

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
PADA MATERI KEBUTUHAN MANUSIA DAN KELANGKAAN
SUMBER DAYA PESERTA DIDIK KELAS X.7 SMA NEGERI 3
BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

Nia Sisilya¹, Nurdin Hidayat², Vetri Yanti Zainal³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: niasisilya3@gmail.com¹, nurdinstkippgribl@gmail.com²,
zainalzainalvetrivetri@gmail.com³

Abstrak: Masalah ini dilatar belakangi oleh, kurangnya pemahaman peserta didik dan masih banyak peserta didik yang tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Terkait permasalahan tersebut peneliti berupaya membuat media yang menarik dan mudah dipahami guna untuk meningkatkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, media ini berupa media pembelajaran ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya yang dikembangkan ditinjau dari kevalidan sebagai media pembelajaran, mengetahui respon peserta didik dan guru ditinjau dari kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas X .7 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 4,5 dan validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,4 dari kedua validator tersebut didapat rata-rata keseluruhan memperoleh penilaian 4,45 dengan kriteria “Sangat Layak”. Respon peserta didik dan guru terhadap media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan memperoleh rata-rata respon peserta didik adalah 4,46 dan respon guru dengan rata-rata 4,8 dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kebutuhan dan Kelangkaan, Ular Tangga

Abstract: The main problems in this study were backrounded by, lack of student understanding and there are still many students who are not actively involved in the learning process. Related to these problems, researchers try to create interesting and easy-to-understand media in order to increase student enthusiasm in the learning process, this media is in the form of snakes and ladders learning media. This study aims to determine the feasibility of snakes and ladders learning media on the material of human needs and scarcity of resources developed in terms of validity as a learning media, knowing the responses of students and teachers in terms of the practicality of the learning media that has been developed in the learning process in class X.7 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. The research method used is *Research and Development* (R&D) with the ADDIE development model consisting of five stages, namely, *Analysis, Design, Development, Implementation* and *Evaluation*. The results of the validation of material experts obtained an average of 4.5 and the validation of media experts obtained an average of 4.4 from the two validators obtained an overall average of 4.45 with the criteria of "Very Feasible". The responses of students and teachers to the snakes and ladders learning media developed obtained an average student response of 4.46 and a teacher response with an average of 4.8 with the criteria "Very Practical".

Keywords: Learning Media, Human Needs and Resource Scarcity, Snake Ladder

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan peserta didik. Aspek penting

dari pendidikan adalah konten pengajaran yang berkaitan dengan konsep dasar ekonomi seperti kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya. Kebutuhan manusia yang terus meningkat dan

keterbatasan sumber daya alam menjadi topik pembahasan utama yang perlu dipahami peserta didik untuk mengembangkan pemahamannya terhadap ilmu ekonomi dan kehidupan sehari-hari.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran konsep ekonomi seringkali diajarkan dengan cara yang kurang menarik bagi peserta didik. Dengan menggunakan metode yang monoton dan kurang interaktif dapat menyebabkan peserta didik menjadi bosan dan tidak tertarik dalam mendalami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi metode pengajaran seperti tidak hanya berfokus pada teori tetapi juga mengintegrasikan unsur permainan (*game-based learning*) untuk meningkatkan partisipasi peserta didik.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan. Permainan ular tangga yang sudah umum dikenal dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif sebagai bahan ajar tentang kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya. Permainan ini memungkinkan peserta didik mempelajari secara langsung konsep dasar ekonomi seperti memenuhi kebutuhan, mengelola sumber daya, dan bagaimana kelangkaan sumber daya mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Berdasarkan wawancara pendahuluan kepada guru mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 3 bandar lampung yang diketahui bahwa dalam pelajaran ekonomi guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku cetak terbatas, *power point*, dan internet. Kemudian, dalam proses pembelajaran peserta didik kurang memahami materi pembelajaran. Tidak hanya itu, pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran ekonomi peserta didik lebih banyak pasif dibanding aktif. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik hanya beberapa saja

yang memberikan respon kepada guru. Pada saat menjawab pertanyaan yang diajukan guru, peserta didik masih ketergantungan dengan internet sehingga proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan peserta didik menjadi kurang percaya diri dalam kemampuannya sendiri.

Terkait permasalahan yang ada dalam meningkatkan proses pembelajaran yang dapat memperbaiki hasil belajar maka peneliti untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Diketahui bahwa media pembelajaran ular tangga memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran khusus nya pada mata pelajaran ekonomi.

Dengan memadukan permainan Ular Tangga dengan materi pembelajaran, diharapkan peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga menikmati proses pembelajaran dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran ular tangga tentang kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memperkuat pemahaman konten, dan mendorong penerapan konsep ekonomi dalam kehidupan nyata.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Kebutuhan dan Kelangkaan Sumber Daya Peserta Didik Kelas X.7 SMA Negeri 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2024/2025”.

