



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan Kelas II

Siti Zeinina¹, Umar Darwis²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: sitizeinina@umnaw.ac.id umardarwis@umnaw.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan untuk mengetahui pengembangan media, serta mengetahui tingkat kemenarikan dan kelayakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan kelas II. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu tahap Analisis (analisis), tahap Design (perancangan), tahap Development (pengembangan). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan uji kelayakan oleh validator ahli mediadan validator ahli materi, serta penyebaran angket respon guru. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi dan lembar angket respon guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga telah yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian oleh ahli media diperoleh nilai presentase 87% dengan kategori sangat layak, dari penilaian ahli materi diperoleh presentase 85% dengan kategori sangat layak dan hasil respon guru diperoleh total presentase 97% dalam kategori sangat layak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran bagi peserta didik di kelas II MIS Darul Ikhlas Pagar Merbau.

Kata kunci : *Pengembangan Media Pembelajaran, Permainan Ular Tangga, Pembelajaran Tematik, Kelayakan, Respon Guru.*

Abstract

This study aims to develop learning media based on snakes and ladders game on thematic learning theme 8 safety at home and travel to find out the development of media, and to find out the level of attractiveness and feasibility of learning media based on snakes and ladders game on thematic learning theme 8 safety at home and class II travel . The research design used in this research is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, namely the Analysis stage, the Design stage, the Development stage. The data collection technique was carried out by conducting a feasibility test by media expert validators and material expert validators, as well as distributing teacher response questionnaires. The instruments in this study used media expert validation sheets, material experts and teacher response questionnaire sheets. The results of this study indicate that the learning media based on snakes and ladders game has been developed, based on the assessment by media experts obtained a percentage value of 87% with a very decent category, from the assessment of material experts obtained a percentage of 85% with a very feasible category and the results of the teacher's response obtained a total percentage 97% in very decent category. So it can be concluded that learning media based on the game of snakes and ladders in thematic learning theme 8 safety at home and travel is very appropriate to be used as a learning medium for students in class II MIS Darul Ikhlas Pagar Merbau.

Keywords: *Learning Media Development, Snakes and Ladders Game, Thematic Learning, Eligibility, Teacher Response.*

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya mempersiapkan generasi muda untuk menyambut dan menghadapi perubahan di era global. Maka pendidikan harus dilakukan dengan sebaik-baiknya sehingga bertujuan untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya ini dapat dilihat dari peningkatan kualitas guru, perbaikan kurikulum, metode pembelajaran yang digunakan, tersedianya sumber belajar, sarana dan prasarana pembelajaran untuk mendukung pembelajaran di sekolah.

Sekolah merupakan salah satu lingkungan belajar yang memegang peranan sangat penting dalam penerus pendidikan bangsa, sehingga di sekolah harus ada pengelolaan khusus untuk memberikan pengetahuan akademik kepada siswa. Dalam lingkungan sekolah, yang berperan sebagai orang yang membantu proses pembelajaran dan membuat orang mau belajar adalah guru, maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam mengelola kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satunya kreatifitas guru dapat ditinjau dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung didalam kelas. Menurut Arsyad (2013) dalam Budi Ariyanto, dkk (2020:86), Kegiatan belajar mengajar dikelas akan efektif jika seorang guru menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan konsep kepada peserta didik. Arsyad (2016) dalam Budi Ariyanto, dkk (2020:86), Mengatakan Media adalah alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang mendukung proses pembelajaran. Sedangkan menurut Mutia Ramadhani & Beta Rapita S (2021:30) Media pembelajaran memudahkan siswa untuk mentransfer pemahaman yang diperolehnya dari abstrak ke konkrit. Ketersediaan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya bagi siswa. Tetapi masalah yang dihadapi saat ini yaitu guru kurang mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran, sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru dan buku tema. Guru hanya menerangkan materi yang ada pada buku dengan metode ceramah dan hanya memperlihatkan ilustrasi gambar hanya pada buku tema yang didapat dari pemerintah. Widiasworo (2020), menyatakan salah satu penyebab guru enggan menggunakan media adalah karena merepotkan, membuat situasi pembelajaran terkesan kurang serius, dan lebih menyukai hal yang simple seperti penggunaan metode ceramah.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk berinteraksi dengan peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan sarana yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Media

pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. (Safrida Dasopang & Umar Darwis, 2023:323).

