

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EDUKATIF BERBASIS PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Miftahur Rahmi¹, Yeni Erita²

miftahurrahmidesri@gmail.com¹, yenierita@fip.unp.ac.id²

Universitas Negeri Padang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, memotivasi belajar, dan fokus peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar yang layak ditinjau dari segi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek dari penelitian ini adalah 25 peserta didik kelas IV SDN 35 Parak Karakah. Instrumen pengumpulan data adalah lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli bahasa, dan validasi ahli media, lembar angket respon guru, lembar angket respon peserta didik, pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji kevalidan, uji kepraktisan, uji keefektifan media pembelajaran. Hasil data kevalidan media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil penilaian validasi materi oleh ahli yang memperoleh persentase sebesar 98% dengan kategori "sangat valid", validasi bahasa sebesar 98% dengan kategori "sangat valid", dan validasi media sebesar 98%. Hasil data kepraktisan diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket respon guru yang memperoleh persentase 95% dengan kategori "sangat praktis" dan hasil penilaian angket respon peserta didik yang memperoleh persentase 90,24% dengan kategori "sangat praktis". Hasil data keefektifan media pembelajaran dilihat dari peningkatan signifikan pada analisis N-gain dengan perolehan rata-rata 0,58 dengan kategori sedang dan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Permainan ular tangga tidak hanya membantu dalam penyampaian materi ajar dengan bermain, namun juga interaktif, kreatif dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pendidik untuk mengadopsi media serupa dalam pengajaran mereka, serta memberikan wawasan bagi pengembang media pendidikan dalam menciptakan alat bantu belajar yang lebih inovatif dan efektif. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik di sekolah.

Kata Kunci: Media Permainan Ular Tangga, IPAS.

PENDAHULUAN

Sejak tahun 2023 Kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD)/MI, telah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Hal ini bertujuan supaya peserta didik lebih holistik dalam memahami lingkungan sekitar, (Kemendikbud, 2022). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu ilmu yang diperlukan oleh peserta didik dalam kondisi global seperti sekarang ini. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Perpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia sekolah dasar dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial (Ruminiati, 2017). Tujuan khusus pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2006). Seorang guru dalam menjalankan dan mengolah proses pembelajaran di kelas sangat dituntut untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran menurut (Sudjana & Rivai, 2004) bahwa menciptakan suasana yang menyenangkan *quantum learning*, mengikut sertakan dan menyelesaikan masalah peserta didik dalam pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sebagai seorang guru harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik. Pembelajaran yang terlaksana di Sekolah Dasar terutama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) umumnya berbasis pada *behaviorisme* dengan penekanan pada transfer pengetahuan dan latihan dimana dalam transfer pengetahuan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan dapat menyebabkan kurangnya motivasi peserta didik dalam belajar. Sejalan dengan itu, menurut (Alkaz, 2014) motivasi merupakan usaha yang didasari untuk mengerahkan dan menjaga tingkah seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu, sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Perkembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat pesat pada saat ini dan dimanfaatkan untuk mengembangkan dunia pendidikan. Salah satunya adalah untuk menunjang pembelajaran IPAS, yakni sebagai media pembelajaran. Menurut (Sadiman, dkk, 2008: 7) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Muhammad Rusdi, Akbar dan Erita (2022) media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Sekolah Dasar baik yang berstatus negeri maupun swasta, beberapa di antaranya telah memiliki sarana dan prasana yang menunjang pembelajaran, seperti proyektor, media cetak, media visual, dan lainnya. Usmaulidar & Farida S (2021) dalam pendapatnya, guru sebagai garda terdepan dunia pendidikan harus mengikuti perkembangan terkini, sertamenyesuaikan dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Pembelajaran yang berkembang saat ini sangat dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalamnya. Hal tersebut menjelaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru tidak hanya disesuaikan pada tujuan dan materi pembelajaran yang akan disampaikan tetapi juga memperhatikan karakteristik dan motivasi peserta didik.

