

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA
PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 08 SIMPANG PEMATANG**

Alhima Wardatu Unsa¹, Wayan Satria Jaya², Putut Wisnu Kurniawan³
¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: alhimaalma10@gmail.com¹, wayan.satria@stkipgribl.ac.id², pututbukan@gmail.com³

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah 1) media pembelajaran yang dipakai hanya berpatokan pada buku paket dan LKS saja, 2) proses pembelajaran masih berpusat pada guru, 3) rendahnya minat belajar siswa, 4) tidak adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan untuk mengajarkan materi IPS dan 5) contoh-contoh materi keragaman budaya hanya menggunakan gambar yang tersedia dalam buku paket saja. Adapun media yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu media permainan ular tangga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran permainan ular tangga pada materi keragaman budaya. Jenis penelitian ini yakni pendekatan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada model ADDIE memberikan peluang yang banyak untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat pada uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 3,6 (sangat valid), sementara uji validasi media memperoleh rata-rata skor sebesar 3,6 (sangat valid). Pada uji kepraktisan diperoleh dari hasil respon guru dan siswa memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Dari hasil respon guru dan siswa diperoleh hasil sebagai berikut 1) respon guru memperoleh rata-rata skor sebesar 3,6 (sangat praktis) dan 2) respon siswa memperoleh rata-rata skor sebesar 3,9 (sangat praktis). Selanjutnya uji keefektifan diperoleh dari hasil tes yang dilakukan dan memperoleh hasil yang sangat efektif. Dari hasil tes yang dilakukan diperoleh hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan ketuntasan belajar siswa diperoleh sebesar 87,10%. Persentase tersebut dapat dikategorikan pada kriteria sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga memiliki kelayakan, kepraktisan dan keefektifan yang sangat tinggi dalam pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya.

Kata Kunci: Pengembangan Media Permainan Ular Tangga, Keragaman Budaya

Abstract: The problems in this research are 1) the learning media used is only based on textbooks and worksheets, 2) the learning process is still teacher-centered, 3) low student interest in learning, 4) there is no learning media in the form of games to teach social studies material and 5) examples of cultural diversity material only use images available in the textbook. The media that can be developed to overcome this problem is the snake and ladder game media. The aim of this research is to determine the level of feasibility, practicality and effectiveness of the snakes and ladders game learning media on cultural diversity material. This type of research is a research and development approach or Research and Development (R&D) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The ADDIE model provides many opportunities to evaluate development activities at each stage. The results of the research show that the development of learning media for the snakes and ladders game has a very high level of feasibility. This can be seen in the material expert validation test which obtained an average score of 3.6 (very valid), while the media validation test obtained an average score of 3.6 (very valid). In the practicality test, it was obtained from the results of teacher and student responses that they had a very high level of practicality. From the results of teacher and student responses, the following results were obtained: 1) teacher responses obtained an average score of 3.6 (very practical) and 2) student responses obtained an average score of 3.9 (very practical). Furthermore, the

effectiveness test was obtained from the results of the tests carried out and obtained very effective results. From the results of the tests carried out, the results of social studies learning for class IV students were obtained with the students' learning completeness being 87.10%. This percentage can be categorized as very effective criteria. So it can be concluded that the development of learning media for the snakes and ladders game has very high feasibility, practicality and effectiveness in social studies learning on cultural diversity material.

Keyword: *Development of Snakes and Ladders Game Media, Cultural Diversity*

PENDAHULUAN

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. Pembelajaran menjadi sebuah sistem karena di dalamnya memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam rangka mencapai tujuan yang ditentukan. Komponen tersebut terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling berkaitan dan merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Guru harus menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran yang inovatif dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menyampaikan materi dengan lebih varian. Media pembelajaran sejatinya merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis di kelas IV SD Negeri 08 Simpang Pematang dalam kegiatan pembelajaran guru dalam menjelaskan materi masih memakai media pembelajaran yang hanya berpatokan pada buku paket saja untuk menunjang

pembelajaran. Belum diberikannya varian media pembelajaran membuat siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Guru hanya menyajikan dalam konsep utuhnya saja melalui pemberian materi lewat buku paket semata tanpa memberikan media pembelajaran yang mengacu pada kepada karakteristik siswa yang senang bermain. Hal ini sangat disayangkan karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan sarana fisik yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa dan merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disajikan.