KAJIAN TEORI

Menurut pramono (2022:11) pengertian penelitian pengembangan (*Research & Development*) didefinisikan sebagai jenis penelitian yang memfokuskan diri pada tujuan mengembangkan, memperluas, dan

menggali lebih jauh atas sebuah teori dalam disiplin ilmu tertentu.

Sedangkan menurut Waruwu (2024:1221) Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris diterjemahkan sebagai *research and development* (R & D) merupakan metode penelitian yang banyak diadopsi oleh dunia akademik dewasa ini untuk merancang dan menguji efektifitas produk. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk melalui proses penemuan potensi masalah, mendesain dan mengembangkan suatu produk sebagai solusi terbaik.

Berdasarkan beberapa definisi diatas peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan kegiatan ilmiah yang sistematis dan terencana, yang dilakukan untuk berbagi produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Hal ini melibatkan analisis kebutuhan, desain produk, pengujian, dan penilaian efektivitas produk tersebut.

Menurut Hasan *et al.* (2021:29) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar. Karena dengan media pembelajaran diharapkan pengetahuan yang diajarkan akan sampai kepada orang yang mengikuti proses belajar-mengajar tersebut, kemudian dapat dipahami dan dimengerti tentang pengetahuan tersebut.

Sedangkan menurut Afifah (2022:34) media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan dan mendapatkan pesan, sedangkan penerima pesannya adalah peserta didik bahkan pendidik itu sendiri. Sebuah pesan disampaikan oleh pendidik atau sumber-sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik secara verbal (lisan ataupun tertulis) maupun secara non verbal atau visual.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu

yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan peserta didik agar proses belajar lebih efektif serta efisien.

Menurut Indartiwi (2020:29) Media pembelajaran interaktif adalah media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan.

Sedangkan menurut Neha (2023:245) media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif merupakan alat yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital, dengan memanfaatkan teknologi digital pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi sehingga meningkatkan minat belajar siswa. Media interaktif tidak hanya menyampaikan informasi tetapi juga memungkinkan interaksi aktif antar siswa interaksi dalam materi pengajaran, serta menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Menurut Afandi (2020:80) permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan.

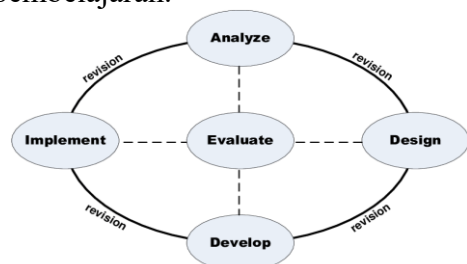
Sedangkan menurut Nafisah (2024:660) Permainan ini merupakan jenis permainan berkelompok, artinya dalam permainan ini melibatkan beberapa orang dan tidak dapat dimainkan secara individu.

Berdasarkan teori diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan klasik yang dimainkan oleh dua orang atau lebih,

yang sangat populer di kalangan anak-anak. Permainan ini memiliki papan yang bagiannya menjadi kotak-kotak kecil, di mana beberapa kotak terdapat gambar "tangga" dan "ular".

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari 5 tahapan antara lain *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi/eksekusi), dan *evaluation* (evaluasi/umpan balik). Alasan penulis mengambil model pengembangan ini adalah karena model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran.



Gambar 1
Tahapan Model Pengembangan ADDIE

HASIL PENELITIAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ular tangga pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya pada kelas X.7 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Pada tahap analisis, peneliti melakukan tahap awal yaitu observasi dan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran. Dalam tahap ini, terdapat beberapa aspek yang dianalisis, yaitu analisis kebutuhan, kurikulum dan karakteristik peserta didik.

Setelah melakukan tahap analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan. Dengan melihat adanya permasalahan dalam proses pembelajaran yang terdapat di sekolah maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media

pembelajaran ular tangga. Pada tahap ini meliputi menyesuaikan materi berdasarkan KI dan KD serta perancangan media

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan validasi oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Dan kemudian merevisi produk sesuai saran dan masukan validator. Validasi materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Ekonomi dan validasi media dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar

1. Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli Bahasa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Butir Penilaian	Penilaian
Aspek Kelayakan		
Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	Kelengkapan Materi	4
	Keluasan Materi	5
	Kedalaman Materi	4
Mendorong Keingintahuan	Mendorong rasa ingin tahu	5
	Menciptakan kemampuan bertanya	5
Aspek Kelayakan Penyajian		
Teknik Penyajian	Konsistensi sistematika sajian dalam kegiatan belajar	3
	Kerutunan konsep	4
	Keakuratan Materi	5
	Keterkaitan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata	5
	Keterlibatan Peserta didik	5
Jumlah		45
$M_v = \frac{45}{10} = 4,5$		4,5
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi ahli materi yaitu **4,5** maka materi yang digunakan dalam media

pembelajaran ular tangga ini **“Sangat Layak”**.