Dari observasi dan wawancara yang peneliti lakukan ditemukan bahwa pemanfaatan prasarana pembelajaran yang tersedia belum maksimal. Pada saat pembelajaran IPAS, pemanfaatannya hanya sampai pada pemakaian media visual, media cetak, buku dan pemanfaatan proyektor yang masih sangat terbatas. Guru lebih sering mengajar dengan menggunakan spidol dan papan tulis serta memanfaatkan media gambar yang dipajang di

dalam kelas saja. Guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan media cetak melalui permainan. Sehingga nilai yang di dapat dari peserta didik tidak maksimal karena kurangnya semangat peserta didik dalam mendengarkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Sejalan dengan itu, Menurut (Piaget, 2014: 200) “karakteristik peserta didik SD cenderung berpikir operasi konkrit”, dan pada masa usia anak-anak cenderung berinteraksi dengan bermain. Pembelajaran pada peserta didik di sekolah dasar, guru harus mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran kepada hal yang cenderung menghadapkan sesuatu yang konkrit dan berorientasi bermain, media pembelajaran merupakan sebagai pengganti penyampai informasi apabila guru belum bisa menghadapkan sesuatu yang nyata. Salah satu media pembelajaran yang akan peneliti lakukan yaitu dengan media cetak melalui Permainan ular tangga. Permainan Ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular. Peserta dinyatakan menang apabila peserta sampai pada finis yang pertama. Berdasarkan uraian diatas, maka pengembangan permainan ular tangga sebagai alat media pembelajaran sangatlah penting, dikarenakan melalui media ular tangga, peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar dengan konsep yang digunakan adalah belajar sambil bermain, dan motivasi belajarnya akan meningkat. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga selain mudah dalam pembuatan, juga praktis dalam penggunaan sehingga memungkinkan guru untuk lebih kreatif dalam mendesain permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

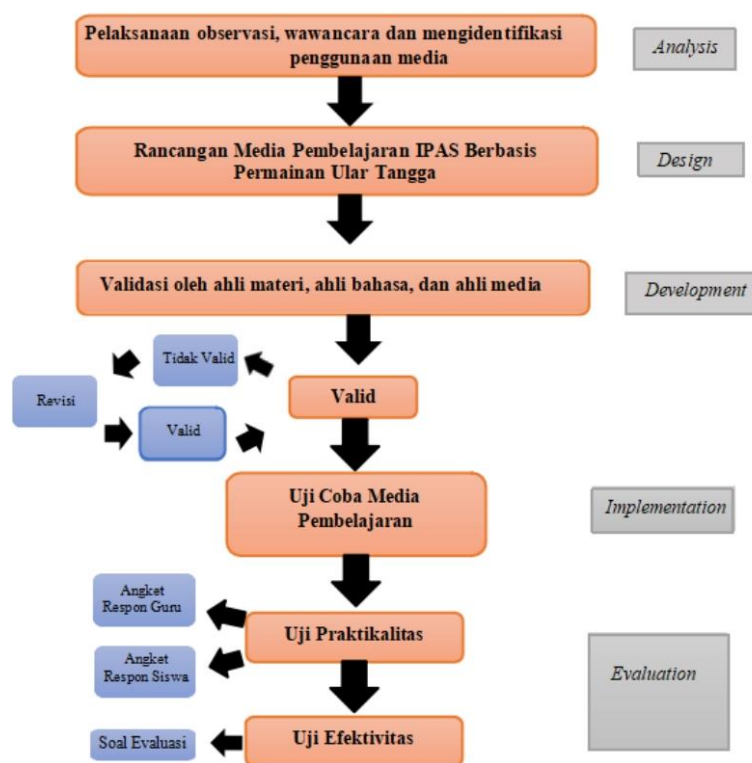
Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDN 23 Marapalam, SDN 35 Parak Karakah dan SDN 30 Kubu Dalam Kota Padang, pada tanggal 06-11 Januari 2024, dari analisis kebutuhan dapat diketahui bahwasannya terdapat beberapa informasi dan permasalahan yang peneliti peroleh yaitu sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada kelas I, II, IV dan V pada tahun ajar 2023. Selain itu, sekolah sudah memfasilitasi guru dengan fasilitas berupa media konkret dan LCD proyektor untuk menunjang proses pembelajaran, tetapi belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang disebabkan oleh media konkret yang kurang menarik dan LCD proyektor terbatas. Pembelajaran masih berpusat kepada guru dan peserta didik hanya menerima informasi dari penjelasan guru. Media pembelajaran yang paling sering digunakan adalah papan tulis, buku guru, LKS, dan media konkret berupa belajar langsung di alam pada saat pembelajaran tertentu. Di era 4.0 sekarang, guru dituntut agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membantu peserta didik untuk lebih cepat mengerti konsep dalam pembelajaran yang diajarkan. Salah satu kendala yang dihadapi guru ialah guru belum dapat membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan edukatif dalam menghadapi siswa yang tidak fokus dan motivasi belajar yang kurang selama proses pembelajaran.