Kesulitan siswa dalam menerima materi tidak lepas dari rendahnya minat belajar yang dimiliki. Siswa yang memiliki minat rendah terhadap pembelajaran akan kurang dalam memahami materi dengan baik. Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, kebanyakan siswa hanya belajar ketika mendekati ulangan atau ujian. Cara belajar seperti ini membuat siswa memaksa otak untuk memahami materi yang cukup banyak hanya dalam waktu yang singkat, tentunya hal ini tidak efektif bagi peningkatan pemahaman siswa.

Disisi lain pemberian materi IPS yang disampaikan di kelas hanya menggunakan media yang tersedia di kelas sehingga pembelajaran hanya terpusat pada guru, sedangkan siswa sebagai pendengar saja. Tidak adanya media pembelajaran dalam bentuk permainan yang tersedia untuk mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa, termasuk materi keragaman budaya yang dirasa perlu disajikan dalam bentuk

permainan agar membawa kebebasan belajar dalam diri siswa untuk semangat mengikuti pembelajaran. Materi keragaman budaya yang ada di Indonesia khususnya di kelas IV sekolah dasar ini diajarkan oleh guru umumnya hanya menggunakan gambar-gambar yang ada dibuku paket semata. Dalam buku paket yang digunakan siswa, hanya menyertakan beberapa gambar keragaman dan yang lainnya dalam bentuk tulisan. Terlebih lagi materi keragaman yang ada dalam buku paket tersebut masih bersifat nasional, kurang adanya unsur budaya lokal yang sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa.

Adapun media yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu media permainan ular tangga. Konsep pengembangan media ular tangga ini mengacu kepada karakteristik siswa yang senang bermain. Media permainan ular tangga ini sudah didesain sedemikian rupa dengan tampilan yang lebih berwarna serta gambar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar. Media permainan ular tangga tersebut memasukkan unsur keragaman budaya yang ada di Indonesia, agar siswa bisa lebih mengenal keragaman budaya yang ada di Indonesia agar suasana yang menyenangkan, dan bisa membedakannya dengan yang ada di daerah lain.

Menurut Arsyad (2014: 3) kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely 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. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pendapat yang sama disampaikan Kristanto (2016: 1) media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata “media” dan “pembelajaran”. Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.

Menurut Mardiah (2021: 418) media ular tangga adalah sebuah media bermain anak karena ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang masih eksis dimainkan oleh anak-anak. Media ular tangga ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa hingga sampai dapat dibawa ke lingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran tingkat sekolah dasar, seperti yang dilaksanakan saat ini di sekolah dasar.

Sementara Imaliyah (2018: 49) media permainan 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. Permainan ini dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan semua jenjang kelas, karena siswa hanya menjawab berbagai pertanyaan melalui permainan tersebut. Sementara Syahril (2019:249) permainan ular tangga ialah ragam permainan turnamen manakala mengarahkan pada keterampilan kerjasama maka dapat merekayasa pengamalan sosial dan moral anak. Pada permainan ular

tangga ini, beberapa persegi yang menyusun papan tersebut terdapat beberapa gambar tangga dan ular.

Menurut Siska (2021:10) IPS merupakan hasil rekayasa “*inter cross*” dan “*trans disipliner*” antara disiplin ilmu pendidikan dengan disiplin ilmu sosial murni untuk tujuan pendidikan. Ilmu yang dikembangkan dalam pendidikan IPS merupakan hasil seleksi, adaptasi dan modifikasi dari hubungan inter disipliner antara disiplin ilmu pendidikan dan disiplin ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, politik, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab dan warga dunia yang cinta damai.

Sementara Japar & Siska (2019:11) IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya. Pendidikan IPS dijadikan nama sebagai pemisah antara Pendidikan IPS dengan Pendidikan IPA. Istilah pendidikan IPS sering dalam bahasa Inggris *social studies* dan berbeda dengan istilah yang digunakan di negara-negara lain seperti Inggris dan Amerika Serikat. Studi sosial di Australia secara eksplisit, ‘*environment*’. Istilah ini menunjuk pada sistem lingkungan, baik alam maupun manusia dan bagaimana sistem itu berinteraksi dalam kehidupan masyarakat yang beragam).

