaan pelaksanaan kurikulum yang dilakukan. SDN Sukarasa masih dengan kurikulum 2013 dimana kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mendorong siswa untuk aktif pada pelaksanaan pembelajaran (*student center*). (Steppen N. dalam Hakim, 2017) mengatakan bahwa kurikulum 2013 menekankan pada *integrated curriculum*, model pendekatan ini memiliki 3 ciri utama, yakni; (1) belajar harus bermakna, (2) belajar menekankan pada *discovery learning*, yakni belajar dengan mendapatkan penemuan dan mencari tahu, (3) belajar *constructivism*, yakni belajar secara konstruktif berdasarkan teori *constructivism*. Kurikulum 2013 juga menekankan pada keterampilan peserta didik untuk dapat berpikir tingkat tinggi atau biasa kita kenal dengan istilah HOTS (*High Order Thinking Skills*). Sedangkan SDN 150 Gatot Subroto sudah menerapkan Kurikulum Merdeka pada peserta didik kelas IV. Kurikulum merdeka yang dikeluarkan oleh Nadiem Anwar Makarim selaku Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, memiliki 3 karakteristik dalam pembelajarannya, diantaranya: pembelajaran yang berbasis pada proyek pengembangan *soft skill* dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila, pembelajaran pada materi esensial dan struktur kurikulum yang lebih fleksibel, selain itu kurikulum merdeka juga ingin menjadi terobosan yang menjadi jurang penghalang diantara bidang-bidang keilmuan (Jojo & Sihotang, 2022).

- d. Analisis Materi Konten Keragaman Budaya di Indonesia IPS Kelas IV. Pada kurikulum 2013, materi mengenai keragaman budaya di Indonesia peneliti memfokuskan pada buku tema 1: Indahnya Kebersamaan dan sub tema 1: Keberagaman Budaya Bangsaku dengan Kompetensi Dasar Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Sedangkan pada kurikulum merdeka pembelajaran mengenai keragaman terdapat pada modul IPAS dalam pembelajaran ke-6: Indonesia Kaya Budaya”.

Tahap 2. Perancangan(Design)

Pada tahap perancangan peneliti melakukan observasi Garis Besar Program Media dan merancang produk yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Pada tahap ini peneliti memulai dengan membuat rancangan soal-soal yang akan terkandung dalam papan petak ular tangga dengan jumlah 20 soal dengan indikator materi keragaman kesenian Indonesia yang termuat mengenai keragaman alat musik tradisional, keragaman lagu daerah, dan keragaman tarian daerah. Kemudian membuat naskah aturan bermain, peneliti melanjutkan dengan menentukan komponen-komponen gambar yang akan tercantum pada permainan ular tangga digital tersebut, diantaranya seperti gambar papan permainan, animasi ular, animasi tangga, pion-pion dan animasi simbol soal yang menandakan bahwa pada petak tersebut terdapat soal yang harus dipecahkan.

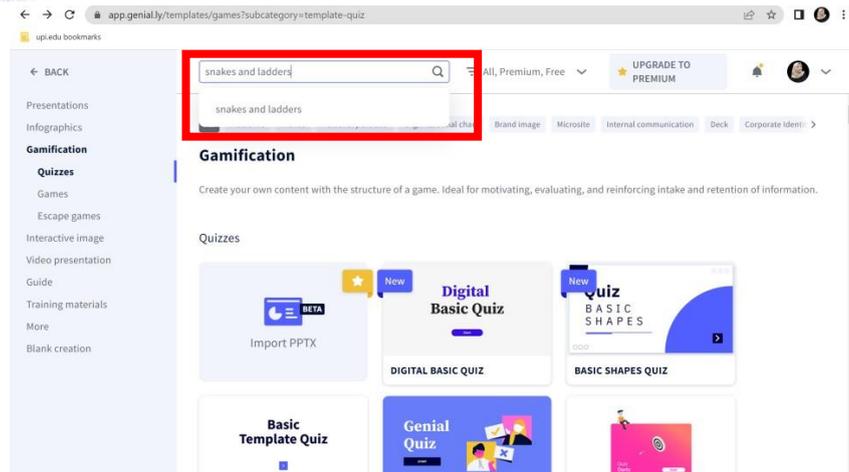
Link Video Aturan Bermain Permainan Ular Tangga Digital:

https://drive.google.com/file/d/1B9AaT3yzTTHrHcFKCxwuV9vFP5ABvnZ_/view?usp=sharing

