

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA
TEMA PAHLAWANKU KELAS IV SD NEGERI 108306 GARBUS**

Eva Permata¹, Beta Rapita Silalahi²

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

evapermata@umnaw.ac.id¹, betarapitasilalahi@umnaw.ac.id²

ABSTRACT

This research was a research and development with reference to the 4D model which is an extension of Define, Design, Development and Dissemination. The instrument used to collect data was a questionnaire. The data analysis technique was descriptive qualitative. This research produced a product in the form of Snakes and Ladders media for My Hero material in grade IV. The snakes and ladders media was declared suitable for use in grade as a learning medium. This can be seen based on the validation results by material experts, media experts, and teacher responses. The results of the material validation show that the average overall assessment of material experts on the media obtained a percentage of 88%, including the valid (feasible) category. The results of the media validation show that the average overall assessment of media experts on the media obtained a percentage of 80%, including the valid (feasible) category. The results of the teacher response validation show that the average overall assessment obtained a percentage of 98%. This percentage is included in the very valid (very feasible) criteria. There was no revision to the student response to the snake and ladder media, and getting a percentage of 96% means that the media developed is "very valid" and can be applied as a medium for the teaching and learning process in schools.

Keywords: *development, learning media, snake and ladder*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media Ular Tangga Materi Pahlawanku kelas IV SD. Media ular tangga dinyatakan layak digunakan di kelas IV SD sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan respon guru. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 88% termasuk kedalam kategori valid (layak). Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media terhadap media didapatkan persentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid (layak). Hasil validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak). Respon siswa terhadap media ular tangga tidak terdapat revisi, dan mendapatkan persentase 96% artinya media yang

dikembangkan sudah “sangat valid” dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, ular tangga

A. PENDAHULUAN

Pendidikan seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan memiliki peran penting dalam upaya peningkatan kualitas SDM, oleh karena itu seharusnya dilakukan usaha untuk peningkatan kualitas layanan dalam bidang pendidikan tersebut. Pendidik yang profesional perlu mengikuti perkembangan zaman serta mampu meningkatkan kualitas diri secara berkelanjutan agar dapat bersinergi dengan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya pengembangan juga harus sesuai dengan bidang profesinya.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan di sekolah, dan juga sebuah bentuk pengalaman langsung dari seorang guru sebagai fasilitator. Rahmawati (2020) Guru sebagai salah satu peran penting jalannya proses pembelajaran, yang harus berhasil dalam mengelola kelas agar guru dapat dengan mudah menyampaikan materi belajar. Peran seorang guru tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi dalam proses pembelajaran juga dituntut untuk memerankan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik. Selain itu guru juga berperan sebagai mediator untuk para peserta didiknya, menyediakan media atau penengah dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Lestari (2021)

proses pembelajaran bertujuan untuk dapat memperoleh pengetahuan yang sebelumnya tidak diketahui menjadi tahu sehingga mempunyai bekal dalam diri untuk berbagai aspek. Pembelajaran juga merupakan kegiatan mentransfer ilmu dari guru kepada siswa, untuk memperoleh pengetahuan dan wawasan yang lebih luas.

Seorang guru memiliki peran penting dalam upaya membentuk generasi yang berkualitas. Untuk mewujudkan hal tersebut, guru perlu memperhatikan kualitas proses belajar di dalam kelas agar menjadi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, guru perlu lebih menekankan komponen dari pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang paling penting. Nurmairina (2022) mengungkapkan bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, dengan adanya media dapat membantu tugas guru untuk menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan ke peserta didik. Secara umum pengertian media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dipergunakan guru untuk mempermudah menyalurkan materi-materi dalam proses berlangsungnya pembelajaran juga dapat merangsang perhatian, perasaan, pikiran, keterampilan, kemampuan pada diri siswa sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Memilih media belajar yang tepat merupakan salah satu kunci keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran PKn di kelas IV SD menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), guru cenderung menggunakan metode ceramah, penugasan dan diskusi. Saat pembelajaran berlangsung, guru aktif

memberikan penjelasan sedangkan siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan mengerjakan latihan soal. Dalam pembelajaran Pkn media pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif dengan kondisi dan keinginan siswa. Media pembelajaran yang digunakan masih berupa media gambar biasa dan belum pernah menggunakan media ular tangga, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik. sumber belajar yang sering digunakan guru berupa buku paket dan gambar cetak, yang bersifat visual sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan membuat siswa kesulitan dalam memahami materi, serta belum adanya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru. Kurangnya kreativitas guru menyebabkan kesulitan siswa pada proses pembelajaran karena pada dasarnya media pembelajaran merupakan sarana fisik yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi kepada siswa dan merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi yang disajikan.

Pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi untuk peserta didik. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran sesuai dengan kondisi dan keinginan siswa yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik agar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan. Media yang akan dikembangkan ialah media yang diadopsi dari permainan ular tangga yang saat ini sudah jarang digunakan siswa baik dalam bermain maupun belajar. Media permainan ular tangga dimodifikasi dengan teknik berjalan dari satu titik ke titik yang lainnya sehingga dapat menarik rasa ingin tahu siswa. Media yang akan dikembangkan juga dapat digunakan sebagai alat bantu untuk belajar sambil bermain secara mandiri oleh siswa, dan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan ular tangga dirangkai khusus

untuk media edukatif, menyenangkan dan menantang. Melalui upaya untuk menarik perhatian siswa maka pemerolehan pengalaman belajar akan lebih bermakna.

Berdasarkan penelitian yang terdahulu oleh Moch. Chabib pada tahun 2017 Universitas Negeri Malang dalam penelitiannya yang berjudul "Efektifitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD". Penelitian ini adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah Menggunakan model *Dick and Carey*. Media yang digunakan berbahan dasar triplek dan gambar yang telah di print out menggunakan kertas. Adapun persamaan dengan penelitian terdahulu adalah sama-sama menggunakan media permainan ular tangga serta terdapat kartu soal dalam permainan tersebut. Permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

B. METODE PENELITIAN

Desain penelitian pada media pembelajaran ular tangga pada tema pahlawanku di kelas IV SD menggunakan penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Nana Syaodih, (2017) Sedangkan menurut Sugiyono, (2017) penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi.

Pengembangan media pembelajaran ular tangga pada tema pahlawanku di kelas IV SD

menggunakan model 4D yang merupakan perpanjangan dari *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan) dan *Dissemination* (Diseminasi) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), (Sugiyono, 2017). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI SD yang berjumlah 13 siswa dengan 3 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Validator ahli media yaitu dosen, ahli materi yaitu dosen dan guru. Prosedur penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D terdiri atas empat tahap utama *Define* (pendefinisian), (*Design* (Perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebaran).

Instrumen pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data seperti angket atau kuesioner Sugiono (2017: 156).

- a. Instrumen pengumpulan data ahli materi
- b. Instrumen pengumpulan data ahli media
- c. Instrumen pengumpulan data respon guru
- d. Instrumen pengumpulan data respon siswa

Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan adalah Angket dan Dokumentasi

Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam kuisisioner, mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, dinyatakan dalam bentuk kelayakan validitas, efektif dan praktis. Pada penelitian ini, persentase kelayakan validitas, efektif dan praktis bahan ajar berupa media spanduk Ular Tangga materi pahlawanku akan dihitung untuk tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, respon guru dan respon siswa.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Development (Pengembangan Produk)

Media yang telah dihasilkan pada tahap perancangan di validasi oleh para ahli media, ahli materi dan respon guru yang berkompeten untuk menilai media spanduk Ular Tangga materi pahlawanku untuk siswa kelas IV SD, untuk memberikan saran dan masukkan berkaitan dengan isi media yang nantinya akan digunakan sebagai patokan revisi perbaikan dan penyempurnaan media.

a. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi pembelajaran. Ahli materi yakni bapak Drs. Ulian Barus, M.Pd selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada tanggal 8 Juli 2024. Hasil validasi materi yang terbagi ke dalam 4 aspek yaitu Kesesuaian Materi, Kemutakhiran Materi, Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik dan Tampilan dan Bahasa adalah sebagai berikut :