Hasil wawancara yang penulis lakukan dengan wali kelas tersebut, ditemukan bahwa selama proses pembelajaran di sekolah belum pernah diterapkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Selain itu, diperlukannya penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ini untuk meningkatkan fokus, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk

mengembangkan media edukatif pada pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga ini. Penelitian terdahulu tentang pengembangan permainan ular tangga ini telah dilakukan oleh Riska Pebrianti, Drajat Friansah dan Andriana Sofiarini (2022), Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini (2022), Rifki afandi (2015). Riska Pebrianti, Drajat Friansah dan Andriana Sofiarini (2022) membahas tentang pengembangan media permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika kelas III SD. Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini (2022) membahas tentang pengembangan media permainan ular tangga pada mata Pelajaran IPA kelas IV SD. Rifki afandi (2015) membahas tentang pengembangan media berbasis permainan ular tangga pada mata Pelajaran IPS di sekolah dasar.

Tiga penelitian terdahulu yang telah disebutkan mengembangkan media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga di berbagai materi, terutama IPS, matematika, dan IPA di kelas yang berbeda. Berdasarkan alasan tersebut, penulis tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada sekolah dasar, agar materi pembelajaran dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, dikarenakan permainan ular tangga adalah media edukatif dan interaktif yang tidak hanya memuat tentang materi, namun disediakan gambar background papan permainan yang menarik, kartu pertanyaan, dan tulisan pada papan permainan.

METODE PENELITIAN



Bagan 2. Alur Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Permainan Ular Tangga untuk siswa kelas IV

Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (Research and Development) atau biasa disingkat dengan R&D adalah proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau

menyempurnakan produk yang telah ada (Amin & Mayasari, 2015). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu, (Sugiyono, 2017).

Tahap pertama yang dilakukan dalam model ADDIE adalah Analisis (analisis). Pada tahap ini meliputi kegiatan: (i) analisis kebutuhan, analisis kebutuhan terdiri dari analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan peserta didik, (ii) analisis kurikulum yang bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang konsep rancangan yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran IPAS yang sesuai dengan kurikulum merdeka.

Tahap kedua adalah Design (Perancangan). Hal yang selanjutnya dilakukan oleh peneliti setelah melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada maka peneliti selanjutnya membuat desain produk. Desain yang dibuat untuk menentukan materi pada pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Pada tahap ini peneliti mendesign media pembelajaran pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Media pembelajaran yang digunakan yaitu media permainan ular tangga dengan menyesuaikan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan peserta didik, materi, yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan apa yang diharapkan. Pada tahap ini peneliti melakukan design media permainan ular tangga.

Tahap ketiga adalah Development (Pengembangan). Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran IPAS pada materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di kelas IV Sekolah Dasar, setelah melewati tahap analisis, desain dan sampai pada tahap pengembangan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga. Dalam pengembangan ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang terkait dengan pengembangan permainan ular tangga, kemudian melakukan validasi kepada para ahli materi, bahasa dan media. Pada tahap ini setelah mendesign media pembelajaran ular tangga kemudian dicetak. Kemudian peneliti menyiapkan banner (papan ular tangga), dadu, kartu permainan, kartu bonus, dan kartu pengetahuan.

Tahap keempat adalah Implementation (Penerapan). Setelah produk divalidasi oleh validator maka hal selanjutnya yang dilakukan adalah mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan uji coba di kelas IV SDN 30 Kubu Dalam yang berjumlah 27 orang peserta didik.

