

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKES AND LADDERS BERBASIS 3D PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR

Yusni Ega Mulyasari¹, Rina Yuliana², Sigit Setiawan³
¹²³ PGSD FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
[1yusniega.untirta2018@gmail.com](mailto:yusniega.untirta2018@gmail.com), [2.rinayuliana@untirta.ac.id](mailto:rinayuliana@untirta.ac.id)³

ABSTRACT

This study aims to develop 3D-based Snakes and Ladders learning media on Theme 4 Healthy is Important Subtheme 1 my circulatory organs are healthy in Indonesian and Science subjects on the material Exploring the Content and Mandate of Pantun and Circulatory Organs and to determine the feasibility and response of students to the learning media. This research method with the R & D method with ADDIE stages, this learning media will be validated by experts, and revisions, then trials are carried out to determine the response of students. This trial was conducted at SDN 2 Cisimeut Raya on 20 Class V students. The results of the media design expert test showed that this learning media obtained an average score of 92.5% with a very decent category. The results of the material expert test showed that this learning media obtained an average score of 91.65% with a very decent category. The results of the linguist test showed that this learning media obtained an average score of 91.65% with a very decent category. The results of the student response questionnaire obtained scores with an average 86% with a very decent category. Based on the results of the study, it can be concluded that the 3D-based Snakes and Ladders learning media developed for Class V elementary school students is very feasible to be used in the process of learning activities taking place in Theme 4 Healthy, it is important material, content and mandate, pantun, and circulation organs.

Keywords: Development of 3D-based Snakes and Ladders learning media, science and Indonesian.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Snakes and Ladders berbasis 3D pada Tema 4 Sehat Itu Penting SubTema 1 organ peredaran darahku sehat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPA pada materi Menggali Isi Dan Amanat Pantun dan Organ Peredaran Darah dan untuk mengetahui kelayakan serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Metode penelitian ini dengan metode R & D dengan tahapan ADDIE, media pembelajaran ini akan divalidasi oleh ahli, dan revisi, maka dilakukan uji coba untuk mengetahui respon peserta didik. Uji coba ini dilakukan di SDN 2 Cisimeut Raya Pada 20 siswa Kelas V. Hasil uji ahli desain media menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata memperoleh 92,5 % dengan Kategori sangat layak. Hasil uji ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata memperoleh 91,65% dengan kategori sangat layak. Hasil uji ahli Bahasa menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memperoleh nilai rata-rata memperoleh 91,65 % dengan kategori sangat layak. Hasil angket respon peserta didik memperoleh nilai dengan rata-rata 86% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran Snakes and Ladders berbasis 3D yang dikembangkan untuk peserta didik SD Kelas V sangat layak digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung pada Tema 4 Sehat itu penting materi isi dan amanat pantun, dan organ peredaran.

Kata Kunci: pengembangan media pembelajaran Snakes and Ladders berbasis 3D, IPA dan Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses peralihan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, tabiat, serta pembentukan dan kepercayaan pada peserta didik. Dalam kurikulum 2013, pembelajaran tidak lagi dilakukan secara terpisah dengan bermacam bidang study, melainkan dilakukan secara terpadu dalam pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang berdasarkan pada tema-tema sedangkan tema tersebut ditinjau dari berbagai muatan pembelajaran. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan seluas-luasnya terhadap peserta didik untuk dapat mengembangkan pengetahuan dengan menjawab pertanyaan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan mencari sendiri disekitar mereka. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran yang termasuk salah

satu tipe atau jenis model pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna untuk peserta didik. Depdiknas (2013:86) dalam Akbar, dkk (2017:17) bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran menggunakan tema sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Terdapat beberapa mata pelajaran dalam pembelajaran tematik yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) PJOK, dan SBdP. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dalam kurikulum 2013 merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa materi pembelajaran menggunakan tema sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Salah satu Kompetensi Dasar kelas V pada pembelajaran tematik

yakni, menggali isi dan amanat pantun yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan. Kompetensi dasar tersebut dikembangkan kedalam indikator pembelajaran. Menjelaskan pengertian pantun dengan tepat merupakan salah satu indikator pembelajaran di Sekolah Dasar.

Pantun termasuk ke dalam karya sastra puisi lama yang sampai sekarang masih dipelajari mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Tanpa kita sadari, pantun banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam situasi formal maupun nonformal. Pada situasi formal, pantun dapat digunakan sebagai hiburan agar suasana tidak menegangkan. Biasanya, pantun tersebut berupa pantun perkenalan atau pantun jenaka. Sedangkan pada situasi nonformal pantun lebih sering digunakan dalam berbagai kegiatan. Contohnya ketika memuji, menolak atau mengkritik orang lain dapat dilakukan menggunakan pantun. Hal tersebut menunjukkan bahwa pantun dapat digunakan dalam keadaan apapun dengan menyesuaikan kebutuhan.