Tahap 3. Pengembangan(Development)

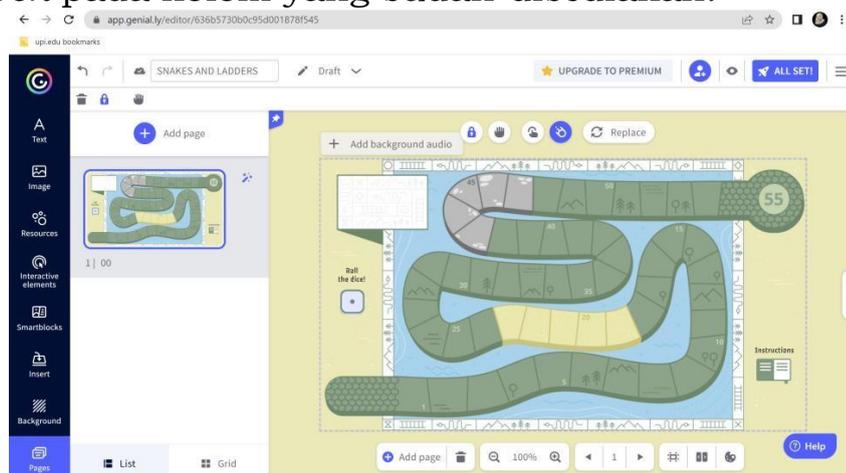
Pada tahap pengembangan ini dilakukan proses penciptaan *prototype* produk yang berarti media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya Indonesia. Pada proses pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan *platform* dari *genially*. Setelah produk berhasil dikembangkan langkah selanjutnya adalah dengan melakukan uji kelayakan media dengan cara validasi produk.

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah dengan menuju pada *website genially*. www.genially.com. Apabila kita sudah memiliki akun untuk masuk pada *platform genially*, maka akan bertemu tampilan awal pada *platform genially*,



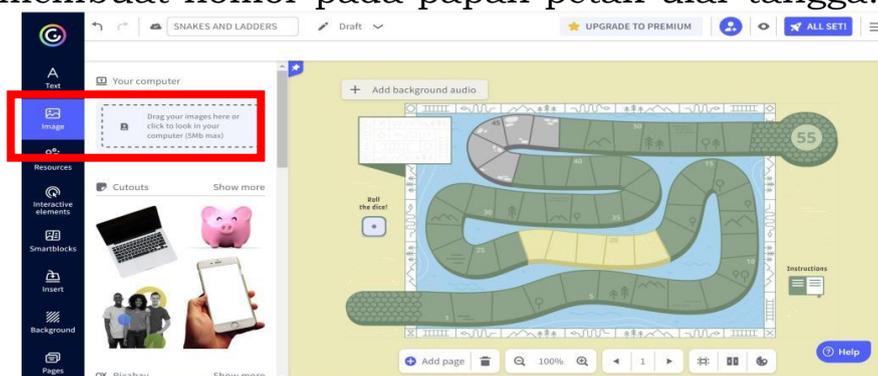
Gambar 1. Tampilan untuk mencari bentuk-bentuk game yang diinginkan

Langkah selanjutnya adalah menuju pada pilihan “gamification”, karena disini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbasis game. Selanjutnya adalah mencari game yang berbentuk ular tangga digital dengan cara *search* pada kolom yang sudah disediakan.