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dan juga langkah-langkah dalam penelitian pengembangan *research and development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE meliputi: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE termasuk model desain pembelajaran yang sistematis dan mudah yang sering digunakan oleh para peneliti. Pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis sebagai aspek prosedural pendekatan sistem telah diwujudkan dalam banyak praktik metodologi untuk desain dan pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga. Pada model ADDIE terdapat lima langkah atau tahapan yang meliputi tahap I Analisis (*Analyze*), tahap II perancangan (*design*), tahap III pengembangan (*development*), tahap IV implementasi (*implementation*), dan tahap V Evaluasi (*evaluation*). Pada model ADDIE memberikan peluang yang banyak untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap. Hal ini mengakibatkan berdampak positif terhadap kualitas pengembangan suatu produk dan dapat meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan suatu produk.

Teknik pengumpulan data yang dilakukannya pada penelitian yaitu:

a) Angket

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan sebuah data yang dipergunakan yakni angket. Angket yakni salah satu teknik yang dipakai guna mengumpulkan data yang dilakukannya melalui cara memberikannya beberapa pertanyaan ataupun pernyataan pada responden guna dijawab. Secara umum, angket diartikan sebagai kumpulan pertanyaan tertulis yang dapat difungsikan guna memperoleh informasi yang berasal dari responden yang berhubungan dengan dirinya atau sesuai dengan

pengetahuan yang dimilikinya. Pada penelitian ini, angket yang dipergunakan merupakan angket jenis tertutup, dimana jawaban untuk responden sudah disediakan oleh peneliti maka responden tinggal memilihnya jawaban yang sesuai.

b) Observasi

Observasi ialah sebuah proses yang cukup kompleks yang meliputi berbagai proses pengamatan yang dilakukannya dengan langsung ataupun tidak langsung. Observasi dilakukannya pada penelitian ini dengan tujuan untuk melakukan pengamatan pada kegiatan pembelajaran IPS.

c) Tes

Tes yaitu kumpulan pertanyaan yang diberikan kepada responden guna mengukurnya kemampuan seseorang. Metode tes dalam sebuah penelitian tersebut digunakan untuk mengukur kemampuan belajar yang diperoleh siswa diantara menggunakan media pembelajaran serta tidak menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran IPS. Tes tersebut dikerjakan oleh siswa secara individu guna mengukur kemampuan kognitifnya pada pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya setelah diberikannya media pembelajaran. Tes yang diberikannya siswa berbentuk soal dari pilihan ganda dengan jumlah 20 soal.

Teknik Analisis Data

a) Analisis Data Uji Kelayakan

Kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga dinilai oleh beberapa orang validator ahli. Menurut Muafiah (2019: 58-59) kegiatan yang dilakukan dalam proses analisis data validasi ahli adalah sebagai berikut:

- (1) Melakukan rekapitulasi hasil penilaian ahli ke dalam tabel yang meliputi: aspek (Ai) dan nilai total (Vij) untuk masing-masing validator.

- (2) Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dari semua validator untuk setiap kriteria dengan rumus:

$$K_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ij}}{n}$$

Keterangan:

- K_i = rata-rata kriteria ke-i
 V_{ij} = skor hasil penilaian terhadap kriteria ke-
 n = banyaknya penilai

- (3) Mencari nilai rata-rata tiap aspek dengan rumus:

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^n K_{ij}}{n}$$

Keterangan:

- A_i = rata-rata aspek ke-i
 K_{ij} = skor hasil penilaian terhadap aspek ke-i kriteria ke-j
 n = banyaknya kriteria dalam aspek ke-i

- (4) Mencari rata-rata total (\bar{x}) dengan rumus:

$$(\bar{x}) = \frac{\sum_{j=1}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

- (\bar{x}) = rata-rata total
 A_i = rata-rata aspek ke-i
 n = banyak aspek

b) Analisis Data Uji Kepraktisan

Analisis kepraktisan untuk menilai media pembelajaran maka digunakan respon guru dan siswa. Menurut Muafiah (2019: 60-61) kegiatan yang dilakukan untuk menganalisis data respon guru dan siswa adalah:

- (1) Melakukan rekapitulasi hasil penelitian ahli ke dalam tabel yang meliputi aspek (Ai) dan nilai total (Vij) untuk masing-masing validator.