Tahap kelima adalah Evaluation (evaluasi). Tahap evaluasi adalah tahap akhir dari pelaksanaan penelitian. Pada tahap ini, peneliti memberikan angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Sedangkan keefektifan diketahui melalui pretest, posttest dan berdasarkan hasil belajar peserta didik.

Subjek pada pengembangan penelitian adalah peserta didik pada kelas IV SDN 35 Parak Karakah. Uji coba dilakukan terhadap 27 orang peserta didik kelas IV. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 35 Parak Karakah yang terletak di Jln. Parak Karakah Km. 6,1 Kubu Dalam Parak Karakah, Kecamatan Padang Timur, Kota Padang, Sumatera Barat.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pada lembar validasi yang dinilai oleh ahli materi, bahasa dan media, dari hasil angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik, dan juga hasil penilaian pretest dan posttest. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil komentar dan saran dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan guru.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa (1) lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran, (2) angket yang diberikan kepada guru dan peserta didik untuk

mengetahui tingkat kepraktisan dari media pembelajaran, (3) pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran.

Untuk mengetahui data validitas media diperoleh dari perhitungan lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Teknik perhitungan skor menggunakan skala likert interval 1-5 (1= sangat tidak baik, 2= tidak setuju, 3= cukup setuju, 4= setuju 5= sangat setuju). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan responden terhadap suatu fenomena yang terjadi (A. G. J. Nasution, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui penelitian yang di laksanakan, terlihat bagaimana validasi media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPAS khususnya pada materi ajar “Daerahku dan Kekayaan Alamnya” pada kelas IV dilaksanakan 3 validator, yang mencakup 1 ahli materi, 1 ahli bahasa dan 1 ahli media. Melalui validasi yang dilakukan oleh ketiganya, maka dapat ditentukan Bagaimanakah kelayakan dari media berupa permainan ular tangga sehingga diketahui Apakah media tersebut mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar bagi peserta didik sebagaimana yang dicantumkan pada beberapa pernyataan yang membuat nilai akhir yang diperoleh dari validasi materi, bahasa, dan media dijelaskan sebagaimana pada table berikut:

Tabel 1. Hasil Nilai dari ahli materi, bahasa dan media untuk Media Permainan Ular Tangga

No.	Keterangan	Nilai Persentase (%)	Kategori
1.	Validasi Materi	98%	Sangat Valid
2.	Validasi Bahasa	98%	Sangat Valid
3.	Validasi Media	98%	Sangat Valid

Berdasarkan penilaian yang di peroleh dari ahli materi di ketahui bahwa media permainan ular tangga memiliki nilai kevalidan 98% dikategorikan sangat valid dan dinyatakan layak digunakan. Adapun validator memberikan saran seperti, perhatikan lagi runtutan materi pembelajaran IPAS kelas IV . Kemudian, validasi juga dilaksanakan terhadap ahli bahasa yang pada hasilnya diperoleh 98% yang dikategorikan sangat valid dan dinyatakan layak digunakan. Namun demikian, validator turut memberi saran kepada peneliti, diantaranya media pembelajaran ini sudah dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, namun perhatikan EYD dan tata bahasa Indonesia sesuai kaidah yang benar. Kemudian validasi juga dilaksanakan terhadap ahli media yang pada hasilnya diperoleh 98% yang dikategorikan sangat valid dan dinyatakan layak digunakan. Namun juga demikian, validator memberi saran dan komentar yaitu, untuk papan permainan yang mana warna dan gambar ilustrasi diubah menjadi yang menarik bagi peserta didik, tambahkan petunjuk kartu edukasinya, dan ubah jumlah kotak media yang digunakan. Dengan demikian, media permainan ular tangga layak digunakan untuk uji coba produk dilapangan.

Kemudian, tingkat praktis dari media berupa permainan ular tangga dilihat dari angket yang diterima guru dan peserta didik, sesudah digunakan media berupa permainan ular tangga untuk mata pelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.