Didalam pembelajaran, pantun saat ini jarang dipelajari dengan adanya kemunculan bentuk karya sastra baru di masyarakat khususnya pada peserta didik. Didalam permasalahan tersebut bukan berarti peserta didik tidak diperbolehkan untuk mempelajari karya sastra lain, hanya saja keadaan tersebut dapat mengakibatkan pantun akan semakin tersisihkan dalam lingkup karya sastra khususnya di dunia pendidikan. Sudah banyak bukti yang dapat memperlihatkan tersisihnya keberadaan pantun dalam pendidikan. Contohnya dalam setiap perlombaan jarang sekali terdengar ada lomba menulis pantun ataupun berbalas pantun, berbeda dengan karya sastra lain seperti cerpen atau puisi yang sering sekali dilombakan. Meskipun pantun dan karya sastra lain memiliki porsi yang sama dalam kurikulum 2013, akan tetapi pada saat kegiatan pembelajaran puisi baru lebih sering dikembangkan daripada pantun. Permasalahan-permasalahan tersebut perlu mendapat perhatian agar kedudukan antara puisi dan pantun memiliki porsi yang sama

dalam dunia pendidikan (Rustiawati Tia, 2016: 1).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara permasalahan pendidikan yang ditemui oleh peneliti di SDN 02 Cisimeut Raya pada siswa kelas V berdasarkan hasil belajar peserta didik pada muatan Bahasa Indonesia. Di sekolah, menunjukkan bahwa suasana pembelajaran di kelas tersebut masih terdapat kelemahan dan kekurangan. Gaya belajar yang monoton membuat peserta didik merasa jenuh sehingga masih banyak peserta didik yang sering keluar masuk pada saat proses pembelajaran dikarenakan kurang termotivasi pada saat pembelajaran. Biasanya guru hanya menggunakan Buku pada saat pembelajaran dan menugaskan ketua kelas untuk menulis di papan tulis kemudian teman-temannya yang lain ikut menyalin di buku masing-masing dan dikumpulkan. Peserta didik tersebut kurang aktif karena kurang sesuainya Metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran. Kurangnya metode pembelajaran sehingga kini guru banyak berperan sebagai pengarah yang aktif dan

peserta didik sebagai penerima yang pasif. Metode yang kurang sesuai menyebabkan siswa pasif karena berada dalam rutinitas yang membosankan dimana siswa sekolah dasar yang seharusnya mendapat metode pembelajaran yang menarik. Ditambah kurangnya penggunaan Media pembelajaran juga menjadi permasalahan yang sangat penting karena peserta didik membutuhkan pembelajaran yang kongkrit (nyata) untuk dapat merangsang rasa ingin tahu, berfikir kritis, aktif serta semangat dalam belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang muncul dikarenakan tidak adanya Media pembelajaran yang dapat memotivasi belajar peserta didik khususnya untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka guru seharusnya menggunakan Media pembelajaran yang menarik untuk dapat memotivasi peserta didik dalam mempelajari Bahasa Indonesia pada materi pantun. Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh peneliti pada Media pembelajaran yang dapat mendukung untuk

memotivasi peserta didik yaitu dengan menggunakan Media Snakes And Ladders 3D.

Agus. (Malalina, 2017:38) mengemukakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan kotak, ular dan tangga yang berlainan. Permainan ini sangat populer di kalangan masyarakat baik tua maupun muda. Permainan Snakes And Ladders ini masuk dalam kategori permainan “*board game*” atau “permainan papan” yang sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan lainnya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.

Media *Snakes And Ladders* 3D yang akan dikembangkan pada penelitian ini berbentuk

konvensional, berupa permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang dijalani bidak. Media ini terdiri dari papan yang diberi kotak dengan beberapa warna yang menarik dengan baris dan kolom dengan beberapa nomor serta materi, gambar ular dan tangga Berbentuk 3 Dimensi. Pentingnya penggunaan Media Snakes And Ladders 3D yaitu untuk merubah perilaku siswa agar semangat dalam belajar dan dapat menumbuhkan pemahaman. Karena dalam Media Snakes And Ladders 3D siswa diberikan tantangan atau pertanyaan yang terdapat pada setiap kolom dan dengan adanya media Snakes And Ladders 3D siswa akan lebih semangat dalam belajar karena dalam pembelajaran ini bertujuan agar peserta didik dapat belajar sambil bermain.