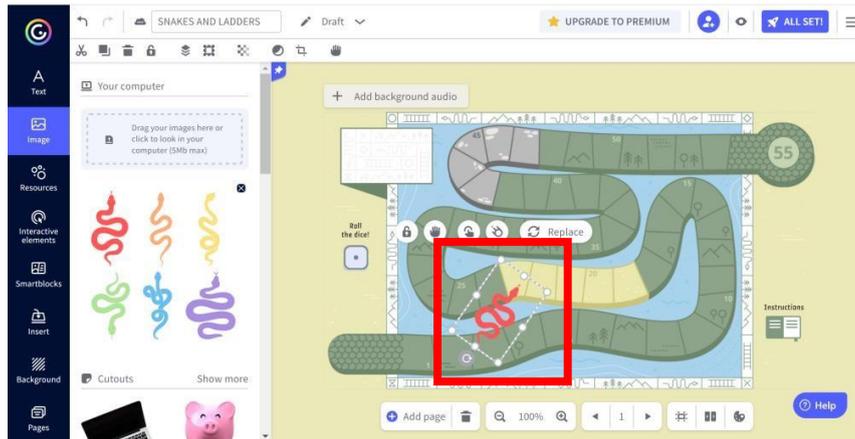


Gambar 2. Tampilan media ular tangga digital yang belum dikembangkan

Tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah dengan mengembangkan media permainan ular tangga digital tersebut agar dapat dimainkan dan dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran khususnya dalam materi keragaman budaya kesenian di Indonesia. Hal pertama yang kita lakukan adalah dengan menambahkan gambar ular, tangga, dan membuat nomor pada papan petak ular tangga.

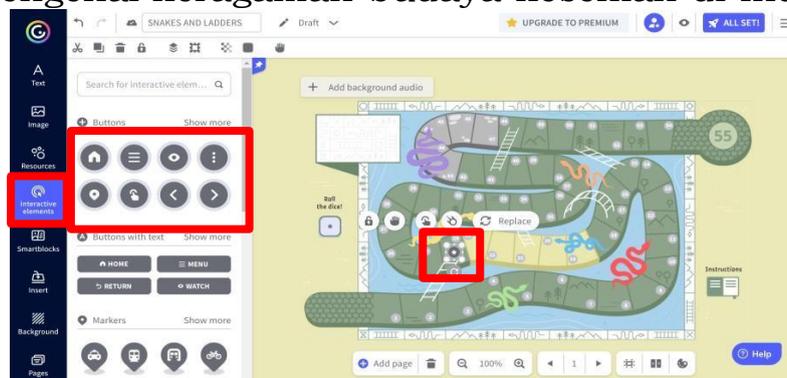


Gambar 3. Proses menambahkan gambar



Gambar 4. Proses menambahkan gambar

Klik ikon “*image*” kemudian pilih gambar yang akan digunakan, dapat menggunakan gambar yang sudah terdapat pada *platform genially*, atau dapat juga menggunakan gambar yang kita cari sendiri. Disini peneliti menggunakan gambar sendiri yang diambil dari aplikasi *canva*. Gambar ular dapat kita letakkan sesuai keinginan kita dan dengan jumlah sesuai yang diinginkan pula. Hal yang sama kita lakukan dalam upaya menambahkan tangga dan memberi nomor pada papan petak ular tangga. Langkah selanjutnya adalah memberikan animasi gambar lingkaran berbintang yang menjadi tanda bahwa pada petak tersebut terdapat soal mengenai keragaman budaya kesenian di Indonesia.