1) Kesesuaian Materi dengan KD

1. Materi yang disampaikan pada media spanduk Ular Tangga membantu siswa mengenali pahlawan indonesia mendapatkan skor "3" kategori cukup valid
2. Kelengkapan materi yang disampaikan pada media spanduk Ular Tangga sudah sesuai mendapatkan skor "4" kategori valid

2) Kemutakhiran Materi

3. Media spanduk Ular Tangga yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik mendapatkan skor "0" tidak ada kategori
4. Kemudahan peserta didik dalam memahami materi mendapatkan

skor “4” kategori valid

5. Keruntutan materi sesuai dengan alur pikir peserta didik mendapatkan skor “4” kategori valid

3) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik

6. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik mendapatkan skor “4” kategori valid
7. Adanya Interaksi langsung media dengan peserta didik mendapatkan skor “4” kategori valid
8. Materi pada media spanduk Ular Tangga menarik peserta didik untuk semangat belajar mendapatkan skor “4” kategori valid

4) Tampilan dan Bahasa.

9. Tampilan gambar pada media spanduk Ular Tangga sesuai dengan materi pahlawanku mendapatkan skor “4” kategori valid
10. Kesesuaian kalimat yang terdapat pada media jelas serta mudah dipahami mendapatkan skor “4” kategori valid

$\text{Nilai Validasi} = \frac{35}{50} \times 100\%$
--

Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 70%. Tetapi pada validasi ahli materi terdapat revisi/perbaikan, berikut ini revisi/perbaikan :

1. Tambahkan pertanyaan dan pernyataan
2. Perbaiki warna merah putih pada kotak menjadi warna-warni
3. Tambahkan gambar tokoh pahlawan yang jelas

Validasi kedua dilakukan pada tanggal 6 Agustus 2024. Hasil validasi materi yang terbagi ke dalam 4 aspek yaitu Kesesuaian Materi, Kemutakhiran Materi, Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik dan Tampilan dan Bahasa adalah sebagai berikut :

1. Materi yang disampaikan pada media spanduk Ular Tangga membantu siswa mengenali pahlawan indonesia mendapatkan skor “5” kategori sangat valid
2. Kelengkapan materi yang disampaikan pada media spanduk Ular Tangga sudah sesuai mendapatkan skor “4” kategori valid

2) Kemutakhiran Materi

3. Media spanduk Ular Tangga yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik mendapatkan skor “5” kategori sangat valid
4. Kemudahan peserta didik dalam memahami materi mendapatkan skor “4” kategori valid
5. Keruntutan materi sesuai dengan alur pikir peserta didik mendapatkan skor “4” kategori valid

3) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik

6. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik mendapatkan skor “4” kategori valid
7. Adanya Interaksi langsung media dengan peserta didik mendapatkan skor “4” kategori valid
8. Materi pada media spanduk Ular Tangga menarik peserta didik untuk semangat belajar mendapatkan skor “5” kategori sangat valid

4) Tampilan dan Bahasa.

9. Tampilan gambar pada media spanduk Ular Tangga sesuai dengan materi pahlawanku mendapatkan skor "5" kategori sangat valid
10. Kesesuaian kalimat yang terdapat pada media jelas serta mudah dipahami mendapatkan skor "4" kategori valid

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{44}{50} \times 100\%$$

Hasil validasi materi kedua sudah dilakukan revisi/perbaikan sehingga penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 88%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi pahlawanku.

b. Data Validasi Ahli Media

Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan media dalam pembelajaran. Ahli media yakni Bapak Prof. Ahmad Laut Hasibuan, selaku dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Validasi dilakukan pada 9 Juli 2024. Hasil validasi media yang terbagi ke dalam 3 aspek yaitu Desain Sampul Media, Kualitas Gambar Media, Kejelasan Teks (huruf) yang di Tampilkan, Tampilan Media, dan Kemudahan Penggunaan Media adalah sebagai berikut :

1) Desain Sampul Media

1. Kemenarikan desain tampilan sampul media permainan ular tangga mendapatkan skor "4" kategori valid
2. Kejelasan identitas sampul media skor "4" kategori valid
3. Keserasian warna pada tampilan sampul media skor "4" kategori valid