Menurut Ramdadhani Syafitri Siregar dan Sukmawarti (2022:3034) Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik. Kita semua tahu bahwa rentang usia anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, memandang dunia secara objektif, berpikir secara operasional, mampu mengklasifikasikan benda-benda di sekitarnya, menggunakan hubungan sebab akibat. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat mendukung proses belajar siswa dalam membantu mengenal dan memahami kondisi lingkungan konkrit dalam bentuk audio/visual/audio visual.

Media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan suasana belajar bagi siswa, apalagi saat ini beberapa pendidikan sekolah masih menggunakan kurikulum 2013, yang berarti kegiatan belajar mengajar masih menggunakan sistem tematik. Menurut Poerwadarminta (1983) dalam Abdul Majid (2014:80), menyatakan pembelajaran tematik sendiri adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dilakukan secara terencana yang menjadi pokok pembicaraan, baik dalam suatu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran lebih bermakna.

Agar pembelajaran tematik menjadi menarik, sebaiknya pembelajaran tematik dikemas menggunakan media pembelajaran yang membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga tercipta suasana belajar yang mendukung untuk membantu peserta didik mengerti dan memahami apa yang mereka pelajari. Menurut Said Alwi (2017:150) mengatakan pada umumnya, guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku teks dan gambar. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kompetensi media guru masih kurang dan ketersediaan media pendidikan di sekolah kurang memadai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II MIS Darul Ikhlas pagar merbau, menemukan bahwa pada saat proses pembelajaran tematik, siswa cenderung tidak bersemangat dan bosan, dikarena guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah, diskusi, dan Tanya jawab) yang berarti proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja. Pada proses pembelajaran peneliti tidak melihat media pembelajaran tambahan yang digunakan oleh guru untuk menarik perhatian siswa terhadap proses belajar mengajar, guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah. Kendala ini dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana lainnya yang belum tersedia, serta kurangnya inovasi yang

belum dilakukan oleh guru untuk dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses belajar bagi peserta didik, hal tersebut.

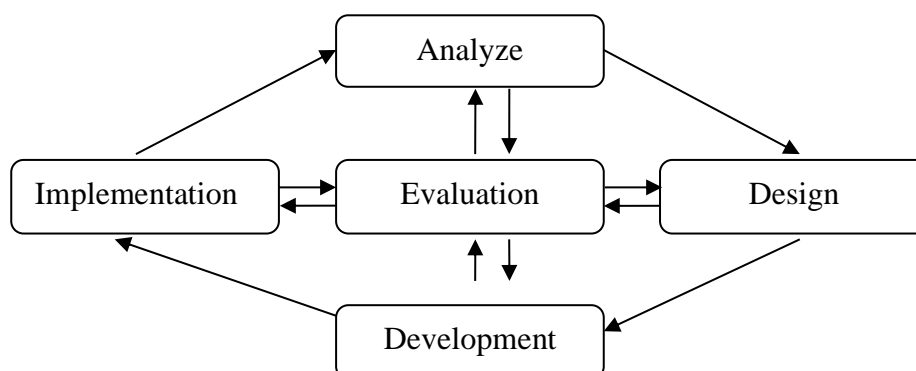
Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan Kelas II MIS Darul Ikhlas Pagar Merbau”. Media ini diharapkan menjadi alternative solusi dalam memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran tematik disekolah dasar.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, R&D bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermutu. Peneliti menggunakan penelitian dan R&D level 3 yaitu meneliti dan menguji produk dalam rangka mengembangkan produk yang telah ada. Melalui pengembangan diharapkan produk menjadi efektif, efisien, praktis, menarik dan memuaskan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan pada peserta didik kelas II. Peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Pengembangan model ADDIE terdiri atas lima tahapan yaitu: Analysis (analisis), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi/eksekusi), Evaluation (evaluasi/umpan balik).

Berikut ini gambaran pembelajaran Model ADDIE:



Gambar 1. Model ADDIE (Sumber: Anglada,2007)

Pada penelitian ini, peneliti hanya melaksanakan sampai pada 3 tahapan dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Berikut 3 tahapan yang dilakukan :

1. Analisi (analysis)
2. Perancangan (Design)
3. Pengembangan (Development)

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan kelas II ini menggunakan instrument pengumpulan data yang berupa angket atau kuesioner. Setelah data diperoleh, tahapselanjutnya akan menggunakan analisis data. Dalam penelitian ini jenis data yang digunakan untuk uji kelayakan media ini berasal dari skor lembar validasi yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan guru kelas II. Analisis data yang diperoleh menggunakan skor Skala Likert yang hasilnya akan dipresentasikan. Setelah skor-skor yang dipilih pada angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, dan juga guru kelas II MIS Darul Ikhlas Pagar Merbau ini akan dilakukan perhitungan agar didapatkan skor kelayakan media yang dikembangkan dengan rumus.

