
PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SUBTEMA INDAHNYA KERAGAMAN BUDAYA NEGERIKU DI KELAS IV SDN 38 AMPENAN

Kiki Rizki Mardiah, Muhammad Tahir*, Husniati

Program Studi di PGSD, Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Mataram

Corresponding Author: mtahir.fkip@unram.ac.id

Article History

Received : October 15th, 2021

Revised : October 28th, 2021

Accepted : November 01th, 2021

Published : November 08th, 2021

Abstrak: Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik subtema indahny keragaman budaya negeriku di kelas iv SDN 38 Ampenan dan tujuan lainnya untuk mengetahui kelayakan media permainan ular tangga agar dapat digunakan dalam pembelajaran. metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian research and development dan model pengembangan yang digunakan adalah model 4D. Tahapan model 4D terdiri dari 4 tahapan yaitu: define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebarluasan). Jumlah sampel yang digunakan dalam uji coba penelitian berjumlah 6 orang peserta didik yang berasal dari kelas 4 SDN 38 Ampenan. Berdasarkan hasil penelitian, hasil validasi ahli materi menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak ” dengan presentase penilaian 86,84 % dan hasil validasi ahli media menilai media ini masuk dalam kategori “sangat layak” dengan presentase penilaian 75,52 %. Artinya media permainan ular tangga ini layak untuk dijadikan media pembelajaran. kemudian penilaian dari hasil angket respon pendidik meperoleh persentase 100% dengan kategori “sangat layak “ dan hasil uji coba pada 6 orang peserta didik menilai media ini masuk ke kategori “Sangat Baik” dengan persentase 98,61 %.

Kata kunci: Pengembangan media, ular tangga, pembelajaran tematik

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas SDM dalam menjamin kualitas pembangunan suatu bangsa. Oleh karena itu peningkatan kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari mutu pendidikan yang baik. Pengembangan kurikulum pendidikan merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di Indonesia seperti kurikulum yang sedang dilaksanakan pada masa kini adalah kurikulum 2013. Konsep kurikulum 2013 menganggap bahwa peserta didik sebagai pusat belajar yang mengharuskan peserta didik untuk lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran dari pada hanya mendengarkan penjelasan guru. Oleh karena itu guru sebagai fasilitator harus mampu memfasilitasi peserta didik dengan menyediakan media pembelajaran yang harusnya mampu membuat peserta didik terlibat dalam penggunaannya tentunya sesuai dengan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 untuk jenjang SD/MI menekankan pada pendekatan pembelajaran tematik. Hidayah (2015:35) menyatakan pembelajaran tematik integrative merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan

berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema. Pengintegrasian terwujud dalam beberapa hal yaitu integrasi sikap, keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran serta integrasi berbagai konsep dasar yang terkait. Adapun karakteristik pembelajaran tematik yakni pembelajaran yang sesuai dengan pengalaman peserta didik dan relevan berdasarkan tingkat kebutuhan dan perkembangan peserta didik usia sekolah dasar tanpa meninggalkan jati diri peserta didik dengan daerah tempat tinggal peserta didik. Oleh sebab itu, agar pembelajaran tematik ini menjadi bermakna, maka pembelajaran tematik dapat diintegrasikan dengan menambahkan nilai-nilai budaya yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik serta perlu dikemas dengan menarik untuk menunjang keberlangsungan pembelajaran, agar peserta didik mengalami sebuah proses belajar yang lebih bermakna, berkesan dan menyenangkan.

Pembelajaran tematik kelas IV terdapat tema 7 yaitu “Indahnya keragaman di Negeriku”. Tema ini dibagi menjadi beberapa subtema. Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”. Materi yang ada pada Subtema 2 ini sangat penting diajarkan dan diperkenalkan kepada peserta didik tentang keragaman suku dan