2) Kualitas Gambar Media

4. Ukuran gambar yang digunakan pada papan permainan ular tangga sudah proporsional skor "4" kategori valid

3) Kejelasan Teks (huruf) yang di Tampilkan

5. Teks yang digunakan pada media permainan ular tangga dapat dibaca dengan baik skor "4" kategori valid
6. Kesesuaian pemilihan jenis huruf skor "4" kategori valid

4) Tampilan Media

7. Kombinasi warna pada media permainan ular tangga disusun secara baik dan menarik skor "4" kategori valid
8. Desain tampilan media permainan ular tangga memiliki daya tarik yang tinggi untuk siswa skor "4" kategori valid

5) Kemudahan Penggunaan Media

9. Penggunaan media permainan ular tangga sangat mudah digunakan skor "4" kategori valid
10. Dengan petunjuk bermain memudahkan pengguna untuk menggunakan media permainan ular tangga skor "4" kategori valid

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{40}{50} \times 100\%$$

Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 80%. Persentase ini termasuk kriteria valid (layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi pahlawanku.

c. Data Validasi Respon Guru

Respon guru berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi materi dan pembelajaran. Ahli media yakni Ibu Nurul Abdillah Lubis, S.Si. selaku guru kelas IV UPT SDN UPT SDN 108306 Tanjung Garbus. Validasi dilakukan pada 8 Agustus 2024. Hasil validasi respon guru yang terbagi ke dalam 4 aspek yaitu Kesesuaian Materi, Kemutakhiran Materi, Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik dan Tampilan dan Bahasa adalah sebagai berikut :

1) Kesesuaian Materi dengan KD

1. Materi yang disampaikan pada media spanduk Ular Tangga membantu siswa mengenali pahlawan indonesia mendapatkan skor "5" kategori sangat valid
2. Kelengkapan materi yang disampaikan pada media spanduk Ular Tangga sudah sesuai mendapatkan skor "5" kategori sangat valid

2) Kemutakhiran Materi

3. Media spanduk Ular Tangga yang dikembangkan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik mendapatkan skor "5" kategori sangat valid
4. Kemudahan peserta didik dalam memahami materi mendapatkan skor "5" kategori sangat valid
5. Keruntutan materi sesuai dengan alur pikir peserta didik mendapatkan skor "4" kategori valid

3) Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik

6. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik mendapatkan skor "5" kategori sangat valid
7. Adanya Interaksi langsung media dengan peserta didik mendapatkan skor "5" kategori

sangat valid

8. Materi pada media spanduk Ular Tangga menarik peserta didik untuk semangat belajar mendapatkan skor "5" kategori sangat valid

4) Tampilan dan Bahasa.

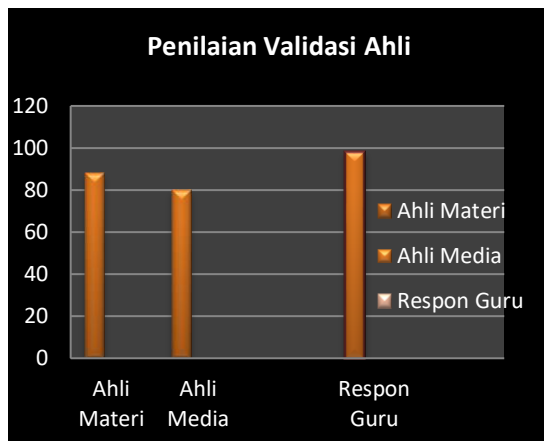
9. Tampilan gambar pada media spanduk Ular Tangga sesuai dengan materi pahlawanku mendapatkan skor "5" kategori sangat valid
10. Kesesuaian kalimat yang terdapat pada media jelas serta mudah dipahami mendapatkan skor "5" kategori sangat valid

Nilai Validasi $= \frac{49}{50} \times 100\%$
--

Hasil validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi pahlawanku.