No.	Keterangan	Nilai Persentase (%)	Kategori
1.	Angket Guru	95%	Sangat Praktis
2.	Angket Peserta Didik	90,24%	Sangat Praktis

Dari angket guru kelas IV yaitu Ibu Renni Jayusman, S.Pd. Berdasarkan hasil angket yang didapat melalui guru bernilai 95% terkategori sangat praktis. Angket peserta didik di berikan kepada 25 orang siswa kelas IV SDN 35 Parak Karakah. Berdasarkan hasil angket yang di peroleh dari peserta didik senilai 90,24% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan penilaian di atas maka media permainan ular tangga yang diuji dilapangan dengan ini dinyatakan dapat diterima dengan baik oleh guru dan peserta didik. Para guru dan peserta didik juga tidak merasa kesusahan dalam menggunakan media permainan ular tangga tersebut.

Tingkat keefektifan media permainan ular tangga berupa ketuntasan belajar dari nilai pretest-posttest. Sebelum itu, peserta didik diberi lembar pretest, kemudian setelah menyelesaikan soal pretest, peserta didik diberi tindakan berupa belajar dan memakai media berupa permainan ular tangga dan sesudahnya peserta didik diberikan soal posttest.

Berdasarkan hasil perhitungan persentase ketuntasan belajar diperoleh nilai sebesar 85,40% dengan kategori efektif. Dengan begitu media tersebut dinyatakan efektif sebagai media pembelajaran. Selanjutnya, untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari nilai pretest- posttest dilakukan analisis N-Gain.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest

Nama Peserta Didik	Preest	Post Test	Post Test - PreTest	Skor Ideal - PreTest	N-Gain Score	N-Gain Score (%)
Rata-rata	70,1	91,4	21,3	29,9	0,58	58%
Kategori	Cukup Efektif					
Kriteria Nilai N-Gain	Sedang					

Dengan nilai pada pretest dan nilai pada posttest yang termuat dalam tabel diatas menjelaskan bahwa hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui pembelajaran terhadap mata pelajaran IPAS untuk materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya mendapat kenaikan signifikan pada data yang dibandingkan nilai rata-rata pretest 70,1 sebelum menggunakan media permainan ular tangga, dan nilai rata-rata posttest 91,4 setelah menggunakan media permainan ular tangga. Sedangkan nilai N-gain dengan perolehan rata-rata 0,58 yang menunjukkan bahwa interpretasi N-gain sedang. Melalui data yang telah dianalisis diketahui bahwa media permainan ular tangga yang pengembangannya telah dilakukan memperoleh kategori sangat valid sebagaimana diungkapkan oleh para validator validasi dilakukan melalui tiga jenis validasi oleh para ahli di bidang materi, bahasa dan media sehingga dapat dinilai kekurangan dan kelebihan yang dimiliki pada

produk sehingga dapat dijadikan indikator layak atau tidaknya sebuah media termasuk pada permainan ular tangga yang di dalamnya telah mencakup 10 pernyataan dan memperoleh nilai berupa 98% dikategorikan sangat valid. Kemudian media berupa permainan ular tangga yang telah dikembangkan materinya telah dinyatakan layak sebagaimana kesesuaiannya terhadap capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang nilainya diperoleh 98% dan dikategorikan sangat valid. Kemudian media permainan ular tangga yang telah dikembangkan bahasanya telah dinyatakan layak sebagaimana sesuai dengan EYD dan tata bahasa Indonesia yang benar.