- (2) Mencari rerata total (Xi) dengan rumus:

$$X_i = \frac{\sum_{j=0}^n A_i}{n}$$

Keterangan:

- A_i = Rerata aspek
 n = banyaknya aspek

c) Analisis Data Uji Keefektifan

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 08 SIMPANG PEMATANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Tes hasil belajar siswa diperlukan untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Data digunakan untuk mengetahui keefektifan soal tes sesudah menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran IPS. Menurut Muafiah (2019: 60) adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{banyak siswa yang tuntas}}{\text{banyaknya siswa dalam satu kelas}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Kelayakan Produk

a) Ahli materi

Validasi ahli materi melakukan analisis isi materi berdasarkan beberapa aspek antara lain kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, kemutakhiran materi, dan kesesuaian dengan perkembangan siswa untuk mengetahui layak atau tidaknya substansi pada produk tersebut. Validasi ini dilakukan oleh Dr. Yulia Siska, M.Pd karena memiliki kompetensi sesuai dengan materi keragaman budaya. Validator memberikan penilaian terhadap kualitas materi pada media ular tangga, buku petunjuk permainan, kualitas dan keterkaitan pertanyaan dan jawaban pada kartu materi dan kartu soal. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	
		Tahap 1	Tahap 2
Kesesuaian Materi dengan Tujuan Pembelajaran	1. Penyajian materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	2	4
	2. Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran	3	4
	3. Kelengkapan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3	3
Rata-Rata		2,7	3,7

Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	
		Tahap 1	Tahap 2
Keakuratan Materi	2. Materi yang disajikan sesuai dengan pembelajaran keragaman budaya	3	4
	3. Materi pada media relevan dengan materi yang harus dipelajari	2	3
Rata-Rata		2,5	3,5
Kemutakhiran Materi	4. Media ular tangga mendorong siswa untuk mencari informasi lebih jauh	2	3
	5. Keruntutan materi pembelajaran sesuai dengan alur pikir siswa	2	3
Rata-Rata		2	3
Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	6. Materi yang terdapat pada media ular tangga sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	2	4
	7. Dengan menggunakan media ular tangga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan	3	4
	8. Adanya interaksi langsung media dengan siswa	3	4
Rata-Rata		2,7	4
Rata-Rata Total		2,5	3,6
Keterangan		Cukup Valid	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.2 tentang hasil penilaian ahli materi di atas, pada tahap 1 dari semua butir penilaian aspek materi yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 2,5 dengan kriteria “cukup valid” dan perlu melakukan revisi. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali sehingga pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 3,6 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

b) Ahli media

Validasi ahli media melakukan analisis media berdasarkan beberapa aspek antara lain penggunaan media, desain

produk dan media dalam pembelajaran untuk mengetahui layak atau tidaknya penggunaan pada produk tersebut. Validasi ini dilakukan oleh Ridho Agung Juwantara, S.Pd., M.Pd karena memiliki kompetensi sesuai dengan media yang terdapat pada materi keragaman budaya. Validator memberikan penilaian terhadap kualitas media pada media ular tangga, buku petunjuk permainan dan kualitas bahan yang digunakan pada media pembelajaran. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Indikator	Penilaian Validator	
		Tahap 1	Tahap 2
Penggunaan Media	1. Kemudahan dalam menggunakan media	3	4
	2. Kejelasan petunjuk penggunaan media	2	4
	3. Bahasa yang digunakan	2	3
Rata-Rata		2,3	3,7
Desain Produk	4. Penggunaan warna	2	4
	5. Kualitas gambar	2	4
	6. Font pada media mudah terbaca	3	3
	7. Ukuran media	2	3
	8. Tampilan media	3	4
Rata-Rata		2,5	3,7
Media dalam Pembelajaran	10. Kesesuaian media dengan sumber belajar	2	3
	11. Kemampuan media dalam menarik perhatian siswa	3	4
Rata-Rata		2,5	3,5
Rata-Rata Total		2,4	3,6
Keterangan		Cukup Valid	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.3 tentang hasil penilaian ahli media di atas, pada tahap 1 dari semua butir penilaian aspek media yang dianalisis diperoleh rata-rata skor sebesar 2,4 dengan kriteria “cukup valid” dan perlu melakukan revisi. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli media dilakukan perbaikan dan dikonsultasikan kembali sehingga pada tahap 2 diperoleh rata-rata skor sebesar 3,6 dalam kategori “sangat valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