Tabel 1. Skala Likert

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Setuju	5
2.	Setuju	4
3.	Cukup Setuju	3
4.	Tidak Setuju	2
5.	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: *Metode Riset (Ni Nyoman dan N Marhaeni, 2019)*

Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan lima respon, bisa dicari dengan rumus:

$$\text{Nilai} \frac{\text{skor yang dicapai}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Apabila telah didapatkan hasil rata-rata nilai, maka kebermanfaatan produk akan dikonversi menggunakan Kriteria kelayakan.

Tabel 2. Kriteria kelayakan

Skor Persentase (%)	Interpretasi
80-100%	Sangat Layak

60-79%	Layak
40-59%	Kurang Layak
20-39%	Sangat Tidak Layak

(Sudjana, *Metode Statistik*)

Dalam pengembangan ini, media permainan ular tangga dikatakan baik apabila memenuhi minimal kualifikasi Sangat layak/layak.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*), kemudian produk dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan modifikasi 3 tahapan yakni tahap analyze (analisis), design (perancangan), development (pengembangan).

Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga ini, merupakan penelitian pengembangan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat mudah mengerti dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada materi tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan.

Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan oleh beberapa ahli, baik itu ahli materi, ahli media maupun respon guru, peneliti mendapatkan perolehan skor dari setiap masing-masing ahli sebagai berikut:

Tabel 3. Skor Validasi Keseluruhan

Hasil Validasi	Presentase%	Kategori
Ahli Materi	85	Sangat Layak
Ahli Media	87	Sangat Layak
Respon Guru	97	Sangat Layak
Rata-rata Skor	89,6	Sangat Layak

Tabel diatas menunjukkan tingkat hasil penelitian berdasarkan rata-rata presentase dari penilaian uji validitas dari setiap ahli (ahli materi, ahli media dan respon guru). Hasil tabel diatas, menjelaskan bahwa rata-rata skor tertinggi yang didapatkan dari hasil validasi oleh Guru, dengan ketercapaian skor sebesar 97% masuk pada kriteria “Sangat Layak”, kriteria kelayakan

media pembelajaran di peroleh dengan cara mengkonvrensikan aspek pembelajaran dalam penilaian validasi oleh Guru. Berdasarkan analisis data yang didapatkan dari respon guru, maka skor presntase nilai 92% dengan kategori “Sangat Layak” hal ini dikarenakan sangat layak digunakan pada pembelajaran tematik tema 8 Keselamatan di rumah dan perjalanan untuk siswa kelas II MIS Darul Ikhlas.

Selanjutnya nilai tertinggi yang didapatkan adalah nilai dari ahli media yang yang dipresentasikan dengan skor 87%. dengan kategori “Sangat Layak” Kriteria kelayakan di proleh dengan cara mengkonversikan aspek media pembelajaran dalam tabel penilaian validais ahli media dengan perolehan “Sangat setuju” mendapat 11 penilaian, “Setuju” mendapatkan 3 penilaian dan “Cukup setuju” mendapatkan 4 penilaian, jika dijumlahkan akan mendapatkan nilai sebanyak 79 nilai dengan presentase skor 87% kategori “Sangat Layak”. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga “Sangat Layak” digunakan sesuai revisi yang diberikan untuk digunakan kepada peserta didik kelas II.

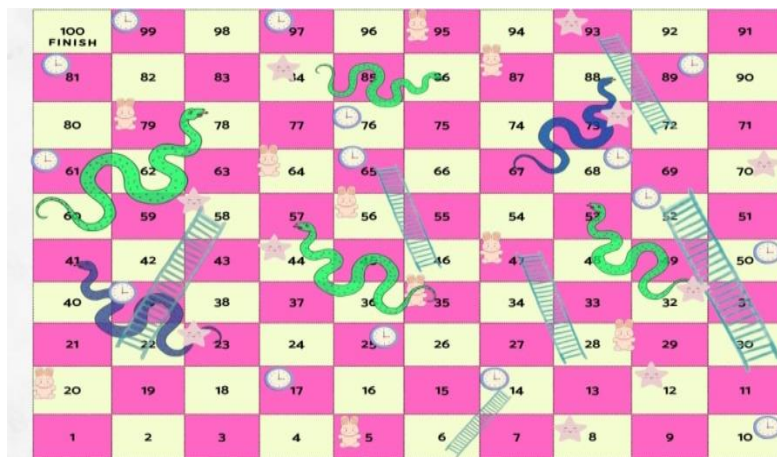
Terakhir ada nilai validasi dari ahli materi dengan perolehan skor presentase sebesar 85%. Dari hasil tersebut dapat diketahui media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan masuk kedalam kategori “Sangat Layak” Kriteria kelayakan di proleh dengan cara mengkonversikan aspek pembelajaran dalam tabel penilaian validais ahli materi. Oleh karena itu, berdasarkan analsiis data yang dilakukan dari ahli materi, maka media pembelajaran berbasis permainan ular tangga yang dikembangkan memperoleh skor 85% denagn kategori “Sangat Layak” dengan sedikit saran perbaikan hal ini dikarena ada beberapa kaidah ejaan yang kurang. Berdasarkan hal tersebut maka materi yang digunakan pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dna perjalanan “Sangat layak” digunakan untuk peserta didik kelas II.