budaya khususnya yang ada di daerah peserta didik, mulai dari musik tradisional, rumah adat tradisional, baju adat tradisional dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 38 Ampenan, penggunaan media pada subtema 2 tentang indahnya keragaman budaya negeriku terbatas dan kurang bervariasi. Pembelajaran hanya berpusat pada guru dan buku tema. Guru hanya menerangkan materi keragaman dengan ceramah dan memperlihatkan beberapa gambar keragaman dari buku tema, terkadang guru menyuruh peserta didik membaca tabel keragaman yang ada dalam buku tema tersebut. Hal ini yang membuat pembelajaran lebih terkesan monoton dan terkadang peserta didik merasa bosan. Dalam buku tema yang digunakan peserta didik, hanya menyertakan beberapa gambar keragaman dan yang lainnya dalam bentuk tulisan. Terlebih lagi materi keragaman yang ada dalam buku tema tersebut masih bersifat nasional, kurang adanya unsur budaya lokal yang sesuai dengan daerah tempat tinggal peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam pembelajaran yang ada di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan inovasi pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kehadiran media sangat penting dalam pembelajaran, guna menyajikan materi kepada peserta didik, agar materi yang disajikan bisa menarik perhatian peserta didik. Peserta didik butuh media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk menambah motivasi belajarnya, terlibat secara langsung dalam penggunaannya, sekaligus memberikan wawasan mengenai unsur keragaman budaya yang ada di daerah peserta didik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan membuat peserta didik sadar akan kekayaan unsur budaya yang ada di daerahnya. Karena sudah sepatutnya peserta didik dapat menjaga dan melestarikan budaya yang ada di daerahnya.

Adapun media yang dapat dikembangkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu media permainan ular tangga. Konsep pengembangan media ular tangga ini mengacu kepada karakteristik peserta didik yang senang bermain. Baiquni (2016:195) menyatakan bahwa media ular tangga adalah sebuah media bermain anak karena ular tangga merupakan salah satu

permainan tradisional yang masih eksis dimainkan oleh anak-anak. Media ular tangga ini dapat dimodifikasi sedemikian rupa hingga sampai dapat dibawa ke lingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran tingkat sekolah dasar, seperti yang dilaksanakan saat ini di sekolah dasar yaitu pembelajaran berbasis tematik.

Media permainan ular tangga ini sudah didesain sedemikian rupa dengan tampilan yang lebih full color serta gambar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar. Media permainan ular tangga tersebut memasukkan unsur keragaman budaya yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik, agar peserta didik bisa lebih mengenal keragaman budaya yang ada di daerahnya dalam suasana yang menyenangkan, dan bisa membedakannya dengan yang ada di daerah lain.

Dari beberapa penelitian yang mengembangkan media permainan ular tangga bahwa media permainan ular tangga memiliki keunggulan, menurut Ferryka (2017:59) yaitu media ini dapat dijadikan media yang menarik bagi peserta didik karena disajikan dalam bentuk permainan. Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Indriasih (2015:129) menyatakan media permainan ular tangga dapat membantu peserta didik memahami materi, membentuk kemandirian peserta didik, sekaligus dapat menerapkan pendidikan karakter melalui permainan tersebut. Ketiga, Fitriana (2018:10) menyatakan media permainan ular tangga dapat memberikan kemudahan kepada guru untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan motivasi peserta didik serta dapat membentuk sikap dan keterampilan melalui kerja kelompok. Keempat, penelitian oleh Afandi (2015:80) yang menyatakan media pembelajaran permainan ular tangga layak digunakan sebagai media pembelajaran, media ini bisa mengajak peserta didik belajar sambil bermain dalam kelompok, memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku di Kelas IV SDN 38 Ampenan”. Media ini diharapkan menjadi alternative solusi dalam memfasilitasi peserta didik belajar mengenali unsur keragaman budaya yang ada di daerah peserta didik khususnya

daerah NTB dengan memberikan kesan yang menarik dalam pembelajaran.

METODE

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* atau yang disebut dengan penelitian dan pengembangan yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalidan produk tersebut. Menurut Sugiyono (2018:297) metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kevalidan produk yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan mengadopsi model 4D dari Thiagaraja yang terdiri dari tahapan *define, design, develop, disseminate*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan dokumentasi. Instrument penelitian berupa lembar angket validasi yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, lembar angket respon peserta didik, dan lembar angket respon pendidik. Rangkuman deskripsi nama instrumen, skala pengukuran yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Jenis Instrumen yang digunakan

No	Nama Instrumen	Skala Pengukuran	Pilihan Jawaban
1	Lembar angket validasi ahli media	Skala Likert	4
2	Lembar angket validasi ahli materi	Skala Likert	4
3	Lembar angket respon pendidik	Skala Likert	4
4	Lembar angket respon peserta didik	Skala Guttman	2

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data dari ahli. Data yang dimaksud

berupa data hasil masukan, tanggapan, kritik, dan saran perbaikan yang kemudian akan digunakan sebagai pertimbangan revisi produk. Analisis kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil angket validasi oleh ahli, angket respon pendidik, dan peserta didik. Skor yang diperoleh dari seluruh aspek yang ada pada angket dihitung dan dipersentasekan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \%$$

(Bayu et al., 2015:80)

Keterangan:

P =Persentase kevalidan
 $\sum X$ = Jumlah skor yang didapat
 $\sum Xi$ = Skor Maksimal
 100 % = Konstanta

Selanjutnya hasil perhitungan dari rumus diatas kemudian dicocokkan dengan skala persentase kevalidan pada table 2 berikut:

Tabel 2. Persentase Kriteria Kelayakan

Persentase (%)	Kriteria
75,00% - 100%	Sangat Layak Sangat Baik
51,00% - 74,99%	Layak Baik
25.00 % - 49,99%	Tidak Layak Tidak Baik
0 % - 24,99%	Sangat Tidak Layak Sangat Tidak Baik

Sugiyono (dalam Anjani et al., 2019:19)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik subtema indahny keragaman budaya negeriku dilakukan dalam 4 tahapan pengembangan (model 4D) yaitu:

A. Define

Tahapan ini mencakup 4 langkah, yaitu :

a. Analisis Awal

Kegiatan pada analisis awal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ditemukan dalam

kegiatan pembelajaran mengenai pembelajaran kurikulum 2013 tema Indahya Keragaman Negeriku Subtema Indahya Keragaman Budaya Negeriku. Untuk mengumpulakn informasi tersebut peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN 38 Ampenan terkait proses pembelajaran, media pembelajaran, kendala dalam pembelajaran, dan karakteristik subjek penelitian. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SDN 38 Ampenan ditemukan beberapa permasalahan yaitu: a) Minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran khususnya media berbasis permainan yang menyajikan materi subtema keragaman budaya negeriku, bahkan pembelajaran hanya berpusat pada guru dan buku tema. Materi keragaman dalam buku tema tersebut masih bersifat nasional kurang menampilkan unsur budaya lokal yang sesuai dengan daerah tempat tinggal peserta didik. b) Peserta didik merasa jenuh dan bosan serta merasa berat dengan tugas-tugas dari pembelajaran tematik. c) Beragamnya karakteristik peserta didik, mulai dari yang aktif di dalam kelas, beberapa ada yang pasif, kurang fokusnya mereka dalam proses pembelajaran dan terkadang ada beberapa peserta didik yang bermain-main dalam proses pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik dan Kurikulum

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yang sesuai dengan rancangan pengembangan media pembelajaran. dari hasil observasi diperoleh data mengenai karakteristik peserta didik adalah sebagai berikut: a) Peserta didik kelas 4 berada pada usia rata-rata (7-11) tahun atau berada pada tahap operasional konkret dan cenderung berinteraksi dengan kegiatan bermain. b) Kemampuan akademik peserta didik di kelas IV bersifat heterogen

yaitu berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah.

Adapun kurikulum yang digunakan di SDN 38 Ampenan adalah kurikulum 2013.

c. Analisis Materi

Pada kegiatan analisis materi, peneliti mengidentifikasi KD yang ada pada tema 7 “Indahnya Keragaman Negeriku” Subtema 2 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku” pembelajaran 6. Konsep materi yang diambil pada penelitian adalah keragaman budaya negeriku khususnya yang ada di daerah NTB. Struktur materi bisa diperoleh melalui buku penunjang atau berbagai referensi yang relevan.

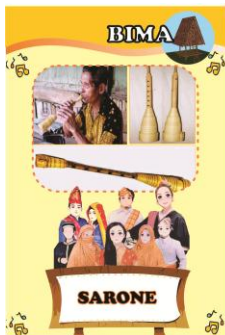
d. Perumusan Tujuan

Pengembangan media disesuaikan dengan materi tema 7 “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”. Tujuan pembelajaran ditentukan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar pada subtema 2 pembelajaran 6 yang perlu dikuasai peserta didik kelas IV pada kurikulum 2013. Dengan merumuskan tujuan pembelajaran, peneliti dapat mengetahui kajian apa saja yang akan ditampilkan pada Media Permainan Ular Tangga.

B. Design

Tahapan ini merupakan sebuah tahap perancangan sebuah kerangka media yang dikembangkan. Media yang akan dikembangkan yaitu media permainan ular tangga subtema indahya keragaman budaya negeriku. Pada tahap perancangan ini, ada beberapa hal yang harus dilakukan yaitu mempersiapkan aplikasi *Corel Draw X7*, mempersiapkan materi yang telah dirumuskan, serta mempersiapkan gambar-gambar yang akan dimasukkan kedalam media permainan ular tangga. Adapun desain yang ada dalam media permainan ular tangga subtema indahya keragaman budaya negeriku disajikan pada gambar berikut :

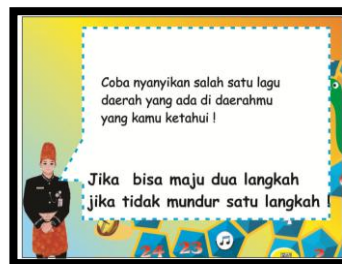
Rancangan Media Permainan Ular Tangga



Gambar 1
Kartu Materi



Gambar 2
Kartu Perintah



Gambar 3
Kartu Poin



Gambar 4
Kartu Kebajikan



Gambar 2
Kartu Keburukan



Gambar 3
Cover Kotak Penyimpanan



Gambar 7
Kartu Sertifikat Rumah Adat



Gambar 8
Pion



Gambar 9
Dadu



Gambar 10
Papan Ular Tangga



Gambar 11
Panduan Permainan



Gambar 12
Kotak Penyimpanan

C. Develop

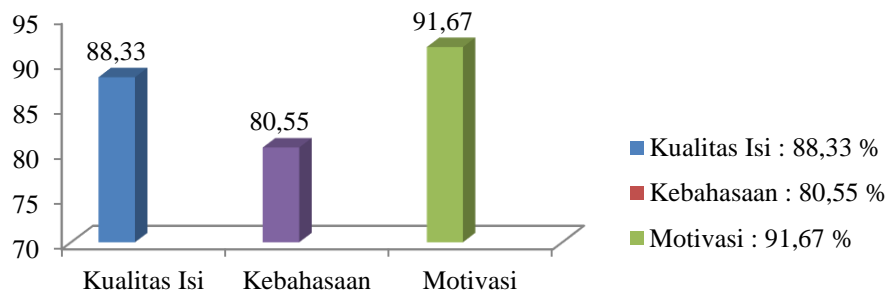
Pada tahap ini dilakukan validasi dan revisi media permainan ular tangga yang telah didesain. Kegiatan validasi ini melibatkan ahli materi dan ahli media. Pada validasi ahli materi melibatkan 3 orang dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Mataram yaitu dosen mata kuliah pendidikan PPKn Ibu Khairun Nisa,

S.Pd., M.Pd., dosen mata kuliah pendidikan IPS Ibu Hj. Nur Hasanah, S.Pd., M.Pd., dan dosen mata kuliah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD Bapak Heri Setiawan, M.Pd. Adapun pada validasi ahli media melibatkan 1 orang dosen pengampu mata kuliah komputer dan media pembelajaran yaitu Ibu Ida Ermiana, S.Pd., M.Pd. Berikut hasil validasi media dari ahli materi dan ahli media disajikan pada tabel-tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Validasi oleh Ahli materi

Aspek yang Dinilai	Persentase Validitas			Rata-Rata Persentase	Kriteria Kelayakan
	V1	V2	V3		
Kualitas Isi	95 %	85 %	85 %	88,33 %	Sangat Layak
Kebahasaan	83,33 %	75 %	83,33%	80,55 %	Sangat Layak
Motivasi	100 %	75 %	100 %	91,67 %	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase Keseluruhan				86,84 %	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi materi oleh validator ahli materi disajikan pada grafik 1.



Grafik 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Dari Tabel 3 dan grafik 1 tersebut dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli materi pada aspek kualitas isi memperoleh nilai rata-rata persentase dari para validator sebesar 88,33 % dengan kriteria “Sangat Layak”, karena konten isi pada media permainan ular tangga sesuai dengan kd dan kurikulum yang berlaku, konsep yang disajikan sudah akurat, materi yang disajikan menarik dan pastinya sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Musfiqon (2012:118) bahwa dalam memilih media pembelajaran didasarkan pada kegunaannya, maksudnya adalah penggunaan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari dan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran

yang telah ditetapkan. Selanjutnya aspek kebahasaan memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 80,55 % dengan kriteria “Sangat Layak”, kemudian pada aspek motivasi memperoleh hasil nilai rata-rata persentase sebesar 91,67 % dengan kriteria “Sangat Layak”,. Berdasarkan penilaian ahli materi pada aspek motivasi terkait indikator-indikator penilaian tersebut memperoleh penilaian yang sangat baik dari ahli materi. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga ini akan membuat peserta didik termotivasi dalam mengetahui dan belajar mengenal keragaman budaya khususnya yang ada di daerah tempat tinggal peserta didik melalui kegiatan yang menyenangkan sekaligus dapat melibatkan peserta didik belajar secara

aktif dalam pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Widiasworo (2015:131) bahwa dengan permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan motivasi belajar aktif sekaligus memberikan rasa senang dan gembira terhadap suatu pembelajaran.

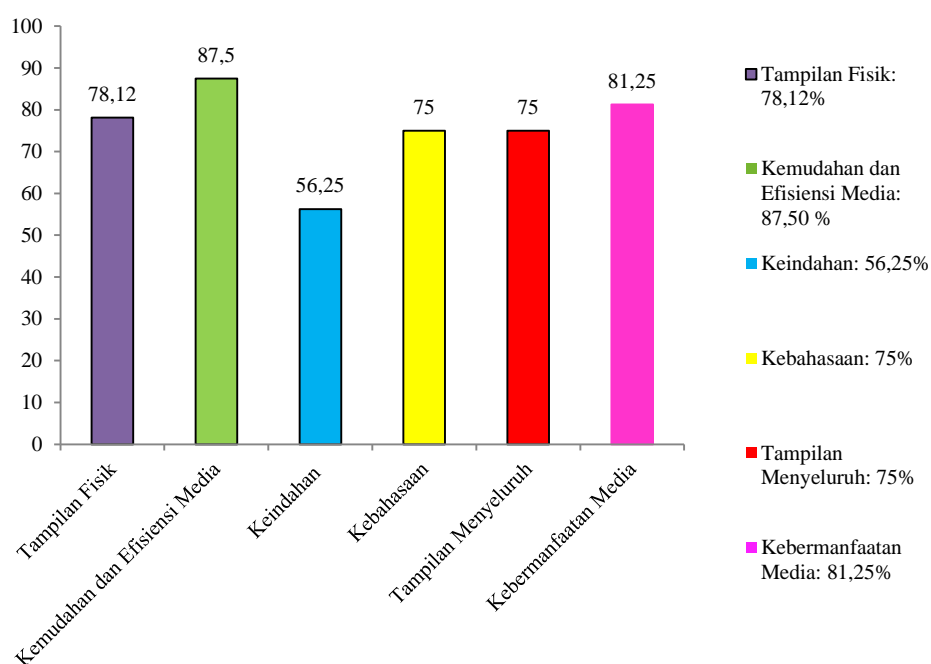
Dari ketiga aspek tersebut diperoleh rata rata persentase sebesar 86,84 %. Sesuai dengan teori yang menyebutkan media dikatakan sangat valid apabila persentase kevalidan berada pada interval $75\% \leq P \leq 100\%$ (Sugiyono, dalam Anjani 2019:19).

Berdasarkan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa materi dalam media permainan ular tangga dianggap layak pada segi aspek kualitas isi, kebahasaan, dan motivasi. Walaupun demikian, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti memperbaiki penyajian teks dan gambar, dimana keberadaan gambar yang dijadikan background pada teks cenderung membuat tulisan terlihat kabur. Oleh karena itu untuk menindak lanjuti saran dan komentar tersebut, maka gambar yang ada di belakang teks tersebut dihapus.

Tabel 4. Hasil Penilaian Angket Validasi oleh Ahli Media

Aspek yang dinilai	Persentase Validitas (%)	Kriteria Kelayakan
Tampilan Fisik	78,12 %	Sangat Layak
Kemudahan dan Efisiensi media	87,50 %	Sangat Layak
Keindahan	56,25 %	Layak
Kebahasaan	75,00 %	Sangat Layak
Tampilan Menyeluruh	75,00 %	Sangat Layak
Kebermanfaatan Media	81,25 %	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase Keseluruhan Aspek	75,52 %	Sangat Layak

Gambar diagram dari tabel hasil validasi media oleh validator ahli media disajikan pada grafik 2.



Grafik 2. Hasil Validasi Media

Dari tabel 4 dan grafik 2 tersebut, dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari validator ahli media pada aspek tampilan fisik memperoleh nilai persentase sebesar 78,12 % dengan kriteria “Sangat Layak” Penilaian dari ahli media terkait indikator-indikator penilaian pada aspek tampilan fisik media permainan ular tangga secara keseluruhan menunjukkan kualitas tampilan yang sangat baik, media memiliki keawetan yang baik dan aman digunakan oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nurita (2018:183) bahwa dalam membuat media pembelajaran harus dibuat dengan mutu dan kualitas yang baik sehingga bisa tahan lama dan tidak mudah rusak dan dapat digunakan lagi oleh pendidik pada waktu yang lain. Dengan kualitas media yang baik, maka dapat memberikan hasil yang baik dalam proses pembelajaran. Namun pada aspek tampilan fisik ini, ada beberapa hal yang perlu direvisi yakni terkait background dan tampilan warna pada papan permainan ular tangga yang belum tepat. Hal inilah yang menjadi masukan dari ahli media untuk diperbaiki. Berdasarkan masukan dari validator ahli media bahwa media permainan ular tangga tersebut sudah mencerminkan budaya bangsa. Namun, untuk background dan nomor petak pada papan permainan ular tangga sebaiknya yang sesuai dengan tema pembelajaran.

Selanjutnya pada aspek kemudahan dan efisiensi media memperoleh nilai persentase

sebesar 87,50 % dengan kriteria “Sangat Layak”, artinya media sangat layak pada segi aspek kemudahan dan efisiensi media. Hal ini terlihat pada penilaian dari ahli media terkait indikator-indikator penilaian pada aspek kemudahan dan efisiensi media secara keseluruhan menunjukkan kualitas sangat baik, ini artinya bahwa media permainan ular tangga mudah digunakan, mudah disimpan dan serta praktis ketika dibawa kemana-mana. Menurut Arsyad (dalam Suryani et al, 2018:60) salah satu pertimbangan dalam memilih media adalah simple dan mudah dalam penggunaannya.

Penilaian pada aspek keindahan memperoleh nilai sebesar 56.25 % artinya media layak dalam segi aspek keindahan. Penilaian dari ahli media terkait indikator-indikator pada aspek keindahan menunjukkan kualitas sudah baik. Namun, ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi yakni terkait dengan penggunaan warna yang kurang harmonis, dan inilah menjadi masukan dari ahli media untuk diperbaiki. Validator menyarankan untuk menggunakan kombinasi warna gelap dan terang pada papan permainan ular tangga. Sejalan dengan pendapat dari Mahnun (2012:31) yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki kriteria kelayakan teknis yaitu pada kualitas kelayakan visual yang ditampilkan perlu memperhatikan keindahan, menarik, keharmonisan, dan membangkitkan motivasi.

Hasil penilaian pada aspek kebahasaan memperoleh nilai persentase sebesar 75,00 % dengan kriteria “Sangat Layak”, artinya media sangat layak pada aspek kebahasaan. Penilaian dari ahli media terkait indikator-indikator pada aspek kebahasaan menunjukkan kuliatas yang sangat baik, artinya media permainan ular tangga yang dikembangkan menggunakan bahasa yang sederhana, jelas, sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik dan tentunya sesuai dengan teks materi pembelajaran. Seperti hal nya yang dekemukakan oleh Musfiqon (2012:118) bahwa salah satu kriteria dalam memilih media, perlu meperhatikan keadaan peserta didik. Media yang dipilih harus sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik agar peserta didik mudah memahami isi dari media. Sejalan dengan pendapat Setyawati (dalam Kharom et al, 2020:8) yang menyatakan bahwa penggunaan bahasa pada media pembelajaran harus jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Hasil penilaian pada aspek tampilan menyeluruh memperoleh nilai persentase sebesar 75% dengan kriteria “Sangat Layak”. Pada aspek tampilan menyeluruh yang dinilai berkaitan dengan kemenarikan secara visual dan tidak menimbulkan kesan jenuh. Media sangat layak pada segi aspek tampilan secara menyeluruh. Penilaian dari ahli media terkait indikator-indikator pada aspek tampilan menyeluruh menunjukkan kualitas tampilan media yang sangat baik. Karena secara visual tampilan media permainan ular tangga sudah memberikan kesan yang menarik dan tidak menimbulkan kesan jenuh dan membosankan. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Aqib (2015:52) bahwa salah satu prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran yaitu menarik.

Pada aspek kebermanfaatan media memperoleh nilai persentase sebesar 81,25 % dengan kriteria “Sangat Layak”, Aspek ini memperoleh nilai sebesar 81,25 %, artinya media sangat layak pada segi aspek kebermanfaatan media. Berdasarkan penilaian dari ahli media pada aspek kebermanfaatan media, menunjukkan kualitas yang sangat baik, artinya media permainan ular tangga yang dikembangkan ini, bermanfaat untuk memberikan pengetahuan, meningkatkan wawasan peserta didik akan unsur keragaman budaya yang ada daerah tempat tinggal peserta didik, mengenalkan kepada peserta didik akan sikap baik dan sikap buruk yang dapat mencerminkan rasa bersyukur atas keberagaman, dapat menumbuhkan minat peserta

didik untuk belajar mengenal unsur keragaman budaya khususnya yang ada didaerahnya, agar peserta didik sadar akan kekayaan budaya yang dimiliki daerahnya, dan media permainan ular tangga ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri dalam menemukan pengetahuannya melalui suasana yang menyenangkan. Sejalan dengan pendapat Aqib (2015:52) yang menyatakan ada beberapa prinsip yang diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya yaitu bermanfaat bagi pelajar.

Dari keseluruhan aspek tersebut diperoleh rata-rata persentase sebesar 75,52 %. Berdasarkan penilaian yang diperoleh dari validator ahli materi dan media maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga pada subtema indahna keragaman budaya negeriku layak dan bisa digunakan untuk uji coba.

Uji coba produk pengembangan media permainan ular tangga dilaksanakan pada 4 Oktober 2021 di SDN 38 Ampenan. Pada tahap uji coba peneliti melakukan uji coba terbatas pada 6 orang peserta didik kelas IV B untuk memperoleh penilaian terkait respon peserta didik mengenai penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran. Pada tahap ujicoba yang melibatkan 6 orang peserta didik memperoleh rata-rata persentase sebesar 98,61 % dari keseluruhan aspek, jika dimasukkan kedalam tabel kriteria kelayakan maka, termasuk kedalam kategori sangat layak. Peserta didik memberikan respon yang sangat baik terhadap media permianan ular tangga yang telah digunakan.

Beberapa respon dari subjek uji coba tersebut antara lain peserta didik sangat tertarik dan senang terhadap media permainan ular tangga yang dikembangkan, karena kesan visual pada tampilan media permainan ular tangga dapat menarik perhatian peserta didik, peserta didik suka dengan tampilan dari media permainan ular tangga. Selain itu peserta didik menyukai belajar menggunakan media permainan ular tangga, karena media permainan ular tangga ini merupakan media yang mengkolaborasikan antara kegiatan bermain dan belajar, sehingga pemain tidak hanya sekedar bermain, tetapi mereka sekaligus dapat memperoleh pengetahuan dari kegiatan permainan yang peserta didik lakukan. Sejalan dengan pendapat Vigotsky (dalam Yus, 2013:155) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak.

Peserta didik menganggap permainan ular tangga ini merupakan permainan yang seru, sehingga mereka antusias dan saling berinteraksi dengan pemain yang lainnya walaupun terkadang beberapa pemain tidak bisa menjawab tantangan yang ada dalam permainan ular tangga tersebut. Peserta didik bersemangat ketika mereka mendapat perintah untuk menjawab suatu pertanyaan dan ketika mereka dapat menjawab dengan benar pertanyaan tersebut mereka akan memperoleh kartu poin. Pemberian poin tersebut sebagai bentuk penghargaan karena mereka dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu perintah. Seperti yang dikemukakan oleh Salamor (2020:6-7) bahwa dengan *reward* yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dikelas atau dilingkungan sekolah dapat memupuk suasana yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dengan suasana dan keadaan tersebut dapat membangkitkan gairah belajar.

Setelah melakukan uji coba kepada peserta didik, peneliti juga meminta guru kelas IV yaitu ibu Nurhelmi Rosida, S.Pd untuk memberikan respon terkait media permainan ular tangga yang telah dikembangkan. Adapun hasil respon dari angket penilaian pendidik mengenai media permainan ular tangga pada aspek materi pembelajaran yang memperoleh nilai persentase sebesar 100 %, aspek tampilan memperoleh nilai persentase sebesar 100 %, aspek keamanan memperoleh persentase sebesar 100 %, aspek penggunaan memperoleh nilai persentase 100 %, aspek kebermanfaatan media memperoleh nilai persentase sebesar 100 %, dan aspek kebahasaan memperoleh persentase sebesar 100 %. Sehingga diperoleh rata-rata dari keseluruhan aspek sebesar 100% dengan kriteria Sangat Layak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan komentar dari pendidik bahwa media permainan ular tangga ini dianggap sudah sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga media ini diharapkan dapat digunakan dalam jangka panjang pada proses pembelajaran.

D. Disseminate

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti. Peneliti menyebarkan produk media permainan ular tangga terbatas pada sekolah SDN 38 Ampenan saja.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari pengembangan media permainan ular tangga ini adalah:

- a. Media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik subtema indahny keragaman budaya negeriku di kelas IV SDN 38 Ampenan dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D dari Thiagaraja yang terdiri dari 4 tahapan yaitu, (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) penyebaran (*disseminate*). Hasil dari media permainan ular tangga yang dikembangkan merupakan kriteria sangat valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi.
- b. Kualitas pengembangan media permainan ular tangga pada pembelajaran tematik subtema indahny keragaman budaya negeriku sangat layak digunakan dengan validasi beberapa ahli meliputi ahli media memperoleh nilai rata-rata 75,52 % dengan kriteria sangat layak dan validasi dari 3 ahli materi memperoleh nilai rata-rata 84,18 % dengan kriteria sangat layak.
- c. Respon peserta didik kelas IV di SDN 38 Ampenan memperoleh nilai rata rata 98,61 % dengan kriteria sangat baik. Sedangkan respon pendidik memperoleh nilai rata-rata sebesar 100% dengan kriteria sangat layak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga yang dikembangkan pada pembelajaran tematik subtema indahny keragaman budaya negeriku, layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, peserta didik dan guru memberikan respon yang sangat baik mengenai media permainan ular tangga yang dikembangkan pada pembelajaran tematik subtema indahny keragaman budaya negeriku. Adanya media ini, sangat membantu peserta didik untuk mengenal keragaman budaya yang ada di NTB dalam suasana yang menyenangkan. Sehingga, diharapkan peserta didik merasa senang mengikuti kegiatan belajar mengajar dan membuat mereka termotivasi untuk belajar mengenal unsur-unsur keragaman budaya yang ada didaerahnya, agar peserta didik sadar akan kekayaan budaya yang dimiliki oleh daerahnya dan bisa lebih menghargai lagi atas keragaman budaya yang dimiliki oleh daerahnya. Sudah sepatutnya pada usia peserta didik sekarang ini perlu belajar

menjaga dan melestarikan budaya daerahnya. Karena budaya yang dimiliki oleh daerah adalah suatu aset yang sangat berharga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, dan guru SDN 38 Ampenan yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Penulis berharap hasil penelitian ini nantinya dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti selanjutnya, serta bermanfaat bagi guru dan peserta didik untuk dijadikan sebagai alternative media dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- Anita, Y. (2013). Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak, *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUDNI*, 8(2), hal. 153-158. Diakses dari <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jiv/article/view/7725/5523>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Zainal, A. (2015). Model-Model. Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif) Bandung: Yrama Widya.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematik”, *JKPM*, 10(2), hal. 193-203. Diakses dari <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1187>
- Bayu, Rizki, Norma Sidik R, & Siti Fatimah (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Cs6 dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). *Kaunia*, XI(1), hal. 78-83. Diakses dari <http://ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/kaunia/article/view/1084>
- Ferryka, P. (2017). Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Jurnal Magistra*, 29(100), hal. 58-64. Diakses dari <https://osf.io/8bwg3/download>
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(1), hal. 34-39. Diakses dari <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/File/1280/1008>
- Indiriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas III SD, *Jurnal Pendidikan*, 16(2), hal. 127-137. Diakses dari <http://jurnal.ut.ac.id/index.php/jp/article/view/343/319>
- Kharom, Abdul, Susi Sutjihati & Rifki Risma Munandar (2020). Pengembangan Games Moneter Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Journal of Biology Education Research*, 1(1), hal. 01-09. Diakses dari <https://journal.unpak.ac.id/index.php/jber/article/view/2630>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), hal. 27-33. Diakses dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/view/310>
- Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Salamor, J. (2017). Hubungan Antara Pemberian Reward dari Guru dengan Motivasi Berprestasi Siswa di SMA Kristen Halmahera Utara. *Jurnal HIBUALAMO Seri Ilmu Sosial dan Kependidikan*, 1(1), hal. 21-29. Diakses dari https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/1198/1/T1_802007_072_Abstract.pdf
- Widiasworo (2015). 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Yogyakarta: Ar-ruzz Media