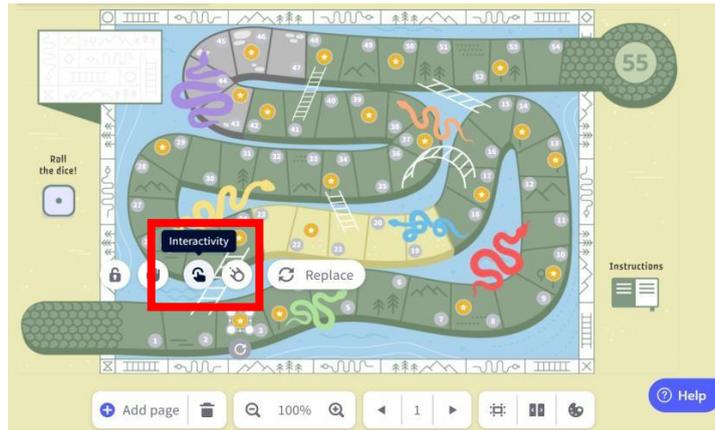


Gambar 5. Proses memberikan tanda lingkaran berbintang untuk petak yang terdapat butir soal didalamnya

Pada langkah ini yang dilakukan adalah dengan klik ikon “*interactive elements*”, kemudian pilih gambar atau animasi yang diinginkan pada kolom “*buttons*”, selanjutnya adalah meletakkan gambar pada petak-petak yang diinginkan.

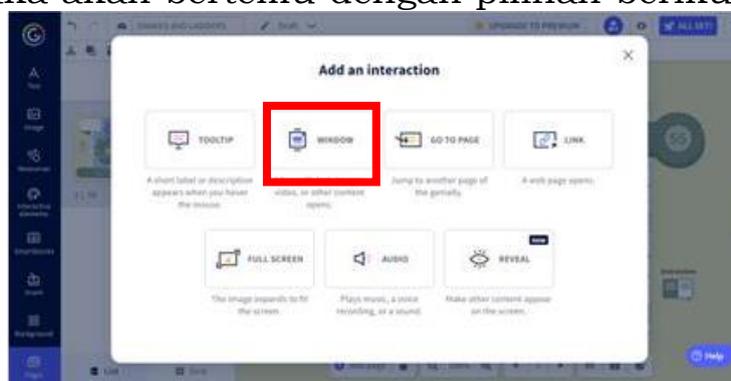
Kemudian, apabila penanda yang digunakan ingin terlihat lebih menarik lagi, maka bisa mengubah warna sesuai dengan yang kita inginkan, dengan cara klik pilihan “*color*” kemudian pilih warna yang diinginkan.

Setelah papan petak ular tangga digital disertai item-item pendukung, langkah selanjutnya adalah menambahkan soal-soal pada petak yang bercirikan symbol lingkaran berbintang. Dengan menekan item yang menjadi penanda adanya soal, kemudian tekan gambar bertuliskan “*interactivity*”.



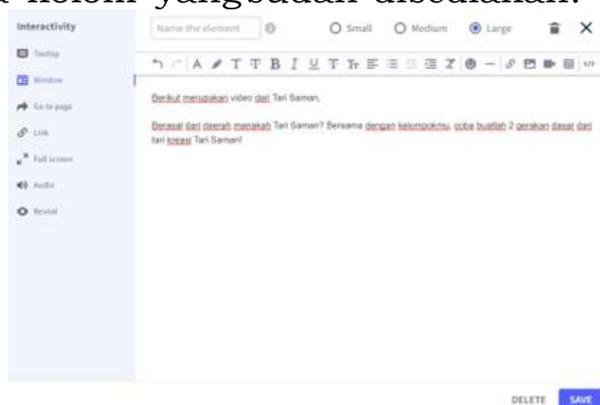
Gambar 6. Langkah menambahkan soal pada papan petak ular tangga digital