Kepraktisan media berupa permainan ular tangga diketahui melalui uji praktikalitas menggunakan angket guru dan peserta didik pada media permainan ular tangga. Uji praktis tersebut, dilakukan terhadap guru Kelas IV SDN 35 Parak Karakah dengan memperoleh nilai 95% terkategori sangat praktis. Uji kepraktisan juga dilakukan kepada 25 peserta didik Kelas IV SDN 35 Parak Karakah yang mana memperoleh nilai 90,24% dengan kategori sangat praktis. Media dinyatakan praktis apabila mencapai nilai dari angket yang di berikan, terdapat balasan positif dari 25 peserta didik. Masing- masing tanggapan yang diberikan menjelaskan adanya ketertarikan terhadap media berupa permainan ular tangga, dan terlihat dari adanya tanggapan yang diberikan terkait media berupa permainan ular tangga bukan hanya membuat peserta didik tertarik bahkan juga menjadikan peningkatan terhadap hasil pembelajaran peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media permainan ular tangga ditujukan penggunaannya pada kelas IV SDN 35 Parak Karakah. Media pembelajaran tersebut juga media berupa permainan ular tangga yang digunakan ketika proses pembelajaran telah dibuktikan memiliki kemampuan untuk menjadikan peserta didik lebih fokus dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam materi IPAS, sehingga menghasilkan hasil belajar yang tuntas dan meningkat. Hal tersebut dilihat dari hasil ketuntasan belajar peserta didik yang memperoleh hasil ketuntasan hasil belajar sebesar 85,40% dengan kategori efektif. Pada kegiatan ini didapati adanya perbedaan dari hasil pengajaran yang dilalui peserta didik pada kelas IV SDN 35 Parak Karakah. Perbedaan tersebut dapat diketahui melalui perubahan hasil signifikan yang menunjukkan nilai dari pretest 70,1 sedangkan pada nilai posttest 91,4 dan adanya peningkatan yang signifikan pada analisis N- Gain dengan perolehan rata-rata 0,58 dengan kategori sedang. Kondisi ini menjelaskan nilai dari posttest lebih tinggi dari nilai yang ada pada pretest, yang jika disimpulkan diperoleh adanya perbedaan pada hasil pembelajaran yang dilalui peserta didik ketika digunakannya media pembelajaran berupa permainan ular tangga dan ketika tidak digunakannya media permainan ular tangga.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan dikenal dengan nama "Permainan Ular Tangga", yang dirancang untuk membuat proses pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Media ini dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan berbagai pertanyaan dari kartu soal yang bermacam dan relevan dengan kurikulum IPAS.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan berbagai tahap untuk mengembangkan media permainan ular tangga. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan, di mana peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Tahap berikutnya adalah perancangan dan pengembangan media permainan ular tangga. Media ini dibuat dengan mempertimbangkan materi pelajaran IPAS yang sesuai dengan kurikulum kelas IV. Permainan Ular Tangga dilengkapi dengan berbagai alat yang

menarik, seperti papan permainan (*Banner*), kartu soal, dan kartu pengetahuan dalam permainan. Setelah media ular tangga dikembangkan, peneliti kemudian menguji efektivitas media ini dengan memberikan tes sebelum dan sesudah penggunaan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Peserta didik juga memberikan respon bahwa pembelajaran dengan permainan ular tangga lebih menarik dan menyenangkan, sehingga mereka lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.

Pemilihan media permainan ular tangga didukung dengan penelitian sebelumnya. Menurut (Rifki Afandi 2015), diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga motivasi belajar siswa pada aspek keaktifan dan semangat belajar sebesar 95,1% siswa yang memiliki motivasi belajar IPS. Kemudian penelitian Avelina Sherin Pratiwi dan Agustina Tyas Asri Hardini (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dalam mata pelajaran IPA kelas IV SD tergolong dalam kategori 61-80% sehingga termasuk dalam kategori tinggi. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar, menawarkan beberapa kebaruan yang signifikan. Penelitian ini memperkenalkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran inovatif, dan kreatif

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut. Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga di kelas IV SD menghasilkan kevalidan dengan perolehan dari hasil Uji Validitas yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh hasil sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli bahasa memperoleh hasil sebesar 98% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli media memperoleh hasil sebesar 98% dengan kategori sangat valid.

Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga di kelas IV SD menghasilkan kepraktisan dengan perolehan dari hasil Uji Praktikalitas respon guru di sekolah uji coba yang memperoleh persentase 96,66% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik di sekolah uji coba memperoleh persentase sebesar 88,44% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya, hasil uji praktikalitas respon guru di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 90,24% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran edukatif berbasis permainan ular tangga sudah praktis dan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar.

Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis permainan ular tangga di kelas IV SD menghasilkan keefektivan dengan perolehan dari hasil Uji Efektivitas media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas IV di SDN 30 Kubu Dalam memperoleh persentase sebesar 85,40% dengan kategori efektif dan sudah layak digunakan untuk digunakan di lapangan dan di sekolah penelitian. Selanjutnya pada sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 91,4%. Kemudian diperoleh hasil *N gain* yaitu 0,58, diinterpretasikan dalam nilai *n-gain* yang berada pada kategori sedang dengan besar $0,7 > n\text{-gain} \geq 0,3$, dan tingkat keefektivannya dalam kategori Cukup efektif. Berdasarkan hasil analisis evaluasi peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik di kelas IV SD Negeri 35 Parak Karakah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alkaz, Mooza. 01 Maret 2014. Motivasi Belajar. Motivasi, (Online), (<http://mooza-alkaz.blogspot.com>, Diakses 26 Desember 2014)
- 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), p. 77.
- Adam, S dan Syastra, M.T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. CBIS Journal, 3(2), 2337-8794.
- Amin, A. K., & Mayasari, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Pendidikan Matematika Ikip PGRI Bojonegoro. Journal Magistra, 27(94), 12–23.
- Avelina Sherin Pratiwi, A. T. A. H. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD', JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(2614-8854).
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Chasanah, L. R., & Erita, Y. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Sway Pada Pembelajaran IPAS Berbantuan Konstruktivisme Kurikulum Merdeka Kelas IV Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK), 5(2), 5711–5717. Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2006, tentang Standar Nasional Pendidikan, Jakarta: Depdiknas.
- Ester, G. et al. (2022) 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ULAR TANGGA “ SUMBER ENERGI ” SISWA KELAS IV SDN PENGADEGAN 07 JAKARTA SELATAN Dizaman ini perkembangan berkelanjutan pendidikan . Kemajuan teknologi tidak dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada s', Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(2615–1960).
- Faisal & Sanapiah. 2010. Format-format Penelitian Sosial, Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Ferryka, Putri Zudhah. "Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar." Magistra 29.100 (2017).
- Hake dan Richard. R. 1999. Analyzing Change /Gain Scores. Diakses dari laman web tanggal 13 juli 2024 dari <http://www.physic.indiana.edu/SekolahDasari/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Hidayat, I., Towaf, S. M., & Ruminiati, R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Mind Map Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 2(4), 562-568.
- Hamzah, A. (2019). Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development). Sampang: Literasi Nusantara Abadi.
- Kemendikbud, 2022. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C untuk SD/MI/Program Paket A.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. Axiom: jurnal pendidikan dan matematika, 7(1).
- Malik, N. and Karlimah, K. (2022) 'Rancangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Penyebut Berbeda di Sekolah Dasar', Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(02),
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(4), 673–682.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, 11(02), 195–202.
- Novitasari, A. and Kristin, F. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar', Jurnal Basicedu, 5(2), pp. 789–799.
- Nurfadillah, S. et al. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1', *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(1).
- Novita, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sd Materi Globalisasi Melalui Video Animasi Pada Siswa Kelas Vi Sdn Pelem 2. In *Research journal* (Vol. 9, Issue januari).
- Piaget, 2014. *Teori Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 200.
- Pebrianti, R., Friansah, D. and Sofiarini, A. (2022) 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas III SD Negeri 138 Lubuklinggau', *Jote: Journal On Teacher Education*, 4(1),
- Rusdi, A. M., & Erita, Y. (2022). Akbar Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2353-2358.
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162.
- Syadida, Q., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(1), 25-39.
- Sudjana, N. 2004. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido Offset.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiani, G. A. K. and Handayani, D. A. P. (2022) 'Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Mimbar Ilmu*, 27(2).
- Sundari, D. H., Iskandar, I., & Muhlis, M. (2021). Penerapan Media Presentasi Classpoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris MAN 19 Jakarta. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 3(3), 1-9.
- Surini, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Membaca Peta Lingkungan Setempat Melalui Metode Permainan Finish Strong. *Dimensi Pendidikan*, 17(1).
- Sumiharsono, M. Rudi, dan Hasanah, Hisbiyatul. (2017). *Media Pembelajaran*. Mataram: CV Pustaka Abadi.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Depublish.
- Supriyadi, S., 2019. *Karakteristik Geografis dan Pemanfaatan Sumber Daya Alam*. Jakarta: Desain Grafis.
- Usmaulidar, U., & Farida, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 4017-4023.
- Ummi, K. K., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Profesional Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3086–3096.
- Wati, A. (2021) 'Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1)