Dissemination (Penyebaran)

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Pada penelitian ini produk yang akan di sebarakan adalah *file* media spanduk Ular Tangga Pada materi pahlawanku dikelas IV SD. Media disebarluaskan dengan cara memberikan link kepada guru kelas IV SD. Hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran media spanduk Ular Tangga materi pahlawanku yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat dalam bentuk grafik berikut ini :



Gambar 5. Diagram Persentase Hasil Penilaian Validasi Ahli

4.1.2 Keefektifan media pembelajaran *powtoon*

Berdasarkan hasil penilaian dari para ahli (validator), semua validator menyatakan bahwa media spanduk Ular Tangga yang dikembangkan sudah sangat layak digunakan dengan sedikit revisi. Keefektifan media spanduk Ular Tangga dalam penelitian ini ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri 4 aspek yaitu Kesesuaian Materi, Kemutakhiran Materi, Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik dan Tampilan dan Bahasa. Hasil validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak) untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas pembelajaran siswa kelas IV SD materi pahlawanku.

Tabel 1. Respon Siswa

No	Nama	Skor	Kategori
1	Adzkia	100	Sangat baik
2	Al Byan	100	Sangat baik
3	Andika	-	-
4	Azka	96	Sangat baik
5	Billy	93	Sangat baik
6	Dhea	-	-
7	Habibi	90	Sangat baik
8	Israi	93	Sangat baik

9	Kirana	100	Sangat baik
10	Raziq	93	Sangat baik
11	Sultan	100	Sangat baik
12	Zafira	-	-
13	Zirban	93	Sangat baik

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{958}{1.000} \times 100\%$$

Berdasarkan data respon siswa dari 13 siswa hanya 10 siswa yang hadir maka dapat diketahui bahwa tanggapan siswa terhadap media spanduk Ular Tangga tidak terdapat revisi, dan mendapatkan persentase 96% artinya media yang dikembangkan sudah “sangat valid” dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

PEMBAHASAN

1 Mengembangkan Media Pembelajaran Spanduk Ular Tangga Pada Tema Pahlawanku di Kelas IV SD

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media yang menjelaskan materi pahlawanku yang dikemas dalam permainan ular tangga untuk siswa kelas IV SD. Media spanduk Ular Tangga yang dikembangkan telah mendapatkan kevalidan merupakan ukuran dari sesuatu yang dapat diukur.

Pengembangan media spanduk ular tangga dilakukan dengan tujuan menciptakan sebuah sarana pembelajaran yang kreatif, menarik, dan interaktif, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Media ini mengadaptasi konsep permainan ular tangga tradisional, namun telah dimodifikasi agar sejalan dengan materi pembelajaran, khususnya tema Pahlawanku untuk kelas IV SD. Media tersebut dibuat dalam bentuk spanduk berukuran besar, yang memungkinkan penggunaannya secara berkelompok di lantai kelas. Hal ini menggabungkan

aktivitas gerak dan pemahaman kognitif secara bersamaan. Berikut ini pengembangan media pembelajaran spanduk ular tangga :

1. Pemilihan Format Media

Media dipilih dalam bentuk spanduk karena:

- a. Dapat digunakan bersama oleh siswa secara aktif.
- b. Mudah dilihat dan diakses semua siswa secara bersamaan.
- c. Memfasilitasi pembelajaran tematik yang menyenangkan dan kolaboratif.

2. Penyusunan Isi dan Materi

Konten dalam kotak ular tangga mencakup:

- a. Soal-soal tentang nilai kepahlawanan.
- b. Tugas singkat.
- c. Gambar-gambar tokoh pahlawan nasional.
- d. Materi dirancang agar relevan dengan Kompetensi Dasar dan mampu merangsang pemikiran serta rasa ingin tahu siswa.

3. Desain Visual

Desain dibuat berwarna, menarik, dan mudah dipahami, dengan:

- a. Ilustrasi yang sesuai untuk anak usia SD.
- b. Nomor kotak yang jelas.
- c. Penanda khusus pada kotak soal, tantangan, dan tangga/ular.

4. Pembuatan Draf Produk Awal

Draf awal spanduk dibuat menggunakan aplikasi Canva. Desain ini akan melalui proses validasi oleh ahli sebelum diterapkan dalam pembelajaran nyata.