Tujuan Penelitian

Untuk mendeskripsikan pengembangan Media Pembelajaran *Snakes And Ladders* Berbasis 3D Pada Pembelajaran Tematik di kelas V SDN 2 Cisimeut Raya.

Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan sarana untuk

menyusun kebijakan dalam menyusun strategi penggunaan media visual untuk memotivasi belajar peserta didik.

- b. Sebagai informasi dan pengalaman yang berguna untuk di jadikan sebagai tolak ukur atau pedoman dalam penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan media visual Snakes and Ladders Berbasis 3D untuk memotivasi belajar Bahasa Indonesia.

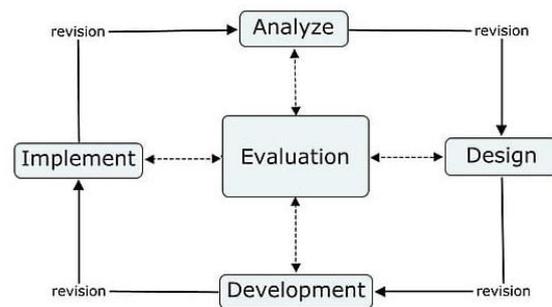
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang sudah ada sebelumnya atau suatu produk baru tertentu untuk memperbaiki proses pembelajaran. Pada metode ini menggunakan model ADDIE. Menurut Hidayat, Fitria (2021:30) ADDIE merupakan desain intruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran

manusia. model ini memiliki beberapa tahapan yaitu, diantaranya: *Analyze, Desain, Develop, Implement, dan Evaluate*. Gambaran yang diberikan tersebut ditunjukkan dengan garis putus seperti yang terdapat pada skema di bawah (Irawan, 2014). Model ADDIE dibuat skema oleh Breach sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut.

Bagan 3.1 Tahapan Model ADDIE

(Sumber : Irawan, 2014)



Berdasarkan skema desain pembelajaran model ADDIE tersebut, ketika metode ADDIE digunakan dalam suatu metode, langkah-langkahnya harus sesuai dengan prosedur pertama dari analisis (*Analyze*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) dan tahap akhir evaluasi (*Evaluation*.) itu termasuk gambaran umum sebagai desain sistem secara umum. Lalu ADDIE menyediakan kerangka kerja untuk mengilustrasikan proses

pembelajaran, dimulai dengan penyebaran dari tahap analisis hingga evaluasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil uji validasi yang telah dilakukan oleh beberapa ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang divalidasi oleh dosen dan guru. Peneliti menggunakan penilaian media pembelajaran yang mengacu pada 3 aspek dalam Irmandia Indah (2021:36) meliputi aspek tampilan, kualitas media dan fungsi media. Oleh karena itu, peneliti mendapat perolehan jumlah dari masing-masing ahli dengan presentase sebagai berikut:

Tabel 4.11

Rata Jumlah Validasi Ahli

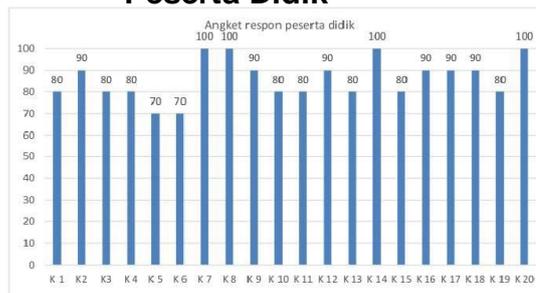
Uji Validasi	Presentase %	Kategori
Ahli media	92,05	Sangat layak
Ahli materi	91,65	Sangat layak
Ahli bahasa	91,65	Sangat layak
Total skor	91,78	Sangat layak

Tabel diatas menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya peneliti menguji kelayakan media pembelajaran Snakes and Ladders 3D melalui validasi kepada ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, dan respon peserta didik. Penilaian validasi ahli media diperoleh dari 2 ahli media yang terdiri dari ahli media 1 memperoleh nilai sebesar