2. Uji kepraktisan Produk

a) Kepraktisan Media Berdasarkan Respon Guru

Guru memberikan penilaian terhadap kepraktisan dalam penggunaan media ular tangga ini setelah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran IPS. Berikut hasil yang respon guru yang diperoleh:

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Respon Guru

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor Penilaian
Aspek Kualitas	1. Kualitas media sudah memenuhi kriteria media pembelajaran	3
	2. Ketepatan media untuk digunakan sebagai media pembelajaran	3
	3. Desain yang dibuat dapat menarik perhatian siswa	4
	4. Ketepatan penggunaan bahan dasar	4
	5. Media dapat melatih kemandirian siswa	4
Rata-Rata		3,6
Aspek Teknis	6. Media mudah digunakan	4
	7. Desain media baik (teks, warna, dan gambar)	3
	8. Kemudahan memahami petunjuk penggunaan	4
	9. Penyajian media permainan ular tangga mendukung siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran	4
Rata-Rata		3,8
Aspek Isi	10. Kesesuaian soal pada ular tangga dengan tujuan pembelajaran.	3
	11. Penyampaian soal yang urut	3
	12. Kesesuaian tingkat kesulitan dengan perkembangan kognitif siswa SD kelas IV	4
Rata-Rata		3,3
Aspek Bahasa	13. Kalimat jelas serta dapat dipahami	4
	14. Ketepatan penggunaan istilah	4
	15. Menggunakan bahasa yang komunikatif	4
	16. Keakuratan materi	3
Rata-Rata		3,8
Rata-Rata Total		3,6
Keterangan		Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.4 atas respon guru dalam memberikan penilaian kepraktisan pada media ular tangga di atas diketahui terdapat 4 aspek yang dinilai dengan memperoleh skor rata-rata total yakni 3,6 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan”. Ini artinya guru kelas IV

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 08 SIMPANG PEMATANG TAHUN PELAJARAN 2023/2024

menyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dianggap sebagai media pembelajaran yang sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 08 Simpang Pematang.

b) Kepraktisan Media Berdasarkan Respon Siswa

Siswa memberikan penilaian terhadap kepraktisan dalam penggunaan media ular tangga ini setelah digunakan dalam pembelajaran IPS. Berikut hasil yang respon siswa yang diperoleh:

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Indikator					Σ
		SS	ST	TS	STS	
1	Media yang dikembangkan mudah digunakan	27	4	-	-	3,9
2	Media permainan ular tangga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja	25	4	2	-	3,7
3	Media permainan ular tangga dapat membuat siswa untuk belajar mandiri	28	3	-	-	3,9
4	Media permainan ular tangga mempermudah untuk memahami materi tentang keragaman budaya	28	3	-	-	3,9
5	Tampilan media permainan ular tangga memiliki komposisi gambar dan warna yang serasi	29	2	-	-	3,9
6	Media permainan ular tangga menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami	27	2	2	-	3,8
7	Media permainan ular tangga yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan dapat mengasah daya ingat	29	2	-	-	3,9
8	Media permainan ular tangga membuat peserta didik menjadi aktif	28	1	2	-	3,8
9	Soal mengenai keragaman budaya yang disajikan	29	2	-	-	3,9

No	Indikator					Σ
		SS	ST	TS	STS	
	dalam media permainan ular tangga mudah dipahami					
10	Tampilan media permainan ular tangga yang dibuat menarik	28	-	3	-	3,8
Total						38,5
Rata-Rata Total						3,9
Kriteria						Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.5 atas respon siswa dalam memberikan penilaian kepraktisan pada media ular tangga di atas diketahui terdapat 10 indikator yang dinilai dengan memperoleh skor rata-rata total yakni 3,9 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan”. Ini artinya siswa kelas IV menyatakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga dianggap sebagai media pembelajaran yang sangat praktis digunakan dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 08 Simpang Pematang.