Setelah diklik maka akan bertemu dengan pilihan berikut



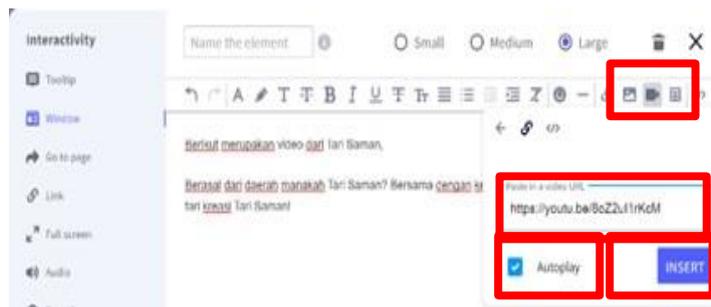
Gambar 7. Tampilan awal dalam langkah menambahkan soal pada papan petak ular tangga digital

Maka pilih yang bertuliskan “*window*” karena soal yang akan saya cantumkan disini akan disertai dengan tulisan pertanyaan, gambar, maupun link video. Langkah selanjutnya adalah menuliskan soal yang akan diberikan pada kolom yang sudah disediakan.



Gambar 8. Langkah menuliskan soal pada papan petak ular tangga digital

Selanjutnya jika ingin menambahkan link video maka tekan gambar berikut.



Gambar 9. Langkah menambahkan video dalam soal

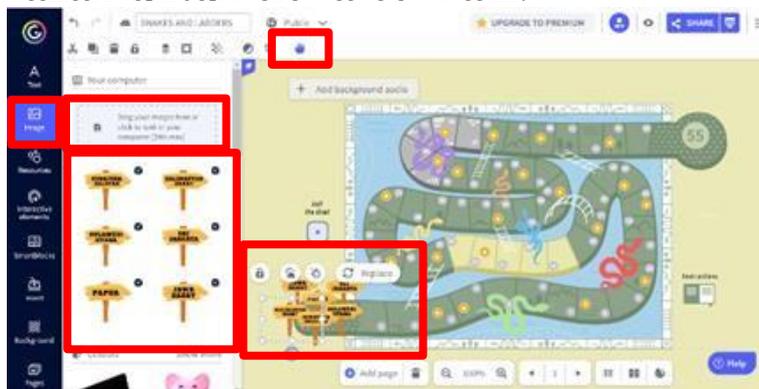
Pilih ikon bergambar “video”, kemudian tempelkan link yang akan digunakan jangan lupa untuk menceklis tulisan “*autoplay*” hal ini dilakukan agar pada saat soal ditampilkan video akan berputar secara otomatis, dan yang terakhir tekan kolom bertuliskan “*insert*”.

Kita dapat merubah *font*, serta ukuran *font* sesuai dengan apa yang kita inginkan. Akan lebih baik jika kita menggunakan *font* yang jelas dan ukuran yang lumayan besar, dan juga kita dapat menggunakan fitur *bold*

agar peserta didik dapat membaca dengan mudah. Setelah soal dan item pendukung selesai dimasukkan, klik item “*save*” untuk menyimpan soal.

Lakukan hal yang sama dalam upaya menambahkan soal-soal pada petak ular tangga digital yang memiliki tanda lingkaran berbintang.

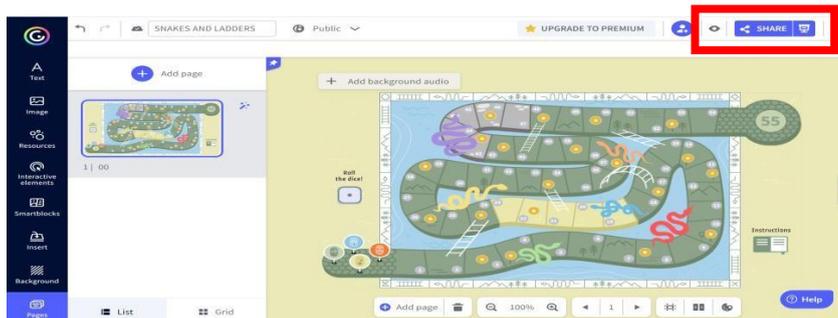
Langkah selanjutnya adalah dengan menambahkan pion-pion yang nanti akan digunakan untuk siswa bermain.