94,7%, dan ahli media 2 memperoleh nilai sebesar 89,4%. Adapun total keseluruhan skor yang didapat pada 19 butir dengan ahli media 1 memperoleh skor 90 , dan ahli media 2 memperoleh skor 85 dengan presentase nilai akhir 92,05 % dengan kriteria “ Sangat Layak “ (Ridwan : 2009). Validasi ahli materi diperoleh dari 2 ahli yang terdiri dari ahli materi 1 memperoleh nilai sebesar 90% , dan ahli materi 2 memperoleh nilai sebesar 93,3 %. Adapun total keseluruhan skor yang didapat pada 12 butir dengan ahli materi 1 memperoleh skor 54 dan ahli materi 2 memperoleh skor 56 dengan presentase nilai akhir 91,65% dengan Kriteria “ Sangat Layak “ (Ridwan : 2009). Validasi ahli bahasa diperoleh dari 2 ahli yang terdiri dari ahli bahasa 1 memperoleh nilai sebesar 87% dan ahli bahasa 2 memperoleh nilai sebesar 90% . Adapun total keseluruhan skor yang didapat pada 8 butir dengan ahli bahasa 1 memperoleh skor 35 dan ahli bahasa 2 memperoleh skor 36 dengan presentase nilai akhir 91,65 % dengan kriteria “ Sangat Layak “(Ridwan : 2009). Berdasarkan hasil penilaian rata-rata presentase dari uji kelayakan media secara keseluruhan didapatkan uji kelayakan yang cukup tinggi dengan proleh angka rata-rata sebesar 91,78%. Menurut Riduwan

(2009:41) hasil presentase rata-rata yang diperoleh melalui uji validitas ahli masuk dalam kategori 'sangat layak' sehingga media Snakes and Ladders berbasis 3D ini layak diujicobakan.

Diagram 4.1 Data Hasil Respons Peserta Didik



Hasil dari diagram 4.1 menunjukkan bahwa penilaian yang diperoleh dari angket respons peserta didik yaitu responden 1 sejumlah 80%, responden 2 sejumlah 90%, responden 3 sejumlah 80%, responden 4 sejumlah 80%, responden 5 sejumlah 70%, responden 6 sejumlah 70%, responden 7 sejumlah 100%, responden 8 sejumlah 100%, responden 9 sejumlah 90% , responden 10 sejumlah 80%, responden 11 sejumlah 80%, responden 12 sejumlah 90%, responden 13 sejumlah 80%,,responden 14 sejumlah 100%, responden 15 sejumlah 80%, responden 16 sejumlah 90%, responden 17 sejumlah 90, responden 18 sejumlah 90, responden 19 sejumlah 80, responden 20 sejumlah 100.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan oleh peneliti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Snakes and Ladders berbasis 3D Pada Tema 4 Sehat Itu Penting dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran Snakes and Ladders 3D pada kelas V SDN 2 Cisimeut Raya dilaksanakan melalui tahapan analisis karakter siswa dan permasalahan, mendesain media meliputi struktur media Snakes and Ladders 3D, membuat Storyboard, membuat RPP dan membuat instrument penelitian yang divalidasi oleh para ahli lalu dilakukan developmen atau pengembangan untuk memaksimalkan media serta fungsinya. Langkah selanjutnya pengimplementasian melalui uji coba kepada peserta didik dan yang terakhir evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Snakes and Ladders 3D
2. Tingkat kelayakan media Snakes and Ladders 3D sebagai media pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia melalui hasil validasi 2

ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa, tingkat kelayakan media Snakes and Ladders 3D sebagai media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 90,83% yang masuk dalam kategori "sangat layak "

3. Respons peserta didik yang melibatkan 20 peserta didik memperoleh presentasi rata-rata sebesar 86% sehingga memperoleh kategori " sangat layak".

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran Snakes and Ladders 3D melalui hasil validasi dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran sebagai penunjang untuk memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya Tema 4 SubTema 1 melalui pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia, sehingga siswa lebih aktif, antusias dan semangat dalam belajar sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dicerna dan diingat oleh peserta didik.

2. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah menyediakan fasilitas sarana prasarana yang memadai untuk menunjang jalannya pembelajaran.

3. Bagi Peneliti lain

Diharapkan untuk mengembangkan media pembelajaran materi yang berbeda, agar dapat menjadi media selanjutnya sebagai penunjang untuk materi pembelajaran yang lainnya, dan diharapkan menggunakan aplikasi yang berbeda supaya lebih bagus dan menarik dari pada sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Akbar Sa'dun dkk. (2017). *Implementasi Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan.(2009). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru Karyawan Dan Penelitian Pemula*. Bandung:Alfabeta.
- Rustiawati, Tia. 2016." Penerapan Model Quantum Learning Melalui Teknik Permainan Kata Dalam Pembelajaran Menulis Pantun". Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.

Jurnal :

Malalina. (2017), Media Ular Tangga
Segitiga Pada Materi Luas Dan
Keliling Segitiga, *jurnal
pendidikan matematika*, 1: 35-
40.