2 Kelayakan media pembelajaran spanduk ular tangga pada tema Pahlawanku di kelas IV SD

Piaget menyatakan perkembangan kognitif dibagi ke dalam empat tahap yaitu: (1) Fase sensomotor, (2) fase praoperasional, (3) fase operasional konkret, dan (4) fase operasional formal. Pada usia 7-11 tahun termasuk ke dalam tahap praoperasional konkret. Berdasarkan teori piaget siswa sekolah dasar ada pada tahap praoperasional konkret memerlukan pembelajaran yang menyajikan berupa bentuk fisik agar mempermudah siswa dalam berpikir. Bentuk fisik inilah yang nantinya mampu dimanfaatkan oleh guru untuk menarik perhatian siswa sehingga menjadikan pembelajaran yang efektif. Berdasarkan pendapat diatas maka dalam mempermudah dan membantu menciptakan pembelajaran efektif diperlukannya suatu benda nyata konkret yaitu media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang mampu meningkatkan semangat dan motivasi dalam diri siswa dalam pembelajaran yaitu media permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih untuk melatih siswa dalm berkompetisi dan bertindak secara sportif. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 88% termasuk kedalam kategori valid (layak). Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media terhadap media didapatkan persentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid (layak).

3 Keefektifan media pembelajaran spanduk ular tangga pada tema Pahlawanku di kelas IV SD

Keefektifan media spanduk ular tangga dilihat dari perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Berdasarkan data:

1. Siswa lebih aktif dan termotivasi saat pembelajaran berlangsung.
2. Tingkat pemahaman konsep kepahlawanan meningkat secara signifikan.
3. Hasil tes formatif menunjukkan adanya peningkatan nilai siswa.
4. Respon siswa terhadap media mencapai **96%** (kategori *sangat efektif*).
5. Media membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan.

Dapat disimpulkan bahwa media spanduk ular tangga sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat konsep seperti tema Pahlawanku karena menggabungkan unsur bermain dan pembelajaran dalam satu aktivitas.

4 Kepraktisan media pembelajaran spanduk ular tangga pada tema Pahlawanku di kelas IV SD

Kepraktisan media ditinjau dari kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa:

1. Guru dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikan media tanpa pelatihan khusus.
2. Petunjuk penggunaan pada media jelas dan sistematis.
3. Media dapat digunakan berulang kali tanpa mengalami kerusakan cepat.
4. Media merangsang kerja kelompok, komunikasi, dan kerjasama antar siswa.
5. Respon guru menunjukkan tingkat kepraktisan 98% (kategori sangat praktis).

Dapat disimpulkan bahwa, media ini tergolong sangat praktis karena mudah digunakan dan tidak

membutuhkan banyak biaya dalam perawatan maupun pelaksanaan.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan ini yaitu :

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media spanduk Ular Tangga Materi Pahlawanku dikelas IV SD. Media spanduk Ular Tangga dinyatakan layak digunakan di kelas IV SD sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan respon guru.
2. Hasil validasi materi menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli materi terhadap media didapatkan persentase sebesar 88% termasuk kedalam kategori valid (layak). Hasil validasi media menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan terhadap ahli media terhadap media didapatkan persentase sebesar 80% termasuk kedalam kategori valid (layak). Hasil validasi respon guru menunjukkan bahwa rata-rata penilaian secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 98%. Persentase ini termasuk kriteria sangat valid (sangat layak). Respon siswa terhadap media spanduk Ular Tangga tidak terdapat revisi, dan mendapatkan persentase 96% artinya media yang dikembangkan sudah "sangat valid" dan dapat diterapkan sebagai media untuk proses belajar mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 77-89.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Hadisubroto, (2016). *Pembelajaran Terpadu*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Husna. 2009. *100 Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Karo-Karo, Si. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Kristanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang
- Lestari, C. I. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tagga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87.
- Nurmairina & Syafira. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Berbasis Ispring Suite 8 Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas Iv Sdn 101886 Kiri Hilir Tanjung Morawa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 4 (2), 161-172
- Prabowo. (2013). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Malang: Gaya Media.
- Rahmawati, D. C., Evayenny, E., & Dwiprabowo, R. (2020). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Mata Pelajaran IPS Materi Peristiwa Penjajahan Bangsa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 38-44).
- Sudirman, Arif S. (2014). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta