https://qjurnal.my.id/index.php/educurio

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAB 8 SISWA KELAS I SD NEGERI I WAUNG

Development of Snakes and Ladders Leaming Media in Indonesian Language Learning Chapter 8 Grade I Students at SD Negeri I Waung

Firda Aulia Widyaputri[1*]

Nourma Oktaviarini[2]

*[1,2] Universitas Bhinneka PGRI, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur, Indonesia

*email: widyaputrifirda@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran di kelas yang masih menjelaskan materi yang telah ada di buku paket dan memberikan tugas sesuai yang ada dalam buku paket. Sehingga kelas kurang aktif dan membosankan. Penggunaan Media pembelajaran ular tangga ini bertujuan untuk mengajarkan keaktifan siswa dan penggunaan media yang menyenangkan, bermain sambil belajar. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji kevalidan media, materi, dan penyebaran angket. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli madia, ahli materi dan lembar angket respon siswa. Hasil yang diperoleh dari ahli media menunjukkan presentase 94,52%, hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase 86,66%, dan hasil dari respon siswa menunjukkan 87,61%. Media pembelajaran ular tangga dikategorikan layak digunakan.Dengan demikian hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 8 sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran Siswa Kelas I SD Negeri I Waung". Hasil Penelitian ini dapat diterapkan di SD Negeri I Waung Kelas I dengan adanya media pembelajaran memudahkan siswa dalam belajar.

Kata Kunci:
Media pembelajaran ular tangga

Keywords:
Learning media snakes and ladders

Abstract

This research is motivated by the learning process in the classroom which still explains the material in the textbook and gives assignments according to what is in the textbook. So the class is less active and boring. The use of snakes and ladders leaming media aims to teach students activeness and the use of fun media playing while leaming. This research uses the ADDIE research model which consists of Analysis. Design, Development, Implementation and Evaluation Data collection techniques were carried out by testing the validity of the media materials, and distributing questionnaires. The instruments used in this study used media expert validation sheets material experts and student response questionnaire sheets. The results obtained from media experts showed a percentage of 94 52%, the validation results of material experts showed a percentage of 86.66%, and the results of student responses showed 87.61% The snakes and ladders leaming media are categorized as suitable for use. Thus the results of this study can be concluded that "The Development of Snakes and Ladders Leaming Media in Indonesian Language Learning Chapter 8 is very valid to be used as a learning media for Class I Students of SD Negeri I Waung" The results of this study can be applied to SD Negeri I Waung Class I with leaming media that makes it easier for students to learn

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang penting dalam proses belajar yang secara berlangsung selama hidup. Dalam hal ini pendidikan dianggap sebagai pengembangan suatu potensi yang ada pada diri manusia untuk memberikan sebuah keuntungan yang besar bagi individu tersebut. Untuk situasi ini, pendidikan juga berarti sebagai tempat untuk anak-anak menjadi dewasa. Kurikulum merdeka belajar merupakan salah satu konsep kurikulum yang menuntut kemandirian bagi peserta didik. Kemandirian

dalam artian bahwa setiap siswa diberikan kebebasan dalam mengakses ilmu yang diperoleh dari pendidikan formal maupun non formal. Dalam kurikulum ini tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsug disekolah maupun diluar sekolah dan juga menuntut kekreatifan terhadap guru maupun siswa.

Pendidikan sebagai suatu proses pembelajaran memiliki beberapa komponen diantaranya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran. Guru menggunakan media sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didiknya dengan baik. (Arsyad A, 2011) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut peneliti media pembelajaran merupakan alat bantu yang mempermudah dalam proses pembelajaran serta menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan aktif . Media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa media yaitu media visual (misalnya media cetakan, media pajang, media grafis), audio (misalnya media rekaman piringan, pita kaset), dan audio-visual (misalnya media video, dan film). Salah satunya yaitu media pembelajaran ular tangga yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media 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 media informasi yang akan disampaikan kepada siswa (Afandi, 2015) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa.

Media ular tangga ini dapat digunakan dalam proses belajar salah satunya yaitu pada pembelajaran bahasa Indonesia materi bab 8, yang dimana media ular tangga ini dapat digunakan bermain sambil belajar. Melalui media pembelajaran ular tangga siswa mampu mendapatkan informasi dari materi tersebut dengan mudah dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan pada SD Negeri 1 Waung. Guru hanya menggunakan metode ceramah, menjelaskan materi yang telah ada di buku dan memberikan tugas sesuai yang ada dalam buku. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi kaku dan tidak aktif dan juga membuat siswa mengalami kejenuhan atau kebosanan dalam mengikuti pelajaran, Sehubung dengan hal tersebut hasil yang diharapkan peneliti adalah terciptanya nedia ular tangga yang valid digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bab 8 sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BAB 8 SISWA KELAS I SD NEGERI I WAUNG".

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Dalam pengembangan ini peneliti menggunakan model penelitian ADDIE Model desain sistem pembelajaran yang mudah diterapkan yang dikenal dengan model ADDIE menggambarkan tahapan mendasar dari sebuah sistem pembelajaran (*Analysis, Design, Development, Implemetation,* dan *Evaluation).*

Prosedur yang di lakukan pada tahap pengembangan ini yaitu menganalisis perrmasalahan yang ada di sekolah, membuat perencanaan, mengembangkan produk yang telah direncanakan, diujikan kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui hasil kevalidan dari media yang telah dibuat oleh peneliti kemudian diuji cobakan kepada siswa, dan evaluasi produk atau perbaikan produk apabila masih terdapat kekurangan pada produk media yang

dikembangkan yang harus diperbaiki. pada tahap pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi dan angket respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti pengembangan produk ini menghasilkan produk media pembelajaran berupa ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I materi bab 8. pemilihan produk ini berdasarkan analisis yang dilakukan sebelum mengembangkan sebuah produk, dari tahap analisis dilanjutkan ke tahap desain, setelah desai awal dibuat, selanjutnya dilakukan proses pengembangan produk. Produk yang dikembangkan menggunakan beberapa aplikasi seperti *microsoft word, pinterest, dan phonto* untuk mendesain media ular tangga.

Tahap setelah produk selesai dikembangkan yaitu tahap uji, tahap uji coba ini dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan dari para ahli. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan secara layak dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia kelas I materi Bab 8 tentang kata-kata tentang arah dan letak. Uji produk dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu validasi ahli materi (dosen), validasi ahli media (dosen) dan (guru kelas), angket respon siswa. Dari hasil uji produk oleh para ahli dan respon siswa maka didapatkan tingkat kelayakan dari pengembangan produk.

Kevalidan produk media pembelajaran ular tangga dilihat dari skor nilai angket yang diisi oleh dosen ahli pada saat validasi. hasil validasi menunjukkan presentase yang baik, hasil ahli media menunjukkan presentase 94,52%, hasil validasi ahli materi menunjukkan presentase 86,66%, dan hasil dari respon siswa menunjukkan 87,61%. Media pembelajarn ular tangga dikategorikan valid digunakan karena hasil validasi media, materi dan respon siswa mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak.Hasil tersebut sependapat dengan yang dikemukakan oleh (Hasanah & Nulhakim, (dalam Arsyad,2011)) menyatakan bahwa media pembelajaran yang mencakup segala hal atau objek maupun sarana yang dapat digunakan dalam suatu proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami sebuah materi pelajaran dengan lebih mudah dan jelas. Dalam penggunaan media pembelajaran penting untuk mempertimbangkan kondisi dari kemampuan siswa. Jika hasil uji menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi syarat, maka media tersebut akan memudahkan proses belajar siswa serta media dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pada tahap implementasi produk memberikan hasil yang signifikan bisa dilihat dari hasil rata-rata angket responden siswa mengenai media pembelajaran ular tangga.yang sebelumnya saat proses pembelajaran tidak menggunakan media siswa merasa bosan setelah adanya pengembangan media pembelajaran ular tangga yang dibuat oleh peneliti membuat siswa merasa tertarik dan menjadi lebih aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat (Marcela et al., 2022) ular tangga merupakan media edukasi yang sangat menarik dan merupakan permainan yang termasuk kedalam media visual. Permainan ular tangga ini mengaktifkan semua indra yang dimiliki murid dan juga membentuk kemandirian dengan pola *learning by doing*. Pola ini merupakan pola dimana siswa sebagai pemain diharapkan untuk belajar dan berfikir untuk penyelesaian masalah. Seperti halnya pada materi bahasa Indonesia bab 8 kata-kata tentang arah dan letak. Siswa diharapkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan untuk penyelesaian masalah. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan keaktifan dan kemenarikan dalam proses pembelajaran. Melalui media visual yang memiliki karakter animasi yang menarik, serta pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan, dengan ini membantu siswa merasa lebih terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran. Sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman materi yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, dari tahap

implementasi media pembelajaran ular tangga memiliki tingkat keterapan yang baik, hal ini sejalan dengan angket yang diberikan kepada siswa, dari 26 siswa yang dijadikan subjek dalam proses implementasi rata-rata perolehan skor dari angket yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran menunjukkan presentase 87,61% dengan kategori sangat baik. Penelitian juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan motivasi, semangat, serta pemahaman siswa. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh (Widiana et al., 2019) menyatakan penggunaan media pembelajaran sangat penting dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dikembangkan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar yaitu media pembelajaran permainan ular tangga, media pembelajaran permainan ular tangga akan memberikan visualisasi materi yang lebih menarik dikarenakan belajar dibarengi permainan akan menambah minat siswa untuk belajar, sehingga pemahaman materi siswa baik Hal ini sejalan dengan penelitian ini karena penelitian ini menunjukkan hasil yang baik dalam implementasi media yang sudah dikembangkan, karena dilihat dari hasil respon siswa terhadap materi media ular tangga menunjukkan keaktifan dan ketertarikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan media pembelajaran komik dan uji coba terhadap media pembelajaran pada BAB 8 kelas I SDN I Waung, dapat dipaparan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran ular tangga BAB 8 kelas I SDN I Waung dilakukan dalam dua tahap yaitu tahap pendahuluan observasi dan pengembangan media validasi oleh dosen ahli dan uji coba media kepada siswa kelas I SDN I Waung. Melakukan pendahuluan observasi bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang ada dikelas. Perencanaan pembuatan produk meliputi pemilihan materi yang digunakan dan merancang desain media yang akan dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran ini terdiri atas pembuatan media pembelajaran dan validasi media oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan guru kelas. Media yang selesai dibuat kemudian divalidasikan kepada dosen ahli media dan guru kelas serta dosen ahli materi. Melalui beberapa tahap validasi tersebut dihasilkan media pembelajaran ular tangga, kualitas media pembelajaran ular tanga yang telah dikembangkan adalah dengan tingkat kevalidan yaitu sangat valid dengan presentase94,52%..
2. Kevalidan media pembelajaran ular tangga ini dapat dilihat dari hasil penilaian angket respon siswa siswa mencapai presentase 87,61% yang termasuk dalam kategori atau kriteria sangat layak dan dapat dikatakan sangat valid

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat diajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ular tangga untuk kelas I SD Negeri I Waung tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu dalam penggunaan media hendaknya didukung dengan kemiripan permainan ular tangga pada umumnya
2. Guru hendaknya mendampingi siswa saat siswa menggunakan media. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru yang mengalami kesulitan dalam mengajar dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai, karena dengan menggunakan media yang tepat akan memudahkan guru dalam penyampaian materi.
3. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini bisa digunakan sebagai acuan atau refrensi untuk peneliti selanjutnya dengan topik yang sama.

REFERENSI

Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di

Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, *1*(1), 77. https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, *1*(2), 11–12.

Marcela, R., Idris, M., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Jote*, *4*, 54–61.