Gambar 10. Langkah menambahkan pion-pion permainan

Saat menambahkan pion, dapat kita lakukan dengan menuju pada item bertuliskan “*image*” kemudian kita dapat memilih, *search*, dan dapat juga dengan menambahkan gambar dari luar *platform genially* untuk pion yang kita inginkan. Selanjutnya jangan lupa untuk mengaktifkan fitur bergambar tangan hingga berubah warna menjadi biru agar nantinya pion dapat digerakkan oleh peserta didik.

Langkah terakhir yang kita lakukan adalah dengan menyimpan media yang sudah jadi dan membagikan ataupun menyimpan link media pembelajaran permainan digital ini. Berikut cara yang dapat dilakukan.



Gambar 11. Langkah menyimpan media ular tangga digital yang sudah dikembangkan

Langkah yang dilakukan adalah dengan menekan ikon bertuliskan “share”, kemudian kita akan ditunjukkan dengan tampilan seperti berikut.



Gambar 12. Langkah mendapatkan link permainan ular tangga digital yang sudah dikembangkan

Untuk mendapatkan link permainan ular tangga digital klik ikon bertuliskan “copy” dan kita pun akan mendapatkan link media pembelajaran permainan ular tangga digital. Selain kita mendapatkan link media pembelajaran ini, kita juga dapat membagikan media pembelajaran permainan ular tangga ini ke *email*, sosial media, ataupun *google classroom*. Sehingga hal ini pula yang menjadikan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga digital ini dapat digunakan baik dalam pembelajaran yang dilakukan secara luring atau *offline* maupun pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *online*.

Setelah *prototype* media pembelajaran permainan ular tangga digital selesai, selanjutnya adalah proses validasi oleh para ahli, diantaranya ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validator ahli media oleh M. Ridwan Sutisna, S.Pd., M.Pd., ahli materi dilakukan oleh Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., dan ahli bahasa oleh Fully Rakhmayanti, M.Pd.

Berdasarkan hasil penilaian oleh para validator. Media pembelajaran permainan ular tangga digital ini mendapat persentase “83, 82”% dari ahli media dengan indikator meliputi aspek desain, kebergunaan, dan keterbacaan, 82, 14% dari ahli materi dengan indikator meliputi aspek kesesuaian materi IPS terkait keragaman budaya kesenian di Indonesia, dan 85% dari ahli bahasa dengan indikator yan termuat meliputi kesesuaian tata bahasa yang digunakan. Dengan demikian, berdasarkan perolehan tersebut, media pembelajaran permainan ular tangga digital dinyatakan “Sangat Layak” untuk diimplementasikan.

Link Media Pembelajaran:

<https://view.genially/636b5730b0c95d001878f545/interactive-content-ular-tangga-digital-ips>.

Tahap 4. Implementasi(Implementation)

Pada tahap implementasi, media pembelajaran permainan ular tangga digital diuji cobakan pada guru dan peserta didik. Uji coba dilakukan dengan siswa bermain secara berkelompok dengan menggunakan LKPD yang sudah peneliti siapkan. Dalam pelaksanaan uji coba, mengikuti urutan-urutan kegiatan yang sudah tertera pada RPP yang peneliti siapkan. Pembelajaran dimulai dengan membaca do'a Bersama kemudian dilanjutkan dengan peneliti menyebutkan maksud dan tujuan kegiatan pembelajaran hari ini.

Berdasarkan dari rata-rata perolehan skor yang diterima dari hasil angket respon guru yakni 91, 66% hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapat penilaian "Sangat Layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan indikator yang termuat meliputi aspek isi materi, media, dan karakteristik peserta didik. Dalam upaya melihat respon guru pun dilakukan dengan melakukan wawancara, guru memberikan tanggapan bahwa media pembelajaran ini sangat kreatif, inovatif, menambah pemahaman kepada peserta didik terkait keragaman budaya kesenian yang berada di Indonesia, dan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam digitalisasi, media membuat siswa semangat untuk belajar, mudah digunakan, dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

Adapun perolehan rata-rata skor yang didapat dari angket respon peserta didik mendapatkan persentase 87, 41% dan masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dengan indikator aspek penilaian memuat isi materi, media, dan karakteristik peserta didik. Peserta didik pun memberikan tanggapan positif bahwa mereka sangat senang bermain ular tangga digital, senang dapat bermain laptop, dan mereka ingin mencobanya kembali.