3. Uji Keefektifan

Data keefektifan siswa diperoleh dari evaluasi keefektifan pembelajaran yang diambil dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang sudah di ajarkan, siswa dapat dikatakan menguasai materi jika hasil belajar siswa mencapai pas ataupun lebih dari KKM. Instrumen yang digunakan berupa butir-butir tes. Jenis tes yang diberikan merupakan tes tertulis dengan tipe soal pilihan ganda sebanyak 20 soal. Hasil tes siswa dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 08 Simpang Pematang Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Nama Siswa	KK M	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
1	AOA	70	75	√	
2	ANBS	70	85	√	
3	AKR	70	85	√	
4	ANP	70	75	√	
5	ADM	70	85	√	
6	AM	70	80	√	

No	Nama Siswa	KK M	Nilai	Tuntas	Belum Tuntas
7	AS	70	65		√
8	AAN	70	75	√	
9	CBA	70	80	√	
10	CBA	70	75	√	
11	DNP	70	85	√	
12	FM	70	85	√	
13	FSP	70	80	√	
14	FRS	70	80	√	
15	HA	70	75	√	
16	HAQ	70	80	√	
17	JJA	70	60		√
18	KNA	70	80	√	
19	KA	70	80	√	
20	MNB	70	80	√	
21	MA	70	65		√
22	MAR	70	85	√	
23	MPN	70	80	√	
24	NSK	70	75	√	
25	RAR	70	80	√	
26	SW	70	60		√
27	SUK	70	80	√	
28	SFPS	70	80	√	
29	SM	70	75	√	
30	SDAF	70	75	√	
31	UAC	70	80	√	
Jumlah			2400	27	4
Rata-rata Skor			77,42		
Ketuntasan (%)			87,10 %		

Berdasarkan tabel 4.6 terkait persentase ketuntasan belajar siswa kelas IV SD Negeri 08 Simpang Pematang diperoleh sebesar 87,10%. Persentase tersebut dapat dikategorikan pada kriteria sangat efektif. Dalam hal ini pembelajaran dikatakan berhasil secara klasik minimal 80% siswa secara keseluruhan mencapai nilai tuntas. Siswa dikatakan tuntas jika memiliki nilai diatas atau sama dengan KKM yakni 70.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk media permainan ular tangga dinyatakan “sangat valid” dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Dari hasil validasi ahli yang diperoleh dapat disimpulkan sebagai berikut 1) validasi ahli materi pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 2,5 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 3,6 dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan dan 2) validasi ahli media pada tahap I memperoleh rata-rata skor sebesar 2,4 dikategorikan cukup valid kemudian pada tahap II meningkat menjadi 3,6 dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.
2. Produk media permainan ular tangga dinyatakan “sangat praktis” dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Dari hasil respon guru dan siswa diperoleh hasil sebagai berikut 1) respon guru memperoleh rata-rata skor sebesar 3,6 (sangat praktis) dan 2) respon siswa memperoleh rata-rata skor sebesar 3,9 (sangat praktis). Dari hasil respon guru dan siswa tersebut dapat dikatakan media ular tangga pada materi keragaman budaya Indonesia sudah “memenuhi aspek kepraktisan”.
3. Produk media permainan ular tangga dinyatakan “sangat efektif” digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya. Dari hasil tes yang dilakukan diperoleh hasil belajar IPS siswa kelas IV dengan ketuntasan belajar siswa diperoleh sebesar 87,10%. Persentase tersebut dapat dikategorikan pada kriteria sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Imaliyah, Dewi Ayu. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Tema “Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan” Mata Pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim.
- Japar, Muhammad & Yulia Siska. (2019). Buku Ajar Konsep IPS di SD/MI. Bandar Lampung : AURA.
- Kristanto, Andi. (2016). Media Pembelajaran. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Mardiah, Kiki Rizki. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Di Kelas Iv Sdn 38 Ampenan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 6 Nomor 3.
- Muafiah, Andi Firdha. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Project Based Learning (PJBL) Pada Materi Keanekaragaman Hayati Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pangkep. Makassar: UIN Alauddin.
- Siska, Yulia. (2021). Pengembangan Materi, Media dan Sumber Belajar IPS SD/MI. Bandar Lampung: Arjasa Pratama.
- Syahrial. (2019). Exploring Obstacles in Language Learning Among Prospective Primary School Teacher. International Journal of Evaluation and Research in Education, 249-254.