Berdasarkan penilaian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan kelas II ini termasuk ke dalam media “Sangat Layak” digunakan untuk Guru dan Peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar didalam kelas dengan saran melakukan revisi atau perbaikan media.

Berikut bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 keselamatan di rumah dan perjalanan kelas II. Media pembelajaran ini terdiri dari:



Gambar 2. Tempat Papan Permainan Ular Tangga



Gambar 3. Papan Permainan Ular Tangga



Gambar 4. Kartu Pengetahuan Pada Permainan Ular Tangga



Gambar 5. Kartu Kuis Pada Permainan Ular Tangga



Gambar 6. Kartu Perintah Pada Permainan Ular Tangga



Gambar 4.6 Panduan Petunjuk Permainan Ular Tangga

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 8 Keselamatan Di Rumah dan Perjalanan” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran permainan ular tangga menggunakan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) meliputi tahapan *Analisis* (analisis), *Design* (desain), dan *Development* (pengembangan).
2. Hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 diperoleh nilai validator ahli media yaitu 87% dalam kategori sangat layak, demikian juga dengan hasil uji kelayakan ahli materi terhadap media pembelajaran yaitu 85% dalam kategori sangat layak.
3. Respon guru terhadap media pembelajaran berbasis permainan ular tangga pada pembelajaran tematik tema 8 di peroleh total presentase yaitu 97% masuk kedalam kategori sangat layak.

5. Daftar Pustaka

- Alwi Said, (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Semantic Scholar* 8 (2), 150.
- Amin Mohammad Latiful dkk, (2020). The Increase of Students Science Cognitive using Snake Ladder Media. *Primary Education* 9 (1), 70.
- Arafat Maulana, Azizan Nashran (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Diperoleh dari <http://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/170194/>
- Ariyanto Budi, dkk (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. *JPD* 2 (1), 86. DOI: <http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v2i01.917>
- Hasnida, (2014). *Media Pembelajaran Kreatif*. Diperoleh dari <http://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/108507/>
- Hidayat, A., Mujib, A., & Muslihah, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif Melalui Model Pengembangan Borg Dan Gall. *JPPM Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 159-167.

- Magdalena Ina (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. Diperoleh dari <http://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/186069/>
- Manurung Asrar Aspia, (2013). *Media Pembelajaran*. Perdana Publishing. Jl. Sosro No.16A Medan.
- Munir, (2013). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung
- Nurfadhillah S, Rosnaningsih A, (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Diperoleh dari <http://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/186025/>
- Ramadhani M, Rapita Beta S , (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Materi Indahnya Keragaman Budaya Di Indonesia SD Negeri 101884 Limau Manis. *Educatiom Achievement* 2 (3) DOI: <https://doi.org/10.51178/jsr.v2i1.334>
- Sari, K. P. (2022). Pengembangan Media Ensiklopedia Model Lift the Flap Berbasis Masalah pada Pembelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4(1), 25-36.
- Syafitri Ramadhani S, Sukmawarti (2022). Pengembangan Media Smart Board Pakapin pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Edumaspul* 6 (2) DOI: <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i2.5127>
- Safrida Dasopang, Darwis Umar (2023). Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Saintifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keberagaman Di Negeriku di Kelas IV SD. *EduGlobal* 2 (3) DOI: <https://doi.org/10.32696/eduglobal.v2i3.2065>
- Setyosari Punaji (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan* Diperoleh dari <http://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/65226/>
- Wahyuni, G., Destini, R., & Mujib, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Visual Siswa. *Jurnal LENTERA: Jurnal Studi Pendidikan*, 5(2), 39-52.
- Wahyuni, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(4), 333-349.
- Yusuf, R., Dewi, F. P., & Mujib, A. (2022). Generalisasi Bilangan Kromatik Pada Beberapa Kelas Graf Korona. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 192-201.