Tahap 5. Evaluasi(Evaluation)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan kajian ulang atau penelaahan kembali pada seluruh tahapan yang telah dilaksanakan. Dari tahapan analisis, peneliti melihat sejauh mana kebutuhan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran keragaman budaya di sekolah dasar, ternyata berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada guru dan peserta didik, masih sangat jarang penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan permainan di sekolah dasar. Kemudian peneliti juga menganalisis terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan melihat kondisi lapangan dimana siswa masih belum seluruhnya mengenal mengenai keragaman budaya kesenian di Indonesia dan asal keragaman budaya tersebut.

Dalam tahap pengembangan produk, peneliti melakukan langkah awal dengan memilah dan memilih bahan atau desain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media yang dikembangkan pula harus didasarkan atas kemudahan penggunaannya dan kebermanfaatannya, maka dari itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga digital karena pada dasarnya

permainan ular tangga merupakan permainan sederhana yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang umumnya senang bermain. Media permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dapat dimainkan secara bersama dengan cara positif (Zuhriyah, 2020).

Setelah menjadi *prototipe* produk, peneliti melanjutkan dengan melakukan validasi atau penilaian kepada dosen pakar media untuk menyetujui kelayakan media, dosen ahli materi IPS, dan dosen ahli bahasa. Uji coba yang dilakukan pada dua sekolah dengan karakteristik masing-masing sekolah yang berbeda mendapatkan respon yang sangat baik, dari pengguna yaitu siswa maupun guru. Media pembelajaran memiliki kelebihan praktis dan mudah untuk digunakan, membuat siswa menjadi lebih semangat, senang, dan aktif dalam belajar, menambah wawasan siswa terkait keragaman budaya kesenian yang berada di Indonesia, serta meningkatkan kemampuan digitalisasi pada peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keragaman budaya di Indonesia mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar dapat dijadikan referensi bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang inovatif, membuat siswa aktif, dan meningkatkan kemampuan digitalisasi pada siswa. Media ular tangga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya senang belajar dengan menggunakan media permainan (Permana & Imron, 2016). Dengan demikian, maka media pembelajaran permainan ular tangga digital mengenai materi keragaman budaya di Indonesia sangat layak digunakan untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media ini juga dapat menambah pengetahuan peserta didik mengenai keragaman budaya di Indonesia dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi.

Referensi

- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50–53.
- Anggraini, D., Relmasira, S., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (Stad) Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas 2 Sd. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(1), 324–333.
- Baytak, A., Tarman, B., & Ayas, C. (2011). Experiencing Technology Integration in Education: Children's Perceptions. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 3(2), 139–151.

- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3–4.
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V: (Studi Pada SDK Kekawii Kabupaten Ende). *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 32–38.
- Hakim, L. (2017). Analisis Perbedaan Antara Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 17(2), 280–292. <https://doi.org/10.22373/jid.v17i2.1644>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Rencana Strategis Direktorat Pendidikan tinggi 2020-2024*. Dikti.Kemdikbud.Go.Id. <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2021/08/Renstra-Dikti-2020-2024-rev-3.1.pdf>
- Komari, N., & Sariyani, N. (2019). Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1).
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24–44.
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *Efektor*, 3(2), 58–61.
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & Ladamay, I. (2020). Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 4(1), 511–513.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49–55.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Seles, R., Halidjah, S., & Kresnadi, H. (2020). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Secara Daring Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(3).

Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.

Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14–17. Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32.