2. Validasi Ahli Media

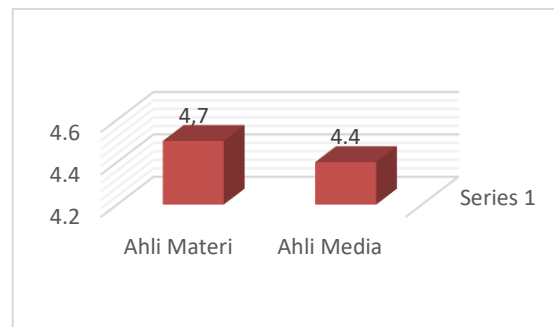
Hasil dari validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian
Efisiensi media		
1	Mudah digunakan	5
2	Mudah disimpan	5
3	Pemakaian tidak memerlukan keperluan khusus	4
4	Kesesuaian soal dengan konsep yang dipelajari	5
Keakuratan Media		
5	Desain warna papan media permainan	5
6	Penggunaan Bahasa yang digunakan dalam permainan ular tangga mudah dipahami	5
7	Kesesuaian pemakaian jenis huruf yang digunakan	4
8	Konsistensi penggunaan huruf, gambar, spasi, dan pengetikan pada kartu	4
Estetika		
9	Keserasian pemilihan warna pada papan permainan	4
10	Keserasian warna tulisan pada kartu	3
11	Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran menarik	5
12	Pemilihan warna yang serasi pada papan setiap kolom	4
13	Kartu menarik	4
Ketahanan media		
14	Tidak mudah lepas, patah, dan hancur saat digunakan	5
15	Memiliki bahan yang aman (tidak berbahaya)	5
Jumlah		67
$Mv = \frac{67}{15} = 4,4$		4,4
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas, hasil validasi ahli media yaitu **4,4** maka media yang digunakan dalam media pembelajaran ular tangga ini **“Sangat Layak”**. Sehingga media pembelajaran ular tangga ini layak di uji cobakan dalam penelitian.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari masing-masing validator yaitu ahli materi dan ahli media, maka didapatkan grafik perbandingan penilaian.



Gambar 2
Diagram Hasil Penilaian Validator

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi dengan melakukan uji coba produk.

1. Hasil Respon Guru

Sebelum diuji cobakan kepada peserta didik, media pembelajaran ular tangga pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya telah melalui penilaian oleh guru mata pelajaran. Pengambilan data dari angket respon guru mata pelajaran juga digunakan untuk menilai kepraktisan bahan ajar yang telah dikembangkan. Berdasarkan angket penilaian tersebut memperoleh penilaian dengan skor 4,8 dengan kategori **“Sangat Praktis”** dan layak digunakan.

2. Hasil Respon Peserta Didik

Produk hasil pengembangan berupa bahan media pembelajaran ular tangga pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya kelas X.7 SMA Negeri 3 Bandar Lampung. Adapun respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga diketahui

dari angket yang telah disebar oleh peneliti pada akhir pembelajaran. Berdasarkan jumlah skor rata-rata keseluruhan angket yang telah diberikan diperoleh skor 4,46. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran ular tangga “**Sangat Praktis**” dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kajian Produk Akhir

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran ular tangga yang memuat materi mengenai kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya. Dengan melalui beberapa tahapan diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Sebelum diuji cobakan seperti tahap validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan media. Serta penulis melakukan revisi pada media ular tangga ini sesuai saran, masukan dan pendapat dari validator dan kemudian dapat diuji cobakan kepada peserta didik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ular tangga yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk berupa media ular tangga yang telah dikembangkan melalui tahap validasi oleh para ahli sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan. Dengan hasil validasi ahli materi memperoleh rata-rata 4,5 dengan kriteria “Sangat valid & sangat layak”, ahli media memperoleh 4,4 dengan kriteria “valid & layak”. Sehingga layak digunakan dalam proses penelitian.
2. Respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran ular tangga pada materi kebutuhan manusia dan kelangkaan sumber daya yang dikembangkan adalah

“sangat praktis” dengan rata-rata penilaian 4,8 untuk respon guru dan rata-rata penilaian 4,46 untuk peserta didik. Sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *Jinop (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Academia*, 37(1), 13.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Kholipah, S., Maryatun, M., & Pritandhari, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Metro Tahun

- Pelajaran 2017/2018. EDUNOMIA: *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 60–71. <https://doi.org/10.24127/Edunomia.V1i1.415>
- Nafisah, D., Nurlaily, V. A., Permatasari, D., Dayu, K., & Amalia, E. (2024). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Kegiatan Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar.
- Pembelajaran, P., Arab, B., & Purnama, S. (N.D.). Produk Pembelajaran Bahasa Arab Sigit Purnama. 1, 19–32.
- Pramono, K. H. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Matakuliah Metode Penelitian Teater Menggunakan Model R&D. TONIL: *Jurnal Kajian Sastra, Teater Dan Sinema*, 19(1), 9–16. <https://doi.org/10.24821/Tnl.V19i1.6949>
- Rangkuti, A. N. (2019). metode pendidikan penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Cetakan 5). Alfabeta.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V9i2.2141>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.

